

Continuité pédagogique en mathématiques : 3 jeux avec des cartes à jouer. (Cycle 3)

La spirale des multiplications (d'après le blog pattonspatch)

Nbre de joueurs : 2 à 4

1 jeu de 54 cartes sans les figures, 1 dé 6 faces ou si possible un dé 10 faces, un pion par joueur.

On forme une spirale avec les cartes au hasard en commençant par le centre.

Les pions de chaque joueur sont placés au centre de la spirale pour commencer.

Chaque joueur à son tour tire le dé et multiplie le nombre du dé et celui de la carte. Il annonce le résultat.

Si le résultat est juste, il avance du nombre indiqué par le dé sinon il reste sur place.

Le gagnant est le joueur ayant parcouru la spirale le premier.



Dé 10 faces



Dépasse pas 100... (d'après MHM, Nathan)

Nbre de joueurs : 3 ou 4 joueurs (possible à 2)

1 jeu de 52 cartes. Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf:

- le roi qui vaut +20 ou -20
- la dame qui vaut +10 ou -10
- le valet qui vaut + 5 ou - 5

On distribue 5 cartes à chaque joueur. Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

Exemple : Le premier joueur a posé 8. Le deuxième joueur a posé un roi en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 28 ». Le troisième joueur joue ensuite...

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 101 a perdu. Donc à 100, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Il retire alors les trois dernières cartes du paquet (la sienne et celles d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

Variante :

* le roi, la dame et le valet changent de rôle : ils sont forcément joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet :



- roi : faire x 4 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
 - dame : faire x 3 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
 - valet : faire x 2 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat

Dans ce cas, on piochera 2 cartes pour toujours avoir 5 cartes en main.
 Exemple : Le total du jeu est à 51. Je joue la carte 7 avec la dame. Donc mes deux cartes valent $3 \times 7 = 21$. Je peux ajouter ou soustraire 21.

Jeu traditionnel : Le RAMI

Nbre de joueurs : de 2 à 5 joueurs
 2 jeux de 52 cartes et les 4 jokers.

La valeur des cartes : toutes les figures valent 10 et l'as 11. Les autres cartes valent leur nombre. Le joker prend la valeur de la carte qu'il remplace.

Chaque joueur reçoit 13 cartes, les cartes restantes sont la pioche dont la première est retournée. Le but du jeu est de poser toutes ses cartes le premier.

A chaque tour, on pioche puis on pose ou on se défasse à chaque fois que l'on ne peut pas poser.

Pour poser la première fois, on doit posséder des combinaisons qui doivent compter un minimum à 51 points.

Combinaisons :

Brelan : réunion de 3 cartes de même valeur.

Carré : réunion de 4 cartes de même valeur.

Suite : suite d'un minimum de 3 cartes de même couleur se suivant.

Les joueurs peuvent ajouter des nouvelles cartes aux combinaisons étalées sur le tapis quand ils ont pu poser une première fois. Enfin, le joker peut remplacer n'importe quelle carte.

Décompte des points :

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte dans les mains, alors la manche se termine et on doit compter les points en utilisant la valeur des cartes et les règles suivantes : Un as = 11 points en fin de partie. Un joker = 20 points.

Tous les autres joueurs marqueront l'addition de toutes les cartes d'après la valeur donnée ci-dessus.

Aucune carte posée = 100 points ou 200 points quand l'adversaire a tout posé d'un coup.

La partie se joue en 1 000 points. Celui qui atteint 1000 points a perdu.

Variante : On peut prendre la dernière carte de la défausse au lieu de piocher.



Carré



Suite