

Jeux de cartes





Le 15 vaine




But du jeu : obtenir 15 avec 3 cartes.

Nombre de joueurs : 2 joueurs **Matériel :** Les 9 premières cartes d'un jeu de 52 cartes (quelle que soit la couleur)

Déroulement : Les 9 cartes sont étalées sur la table, face visible. Chacun joue à son tour et prend une des cartes.

Exemple de partie :

	Joueur 1	Joueur 2
Tour 1		
Tour 2		

	Joueur 1	Joueur 2
Tour 3		
Tour 4		

- Le joueur 1 a gagné car $9 + 1 + 6 = 15$. Il marque 1 point.
- Le premier qui marque 7 points a gagné.

Fermer la boîte

But du jeu : être le premier à avoir retourné toutes ses cartes

Nombre de joueurs : 2 joueurs à 4 joueurs **Matériel :** Un jeu de 52 cartes sans les figures + 2 dés

Déroulement : Chaque joueur reçoit une série de cartes (pique, trèfle, carreau ou cœur) de 1 à 10. Il les pose devant lui, face visible.

Le premier joueur lance deux dés. Il cherche à réaliser la même quantité que celle indiquée par les dés en retournant les cartes de son jeu. Par exemple, si les dés indiquent 6 et 3, soit un total de 9, il peut retourner la carte 9 ou les cartes 1 et 8 ou encore 1, 2 et 6 etc. Puis c'est le tour du 2^e joueur.

Si un joueur ne peut réaliser la somme indiquée par les dés avec les cartes qui lui restent, il passe son tour.

Le premier joueur à avoir retourné toutes ses cartes a gagné.

Le jeu du Top Ten (MHM)

But du jeu : utiliser les cartes pour réaliser des combinaisons dont le total est 10

Nombre de joueurs : 2 joueurs à 4 joueurs

Matériel : 4 jeux de 52 cartes dont on garde les cartes suivantes :

1^{er} jeu : on garde les cartes de 1 à 3

3^e jeu : on garde les cartes de 1 à 3

2^e jeu : on garde les cartes de 1 à 5

4^e jeu : on garde les cartes de 1 à 2

Règle du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=v0WXXypxEZs&feature=youtu.be>

Déroulement : mélanger les différents jeux de cartes et distribuer 3 cartes à chaque joueur.

On retourne 3 cartes qui sont placées au centre de la table. Chaque joueur joue à son tour. Il faut prendre une et une seule carte du centre de la table et la combiner avec ses cartes pour faire 10. On gagne alors les 4 cartes. Une nouvelle carte est retournée au centre de la table et le joueur reprend 3 cartes. Si on a fait 10 avec 2 de ses cartes + une du centre de la table, on gagne les 3 cartes et on reprend 2 cartes pour avoir 3 cartes en main.

Si un joueur ne peut faire 10 avec ses cartes + 1 carte du centre, il se défait des 3 cartes (elles sont remises sous la pioche ou mises de côté) : il passe son tour. La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche ou qu'on ne peut plus jouer.

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de cartes en formant des 10.

La réussite du Barbu (adaptation du jeu du Barbu)

But du jeu : être le premier à se débarrasser de ses cartes

Nombre de joueurs : 4 ou 5

Matériel : Un jeu de 52 cartes sans les figures

Remarque préalable :



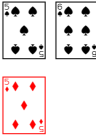
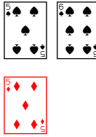
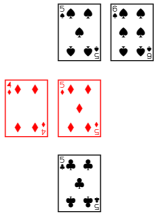
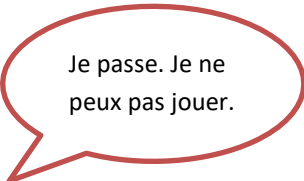
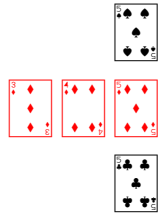
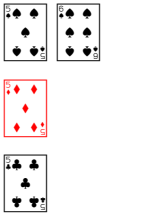
Le jeu du Barbu est un jeu de cartes qui se joue en plusieurs manches qui désignent chacune un jeu différent : pas de plis, tous les plis, le Barbu, pas de dames, pas de cœurs, **la réussite** et la générale.

La réussite (jeu du Barbu)

Déroulement : Les 40 cartes sont réparties entre les joueurs.

Le but est de se débarrasser de toutes ses cartes en complétant des séries posées sur la table. Pour commencer une série, le joueur doit placer un 5. Si le premier joueur place un 5 de trèfle, le joueur suivant peut placer un 4 de trèfle ou un 6 de trèfle de part et d'autre du 5 de trèfle ou commencer une nouvelle série avec un autre 5. Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de carte, il passe son tour.

Exemple de partie :

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
			
Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
			

Le gagnant est le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient posées.

Jeu de dés

Le jeu de l'oie

But du jeu : atteindre 63 en ayant marqué le plus de points possible

Nombre de joueurs : 2 et plus

Matériel : 1 dé + 1 feuille de marquage + crayon

Sur une feuille, tracer autant de colonnes qu'il y a de joueurs.

Le premier joueur lance le dé. Il inscrit sur la feuille le nombre indiqué (exemple : 6).

Le deuxième joueur lance le dé. Il inscrit sur la feuille le nombre indiqué (exemple : 4).

Le premier joueur lance de nouveau le dé. Exemple : il fait 2. Il peut choisir d'ajouter ou de retrancher la quantité indiquée. Dans cet exemple, il inscrit donc 4 ou 8.

Lorsqu'un joueur inscrit 11, 22, 33, 44 ou 55, il gagne respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 points.

Lorsqu'un joueur inscrit 63, la partie s'arrête et le joueur gagne 10 points.

Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points.

Sources

- Travailler les mathématiques autrement : <https://padlet.com/ReferentsMathsTarn/dwxz4v4jyf46>
- MHM