

Grille d'analyse du jeu : La bataille

PS MS GS

But du jeu : gagne celui qui obtient le plus grande nombre de cartes.

Distribution : 2 joueurs - On distribue l'ensemble d'un jeu de cartes (52 ou 32) aux joueurs, qui n'en prennent pas connaissance.

Règle À chaque tour, chaque joueur retourne la carte du haut de sa main (ou son tas). Celui qui a la carte de la plus haute valeur selon la hiérarchie : As, Roi, Dame, Valet, dix... jusqu'au deux fait le pli, qu'il place sous son tas.

En cas d'égalité de valeurs cas appelé **bataille** , les joueurs en ballottage commencent par placer une première carte face cachée puis une seconde carte face visible pour décider du vainqueur du pli. En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée. La bataille est parfois l'occasion d'acquérir une grosse carte et c'est l'unique manière de gagner un as. Sans batailles et à moins qu'un joueur ne possède tous les as, il serait impossible de terminer une partie de bataille.

L'ordre des cartes est : As, roi, dame, valet, 10....2

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p>Approche des quantités et des nombres :</p> <p>Approche cardinale du nombre</p> <ul style="list-style-type: none"> Lire les cartes et les nombres Percevoir globalement des petites quantités Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (jusqu'à 10...) Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée Comparer des collections (plus que/moins que) <p>Approche ordinale</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître et mémoriser la comptine numérique jusqu'à 10 	<p>Suivant le nombre des cartes</p> <p>Être capable d' :</p> <ul style="list-style-type: none"> reconnaître globalement de petites quantités associer quantités et nombres en chiffre faire des comparaisons de quantités dénombrer 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> manipulation libre / Nommer les cartes <i>familles de cartes, la relation écritures chiffrées et symboles</i> Trier des cartes (<i>couleurs/symboles...</i>) Associer une quantité (abaques) aux nombres des cartes , des constellations (PS) Associer l'écriture chiffrée à une quantité (abaques), valider en comptant les constellations (MS) Ordonner un paquet : une seule couleur d'abord, puis plusieurs (sans les têtes, puis avec pour les G.S.) Proposer des suites avec des carte manquantes Expliquer la présence du symbole dans la partie inférieure et supérieure de la carte (tentation de le « compter » <i>Le nom de la carte et au centre les constellations</i> <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier que les élèves appliquent la règle et leur tour. Arbitrage possible par un élève quand le jeu est familier (GS) <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire la règle avec les photos d'un jeu Prendre une photo du jeu réalisé pour analyser les erreurs Proposer le jeu en atelier autonome quand le jeu est devenu familier ou avec ATSEM Lexique du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Pour les PS : de 1 à 3 puis de 1 à 5 sans figures Pour les MS : de 1 à 5 puis de 1 à 7 Sans figures Pour les GS : de 1 à 10 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ sans les figures ⇒ avec figures Aide avec des bandes numériques

Les cartes d'un jeu standard se distinguent par leur *valeur* : un (ou As) à dix - par leur *figure* Roi, Dame, Valet - par leur enseigne ou *couleur* . Ces « couleurs » sont au nombre de 4 : le carreau, le cœur, le trèfle, le pique. Deux couleurs existent : le rouge, pour le carreau et le cœur, et le noir, pour le trèfle et le pique.