

Grille d'analyse du jeu : Le jeu des 4 familles

But du jeu : Comme dans la règle des 7 familles, rassembler les cartes par famille de valeur (les 1, les 2, les 3, les 4) et ramasser le plus possible de familles, chacune d'elle étant formée des 4 cartes de même enseigne à pique, cœur, carreau, et trèfle.

Distribution : Matériel : nombre variable de 20 à 40 cartes (cartes 1 à 6, 4 couleurs) - Joueurs : 3 à 4 joueurs selon le niveau de classe

Règle : Le donneur distribue 4 cartes à chaque joueur, les autres cartes restantes formant une pioche posée au milieu de la table, face cachée. Chaque joueur cherche des familles complètes et si c'est le cas les étale sur la table. Le second joueur essaie de compléter ses familles en demandant une carte précise au donneur : « Dans la famille des 4, je voudrais le cœur ». Le donneur la donne s'il l'a, ou sinon lui dit « pioche » et c'est son tour de parler. On redemande si l'adversaire a la bonne carte ou si l'on a fait une « bonne pioche », (*c'est-à-dire la carte demandée*) que l'on devra montrer pour contrôler. La partie s'arrête quand toutes les familles ont été regroupées et le gagnant est bien sûr celui qui en a réuni le plus grand nombre.

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><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> reconnaissance des nombres → 1,2,3,4, 5, 6,7, 8,9,10 rangement par valeur et par couleur <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Suite des cartes de 1 à 10 	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Composer une famille Choisir parmi les actions possibles en fonction d'une intention. Connaître les valeurs des cartes et leur couleur 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Jouer avec les cartes librement en faisant des groupements par famille (valeur et 4 couleurs) Observer l'organisation des signes dans les cartes nombres <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier que les élèves appliquent la règle et leur tour Donner une aide mémo des familles aux élèves qui en auraient besoin <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire l'affiche des familles de cartes 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 	<p>MS</p> <ul style="list-style-type: none"> Matériel : 20 cartes (cartes 1 à 5, - 4 couleurs) 3 Joueurs Présentoir pour cartes ou paravant pour pouvoir poser les cartes <p>GS</p> <ul style="list-style-type: none"> Matériel de 40 cartes (cartes de 1 à 10 - 4 couleurs) 4 joueurs Présentoir pour cartes ou paravant pour pouvoir poser les cartes