

Grille d'analyse du jeu : L'âne

PS MS GS

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en réalisant une suite de même dans l'ordre As, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, Valet, Dame, Roi

Distribution : 52 cartes, 3 à 8 joueurs

Règle classique

Les cartes sont distribuées une à une et, selon le nombre des participants, certains peuvent en recevoir une de plus que les autres.

Chacun prend son jeu en main. Ceux qui ont des as les posent sur la table. Il s'agit alors de reconstituer en ordre croissant, du 2 au roi, les quatre familles. Sur chacun des as il faudra mettre le 2 correspondant, puis le 3, puis le 4 et ainsi de suite jusqu'au roi. On ne joue pas à son tour de rôle, mais dès que l'occasion de poser une ou plusieurs cartes se présente.

Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné. Celui qui placera la dernière carte sera l'âne.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Pour apprendre le jeu	Adaptation selon le niveau
<p>Approche des quantités et des nombres</p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Reconnaître des signes semblables (couleur, nombres, valeur) Identifier les constellations des nombres de 1 à 10 <p><u>Notion d'ordinal :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Suite numérique orale et écrite Ordonner des nombres des cartes et des figures : de l'as au roi 	<p>Être capable d' :</p> <p>lire des cartes</p> <p>ranger selon la valeur croissante des cartes As, 2,3,4,5,6,7,8,9,10, valet, dame, roi . de la même couleur.</p>	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Proposer des activités préalables aux jeux de cartes (voir la fiche Annexe 1.docx) Apprendre à ranger les cartes selon la suite demandée dans ce jeu Observer l'organisation des signes dans les cartes nombres 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 Donner une aide mémo de la suite <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire le référentiel de l'ordre de la suite 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 	<p>Variable : le nombre de cartes</p> <p>PS : jeu avec cartes de As à trois et les quatre couleur (carreau, le cœur, le trèfle, le pique / rouge et noir)</p> <p>MS : jeu avec la suite de l'As... 7 puis de l'As jusqu'à 10 sans les cartes figures</p> <p>GS : jeu avec la suite de l'As...Roi</p>

Les cartes d'un jeu standard se distinguent par leur *valeur* : un (ou As) à dix - par leur *figure* Roi, Dame, Valet

- par leur *famille*. Ces « familles » 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.