

Grille d'analyse du jeu : Le Pouilleux (Le Mistigri)

PS MS GS

But du jeu : Il faut se débarrasser de toutes ses cartes pour gagner ; le dernier à détenir le pouilleux (*valet de pique*) a perdu. Tous les autres ont gagné.

Distribution : 1 jeu de 32 ou 54 cartes auquel on ne laisse que le valet de pique . 4 joueurs (Joueurs face à face)

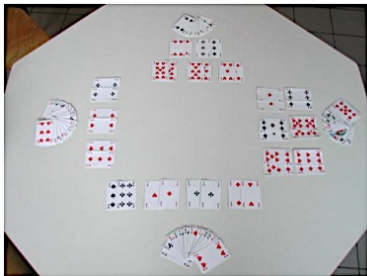
Règle classique : Le donneur distribue toutes les cartes, 3 par 3 dans le sens des aiguilles d'une montre, Le dernier joueur à être servi reçoit les deux dernières cartes.

⇒ **1^{ère} phase ou défausse :** Chaque joueur se défausse de ses paires (*cœur/carreau, trèfle/pique*) de même valeur (Exemple : As de pique -As de trèfle)

⇒ **2^{ème} phase ou jeu :** Le joueur à gauche du donneur commence la partie en prenant une carte de la main du donneur, tendue vers lui face cachée. Si cette carte forme une paire avec une des cartes de sa main, alors il se défausse de cette paire.

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre prend une carte de la même façon et se débarrasse de la paire éventuellement formée.

Le perdant est celui à qui il reste le valet de pique à la fin.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	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"> Comprendre la distinction entre valeur (As, 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, reine, roi) couleur (pique cœur carreau trèfle) Grouper apparier des cartes selon une propriété (leur valeur) <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> L'ordre du passage pour chaque tour 	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Associer quantités et nombres en chiffre avec ou sans pouilleux Abattre les paires 	<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) Jouer au memory des cartes pour apprendre à bien apparier 2 cartes de même valeur. Constituer des groupes de maximum 4 joueurs Expliquer les règles <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier que les élèves appliquent la règle et leur tour <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 Synthèse et affichage des paires possibles Proposer le jeu en atelier autonome quand le jeu est devenu familier ou avec ATSEM 	<ul style="list-style-type: none"> Adapter le nombre de cartes à jouer selon le niveau et les possibilités des élèves PS : 21 cartes (cartes 1,2,3,4 et un valet de pique) MS : 41 cartes (cartes de 1 à 7, 4 couleurs et un valet de trèfle) GS : 52 cartes (valet de trèfle retiré) Donner des supports pour poser les cartes devant chaque joueur ou un paravent en carton. Donner un repère visuel pour le sens des tours

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.