

## Grille d'analyse du jeu : les huit

MS GS

**But du jeu :** il faut se débarrasser de ses cartes.

**Distribution :** 52 cartes -2 à 4 joueurs

### Règle classique

Le donneur distribue 5 cartes à chaque joueur. Le reste représente le talon. (pioche)

La première carte du talon est retournée et placée à côté pour faire le rebut.

Le premier joueur abat une carte sur le rebut qui peut être de la même couleur (peu importe la valeur) de la même valeur (peu importe la couleur) ou peut être un 8 quelle que soit la couleur).

Ce joueur demande alors la couleur qu'il veut lorsqu'il a posé un 8. Si un joueur suivant ne peut pas jouer, il pioche au talon. Si la carte ne lui convient pas, il passe son tour. Le gagnant est celui qui n'a plus de cartes.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p><b>Approche des quantités et des nombres :</b></p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre la distinction entre valeur, couleur</li> <li>Associer et grouper des cartes suivant une propriété</li> </ul> <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'ordre du passage pour chaque tour</li> </ul>	<p>Être capable de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lire des cartes</li> <li>Repérer la valeur et la couleur d'une carte</li> <li>Apparier en fonction d'une propriété</li> </ul>	<p><b>Avant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apparier des cartes par valeur ou couleur</li> </ul> <p><b>Pendant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifier que les élèves appliquent la règle et leur tour.</li> <li>Aide par une affiche des valeurs et couleurs des cartes</li> </ul> <p><b>Après le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Construire la règle avec les photos d'un jeu.</li> <li>Prendre des photos du jeu réalisé pour analyser les erreurs des paires.</li> <li>Proposer le jeu en atelier autonome quand le jeu est devenu familier ou avec ATSEM.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variable : le nombre de cartes</li> <li>GS : les cartes d'un jeu de 54 <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ sans les figures</li> <li>⇒ avec les figures</li> </ul> </li> <li>MS : Toutes les cartes d'un jeu de 32 <ul style="list-style-type: none"> <li>⇒ sans les figures</li> <li>⇒ avec les figures</li> </ul> </li> </ul>

### 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.