



matériel :

Un jeu de 52 cartes ou un jeu de tarot, dont les atouts peuvent permettre d'aller jusqu'à 21 pour les GS en numération

une activité // s'entraîner à mettre ses cartes en éventail pour les tenir et les voir (jeu du mistigri)

Adapter toujours le nombre des cartes et les nombres à votre enfant !!!

Langage	Repérer les différentes cartes, nommer les couleurs : cœur pique carreau et trèfle et le nom des figures valets, dames rois et as (qui sera le 1 pour la numération)
Numération	<p><u>Retrouver les nombres connus</u> Etaler les cartes portant des numéros et rechercher en les nommant le nombre demandé A ajuster selon l'âge des enfants en modulant le nombre de cartes et les nombres nommés (ex PS prendre seulement pour ce jeu les cartes jusqu'à 5, GS prendre au moins jusqu'à 10 voire tout et ordonner jusqu'au roi)</p>
	<p><u>Ordonner</u> Reconstituer des suites de nombres PS de 1 à 3 ou 4, MS de 1 à 6 et + GS de 1 à 10 ou + si tarot</p>
	<p><u>Jeu de bataille</u></p> <ul style="list-style-type: none"> avec les cartes des nombres maîtrisés, l'as vaut 1 PS prendre 2 jeux si vous avez pour faire + de cartes et jouer avec 1, 2,3 seulement <p>règle : partager le jeu en 2, poser son tas face cachée devant soi chacun son tour tire la carte du dessus de son paquet et la pose sur la table. Celui qui a la carte la plus forte ramasse l'autre carte. Lorsque les cartes sont de même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes. variante: la bataille "découverte": lorsqu'il y a bataille, on pose directement face en l'air la carte suivante. La plus forte l'emporte.</p>

A₁ C₂ T₂ I₁ V₄ I₁ T₂ E₁ S₁ A₁ V₄ E₁ C₂
 U₁ N₁ J₆ E₁ U₁ D₁ E₁ C₂ A₁ R₁ T₂ E₁ S₁

Logique

Trier par :

- couleur rouge / noir
- couleur, pique, carreau...
- chiffres ou figures

Faire des paires de la même couleur (ex 4 de cœur et de carreau)

GS seulement : Placer les cartes dans un tableau 2 entrées de 3 à 4 colonnes et lignes

Ex 2 cartes sont mal placées

	coeur	carreau	pique	trèfle
Roi				
Dame				
Valet				

Jeu du mistigri

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes

Règle : en début de partie, on écarte une carte du jeu pour constituer le Mistigri, la carte avec laquelle on ne peut pas faire de paire. On distribue toutes les cartes entre les joueurs. Tous les joueurs posent devant eux les paires qu'ils peuvent constituer. Chaque joueur fait tirer une carte de son jeu à son voisin situé à sa gauche, il pose deux cartes s'il a réussi à réaliser une paire. Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri est le perdant.

Memory

But du jeu : constituer le plus de paires

Placer toutes les cartes face cachée sur la table, chacun son tour en retourne 2, si c'est une paire (pour les PS on peut admettre toutes les paires d'un nombre) on conserve les cartes et on rejoue, sinon on replace les cartes à l'envers au même endroit et c'est au joueur suivant de jouer...