

**Module GS « Numération et jeux de société »**
**Compétences travaillées :**

- Connaître la comptine numérique
- Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configuration connues
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou numériques
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique
- Résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage en utilisant les nombres connus)
- Comprendre et utiliser l'écrit mathématique (graphisme des chiffres)

**Déroulement de la séance :**

- Rituel (10/15 min) : comptine, petit jeu de numération (ex : « le furet » : On compte de 1 en 1 > chaque enfant dit un nombre..., commencer la comptine numérique par 9 par ex et la continuer...)
- Jeux : Jeu numérique, jeu de société, résolution d'un problème.
- Écriture des chiffres (apprentissage du tracé)

Découpage du temps variable en fonction des besoins des élèves

**Détermination des groupes :**

Groupes de besoins ; selon les difficultés des élèves en « quantités et nombres » (Dénombrement, Comparaison des quantités...)

**Notions à prendre en compte :**

« **Cardinal** » : La cardinalité est une notion de taille pour les ensembles. Le cardinal d'un ensemble désigne le nombre d'éléments qu'il contient.

« **Ordinal** » : L'ordinalité est une notion qui permet de donner la position d'un élément dans une suite ordonnée. C'est l'ordre des nombres (le 1<sup>er</sup>, le 2<sup>ème</sup>...)

**Vocabulaire mathématique, démarches :**

- Employer « ajouter », « plus », « moins », « autant »...et leurs synonymes.
- Faire comprendre la différence entre « nombre » et « chiffre » :
  - « **chiffre** » : ce qui sert à écrire les nombres (de 0 à 9)
  - « **nombre** » : les nombres servent à compter, classer...  
(10 est un nombre qui s'écrit avec deux chiffres. J'écris le nombre 2 à l'aide du chiffre 2)
- **Faire verbaliser** les stratégies qui permettent de gagner. Il n'y en a pas toujours car c'est parfois le hasard ; le faire verbaliser aussi.

## Travail sur la résolution de problèmes

Nous proposons de travailler sur le fichier « Résolutions de problèmes en maternelle - comprendre une situation-problème », (Niveau MS-GS) aux éditions JOCATOP.

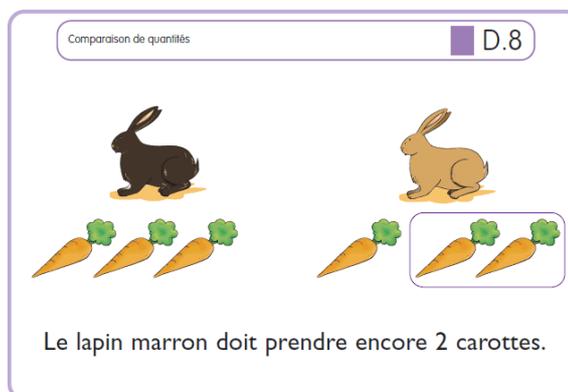
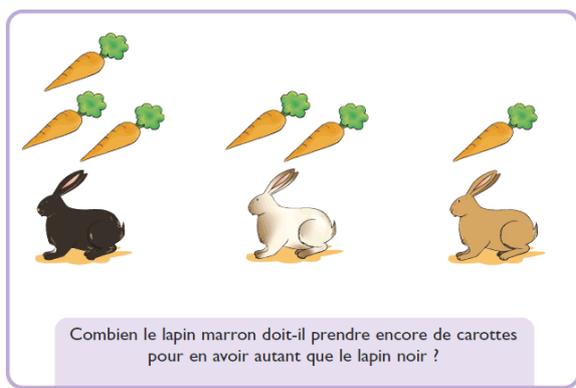
### Objectifs

- Confronter les jeunes enfants à diverses situations-problèmes et leur permettre ainsi de mettre en place une démarche de résolution de problèmes.
- Mieux maîtriser la langue en mettant en œuvre des stratégies particulières.
- Multiplier les expériences pour doter l'enfant d'un capital de données qui favorisera l'abstraction des opérations.

### Compétences à acquérir

- Aller vers l'abstraction.
- Définir le problème en repérant les éléments significatifs et en recueillant des informations par l'observation de l'image.
- Reformuler la situation-problème.
- Verbaliser son action de résolution.
- Émettre des hypothèses.
- Valider le résultat proposé.
- Identifier les erreurs et apporter des corrections.

### Exemple



|   |
|---|
| <b>Travail sur la reconnaissance de signes*</b> |
|---|

| Association de signes semblables | Ordre des nombres en tant que signes* |
|----------------------------------|---------------------------------------|
|                                  |                                       |
| <i>Barbu</i>                     | <i>Âne</i>                            |
| <i>Bataille</i>                  | <i>Bataille</i>                       |
| <i>Dominos hongrois</i>          | <i>Poker aux dés</i>                  |
| <i>Dominos traditionnels</i>     | <i>Rummy</i>                          |
| <i>Huit</i>                      |                                       |
| <i>Loto</i>                      |                                       |
| <i>Matador</i>                   |                                       |
| <i>Memory</i>                    |                                       |
| <i>Nain jaune</i>                |                                       |
| <i>Poker aux dés</i>             |                                       |
| <i>Roue de la charrette</i>      |                                       |
| <i>Rummy</i>                     |                                       |
| <i>Skip-bo</i>                   |                                       |
| <i>Uno</i>                       |                                       |
| <i>Vieux garçon</i>              |                                       |

\* De la même façon que des enfants peuvent ranger dame et roi, dans un jeu de cartes, ils peuvent le faire pour 8 et 9 sans faire appel à la notion de cardinal, seulement par la mémorisation des signes (le signe 8 est avant le signe 9).

|                                      |
|--------------------------------------|
| <b>Travail sur l'aspect cardinal</b> |
|--------------------------------------|

| Construction d'un ensemble de cardinal donné | Distinction valeur et quantité | Construction d'ensembles équipotents | Différentes écritures d'un même nombre | Complément à           |
|--|--------------------------------|--------------------------------------|--|------------------------|
| Essentiel du jeu                             | Essentiel du jeu               |                                      | Aspect combinatoire                    | Essentiel du jeu       |
| <i>Cage</i>                                  | <i>Belote aux dés</i>          | <i>Dizaine</i>                       | <i>Dés morts</i>                       | <i>Cible</i>           |
| <i>Jackpot</i>                               | <i>Nain jaune</i>              | <i>Dominos</i>                       | <i>Dizaine</i>                         | <i>Matador</i>         |
| <i>Nain jaune</i>                            | <i>Mikado</i>                  | <i>Nain jaune</i>                    | <i>Fermez la</i>                       | <i>Saut</i>            |
| <i>Rummy</i>                                 | <i>Yam</i>                     | <i>Poker aux as</i>                  | <i>boîte</i>                           | <i>de la mort</i>      |
| <i>Sept le héros</i>                         |                                | <i>Roue de la charrette</i>          | <i>Jack pot</i>                        | <i>Sept le héros</i>   |
| <i>Skip-bo</i>                               |                                | <i>Seul contre tous</i>              | <i>Matador</i>                         | <i>Skip-bo</i>         |
| <i>Sultan</i>                                |                                | <i>1 maléfique</i>                   | <i>Switch</i>                          |                        |
|  |                                | <i>Vieux garçon</i>                  |  |                        |
| Un temps du jeu                              | Un temps du jeu                |                                      | Aspect additif                         | Un temps du jeu        |
| <i>Dominos</i>                               | <i>Pentagramme</i>             |                                      | <i>Cage</i>                            | <i>Fermez la boîte</i> |
| <i>Dominos hongrois</i>                      |                                |                                      | <i>Dés morts</i>                       | <i>Nain jaune</i>      |
| <i>Matador</i>                               |                                |                                      | <i>Douze barré</i>                     | <i>Switch</i>          |
| <i>Justice</i>                               |                                |                                      | <i>Fermez la boîte</i>                 | <i>1 maléfique</i>     |
| <i>Huit</i>                                  |                                |                                      | <i>Jeu de cochons</i>                  |                        |
| <i>Roue de la charrette</i>                  |                                |                                      | <i>Justice</i>                         |                        |
| <i>Trèfle</i>                                |                                |                                      | <i>Martinetti</i>                      |                        |
|  |                                |                                      | <i>Pentagramme</i>                     |                        |
|  |                                |                                      | <i>Saut de la mort</i>                 |                        |
|  |                                |                                      | <i>Sept le héros</i>                   |                        |
|  |                                |                                      | <i>Seul contre tous</i>                |                        |
|  |                                |                                      | <i>Switch</i>                          |                        |
|  |                                |                                      | <i>Trèfle</i>                          |                        |
|  |                                |                                      | <i>7 maléfique</i>                     |                        |
|  |                                |                                      | <i>Vingt et un</i>                     |                        |
|  |                                |                                      | <i>Yam</i>                             |                        |

|                                     |
|-------------------------------------|
| <b>Travail sur l'aspect ordinal</b> |
|-------------------------------------|

| Suite numérique orale et écrite continue | Suite numérique orale et écrite discontinue | Comparaison des entiers et rangement |
|--|---|--------------------------------------|
| <i>Âne</i>                               | <i>Nain jaune</i>                           | Essentiel du jeu                     |
| <i>As éliminé</i>                        | <i>Rummy</i>                                | <i>Dizaine</i>                       |
| <i>Barbu</i>                             | <i>Skip-bo</i>                              | <i>Trèfle</i>                        |
| <i>Bataille</i>                          |   |                                      |
| <i>Jeu de l'oie</i>                      |   | Un temps du jeu                      |
| <i>Nain jaune</i>                        |   | <i>Dés morts</i>                     |
| <i>Rummy</i>                             |   | <i>Dominos</i>                       |
| <i>Skip-bo</i>                           |   | <i>traditionnels</i>                 |
| <i>Switch</i>                            |   | <i>Fermez</i>                        |
| <i>Yam</i>                               |   | <i>la boîte</i>                      |
|  |   | <i>Jeu de cochons</i>                |
|  |   | <i>Justice</i>                       |
|  |   | <i>Matador</i>                       |
|  |   | <i>Mikado</i>                        |
|  |   | <i>Nain jaune</i>                    |
|  |   | <i>Pentagramme</i>                   |
|  |   | <i>Reversi</i>                       |
|  |   | <i>Roue de la charrette</i>          |
|  |   | <i>Rummy</i>                         |
|  |   | <i>Skip-bo</i>                       |
|  |   | <i>Switch</i>                        |
|  |   | <i>1 maléfique</i>                   |
|  |   | <i>Yam</i>                           |

**Règles des jeux utilisés****JEUX DE DÉS****Le maléfique**

*1 dé — 2 joueurs ou plus*

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé, celui qui obtient la figure la plus élevée commence la partie qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier des joueurs peut lancer jusqu'à 5 fois le dé. Le chiffre 1 est maléfique, c'est-à-dire que si un joueur le tire, il ne finit pas ses 5 lancers et compte les points obtenus avant ce tirage. Le joueur qui obtient le total le plus élevé gagne la partie.

*Variante* : pour donner davantage d'intérêt au jeu, il est possible de convenir d'un gain constitué de pions, préalablement distribués à parts égales entre les joueurs. À la fin de chaque manche, une somme sera payée au gagnant par les perdants : elle sera soit convenue arbitrairement, ou correspondra à l'écart entre celui qui a gagné et le joueur. Les manches se succèdent ainsi jusqu'à ce qu'un des joueurs ne puisse plus honorer ses dettes.

**Le 21**

*3 dés — 2 joueurs*

Il faut faire 21 ou le nombre le plus près possible sans dépasser pour gagner. Au premier tour on lance les trois dés, au deuxième tour deux dés, au troisième tour un dé et l'on passe les dés à son voisin qui fait de même.

**L'As éliminé**

*1 dé — 2 joueurs*

Chaque joueur lance le dé et note les points obtenus. S'il sort un as, on le déduit du total. Le gagnant est celui qui a fait le meilleur score au bout de six tours de jeu.

**La Belote aux dés**

*3 dés — 2 joueurs et plus*

Le premier joueur est tiré au sort, et jette les dés. Il s'arrête de jouer lorsqu'il ne tire plus aucune des combinaisons suivantes :

- un 6 = 20 points ;
- une *paire* de 6 = 40 points ;
- un *brelan* de 6 = 200 points ;
- un *brelan* de 5 = 150 points ;
- autres *brelans* = 100 points ;
- une séquence suivie (1,2,3 ou 2,3,4, etc.) = 20 points ;
- une séquence suivie (6,5,4) = 40 points ;

Le joueur peut rejouer les dés 3 fois. Le gagnant est celui qui atteindra le premier 1 000 points.

**La Cage**

2 dés — 2 joueurs ou plus — jetons

Chaque joueur reçoit 20 jetons. À tour de rôle, chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le nombre le plus élevé commence à jouer.

|    |    |    |
|----|----|----|
| 2  |    |    |
| 3  | 4  | 5  |
| 6  | 7  | 8  |
| 9  | 10 | 11 |
| 12 |    |    |

Sur la cage, le joueur dépose autant de jetons sur le nombre indiqué par ses dés. Pour les joueurs suivants, si des jetons sont déjà sur la case qui correspond à leurs dés, ils les prennent. Exception : la case 7 sur laquelle il faut toujours déposer des jetons et ne jamais en prendre même si on sort un 7. Si l'on fait 12 ou 2, on prend tous les jetons de la cage, y compris les jetons de la case 7. On rejoue. Si on a fait à nouveau 2 ou 12 il faut déposer un jeton dans chacune des 11 cases de la cage. Les joueurs qui n'ont plus de jetons sont éliminés. Le dernier joueur ramasse tous les jetons qui restent.

**La Cible**

3 dés — 2 joueurs ou plus

Il faut faire 21 ou le nombre le plus près possible sans dépasser pour gagner. Au premier tour on lance les trois dés, au deuxième tour et au troisième tour on laisse le choix du nombre de dés (voire zéro). On passe les dés à son voisin qui fait de même. Le joueur qui fait 21 gagne, à défaut c'est le joueur le plus proche de 21 qui gagne.

**Les Dés morts**

4 dés — 2 joueurs ou plus

Chaque joueur lance les dés à son tour et totalise la somme des 4 dés. S'il sort 2 ou 5, il élimine les dés sans les totaliser et joue avec les dés restants en totalisant les points comme précédemment et il élimine les 2 et les 5 jusqu'à ce que tous les dés soient morts. Le joueur suivant joue à son tour.

Le gagnant est celui qui totalisera le plus grand nombre de points.

*Variante* : 1) Tout ce qui fait 5 ; 2) Le gagnant est celui qui totalise le moins.

**La Dizaine**

3 dés — joueurs illimités — jetons

On désigne un banquier et les pontes jouent contre lui. Chaque ponte a le même nombre de pions, le banquier a autant de jetons que l'ensemble des autres joueurs. Chaque ponte dépose devant lui la mise qu'il veut jouer. Le banquier lance les dés : s'il fait moins de 10, il paye aux pontes le double de leur mise ; s'il fait 10 ou plus, il ramasse toutes les mises. Celui qui n'a plus de jetons est éliminé.

**Le Douze barré**

*2 dés — 2 joueurs ou plus*

Sur une feuille de papier chaque joueur inscrit les nombres allant de 2 à 12. Le premier joueur additionne les points obtenus lors de son premier lancé et raye ce nombre sur son papier. Il continue à lancer les dés jusqu'à ce qu'il tombe sur un chiffre déjà barré. Il passe alors les dés à son voisin. Le gagnant est le premier des joueurs qui a barré tous ses chiffres.

**Fermez la boîte**

*Matériel : un plateau comportant neuf plaques numérotées de 1 à 9*

Chaque joueur joue seul sa partie. Les joueurs en nombre indéterminé disposent de 2 dés. Après un lancer de dés, le joueur abaisse les plaques dont les chiffres correspondent au tirage, soit en décomposant les points des deux dés, soit en les additionnant. Supposons qu'il fasse 3 et 5 : il peut abaisser la plaque 8 ou les plaques 7 et 1, 6 et 2, 5 et 3, 4 et 4 (3+1). Les possibilités se réduisent au fur et à mesure. Un joueur continue à lancer les dés tant qu'il peut abaisser des plaques. Quand il ne peut plus jouer, la somme des nombres figurant sur les plaques restantes lui est comptée. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le score convenu auquel cas il est éliminé et la partie recommence avec les joueurs restants, le dernier a gagné. Il est possible de fixer le nombre de tours ; le gagnant est celui qui a marqué le moins de points

**Le Grand cœur**

*1 dé — 2 joueurs ou plus*

Sur une feuille est dessiné un cœur divisé en 6 parties et dans lesquelles sont inscrits les chiffres 1, 2, 3, 4, 5 et 6.

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et raye sur son cœur le numéro obtenu par le lancement du dé. S'il est déjà rayé, il doit l'offrir à son voisin de gauche puis au suivant si ce dernier le refuse.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a barré tous ses numéros.

**Jackpot**

*2 dés — 2 à 8 joueurs — 1 charte de mise — jetons (au moins 20 par joueur)*

Il s'agit de gagner le plus de jetons possible. On dessine une charte de mise numérotée de 3 à 12.

|   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|

Chaque joueur place un nombre égal de jetons sur la charte, à son gré. Chaque joueur lance les 2 dés à tour de rôle et ajoute le total des points sortis. Il rajoutera un jeton sur la case correspondant au total obtenu : si un joueur sort 3 et 5 : il ajoute un pion sur la case 8. Si un joueur sort un double 1, il ajoute un jeton sur toutes les cases de la charte.

Chaque fois qu'un joueur rajoute un 4e jeton sur une case donnée (c'est-à-dire sur laquelle il y a déjà 3 jetons), il remporte tous les jetons de cette case. Ceci est très intéressant lorsqu'il y a beaucoup de cases portant 3 jetons et que le joueur sort un double as.

**La Justice**

*9 dés - 3 joueurs - jetons*

Chacun des joueurs prend trois dés et cinq jetons. À tour de rôle chaque joueur lance un ou trois dés, celui qui obtient le total le plus élevé commence la partie qui tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur lance ses 3 dés, il compte alors le total des points qu'il a obtenu. Puis c'est au tour du suivant de jouer. Le joueur qui obtient le meilleur score met un de ses pions dans le pot. S'il y a égalité entre deux joueurs, ils donnent tous deux un pion au pot. Le premier joueur qui arrive à se débarrasser de tous ses pions est le gagnant.

*Variante* : on peut jouer avec un ou deux dés par joueur.

**Le Martinetti***3 dés — 2 joueurs ou plus — jetons*

Il s'agit de passer sur toutes les cases de 1 à 12 et de 12 à 1. On trace un tableau de 12 cases numérotées de 1 à 12.

|    |    |    |   |   |   |
|----|----|----|---|---|---|
| 1  | 2  | 3  | 4 | 5 | 6 |
| 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 |

Il faut tirer un as pour pouvoir commencer et poser sa marque sur le tableau. À chaque tour, le joueur ne lance les dés qu'une fois, mais il peut utiliser toutes les combinaisons que lui donnent les dés, soit en tenant compte des points de chacun, soit en les additionnant. Ainsi, pour le premier coup, il faut un as, mais le joueur obtenant par exemple 1,1,5 pourra arriver à la case 2 en additionnant les deux as. Ses dés lui donnent également 5, 6 et 7 qu'il ne peut employer dans ce cas, faute d'être à la case 4. En revanche, un joueur arrivé à la case 4 pourrait, avec les mêmes dés, aller jusqu'à 7 d'abord 5, puis 5 + 1 et enfin 5 + 1 + 1. Dès qu'un joueur a épuisé toutes les possibilités offertes par son coup de dés, il pose sa marque sur la dernière case qu'il a pu obtenir. Le gagnant est le premier qui revient au point de départ.

*Variante* : si un joueur ne voit pas un nombre qu'il aurait pu utiliser, n'importe quel joueur peut le prendre à son compte en le signalant lorsque le joueur a passé les dés et avant qu'ils n'aient été lancés à nouveau. Si deux joueurs revendiquent ce nombre en même temps, c'est celui qui est le plus proche à gauche du joueur défaillant qui en aura le bénéfice.

**Le Pentagramme***2 dés — 2 joueurs ou plus*

On fixe à l'avance le nombre de jetées par joueur. Chacun jette ses dés à tour de rôle. Seuls les 5 comptent (5, 4+1, 3+2). Le double 5 fait 25 points (5 fois 5). Celui qui totalise le plus de points a gagné.

**Le Poker aux dés***5 dés — 2 joueurs ou plus — jetons*

À tour de rôle, chaque joueur lance un dé, celui qui obtient le nombre le plus élevé commence à jouer. Après que chacun a misé un même nombre de pions, chaque joueur, à son tour, lance les dés et celui qui obtient la meilleure combinaison remporte la mise.

Combinaisons possibles dans l'ordre croissant :

- la *paire* (2 dés identiques, les autres dépareillés) ; la *paire* de 6 est gagnante par rapport à toutes les autres *paires*. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le gagnant est celui dont le total des 3 autres dés est le plus important.
- les 2 *paires* (2 fois 2 dés identiques) ;
- le *brelan* (3 dés identiques) ;
- la *quinte* ou *séquence* (suite de 5 dés dans l'ordre) ;
- le *full* (un *brelan* et une *paire*) ;
- le *carré* (4 dés identiques) ;
- le *poker* (5 dés identiques).

### **Le Saut de la mort**

*2 dés — 2 joueurs ou plus*

Un nombre entre trente et cinquante est choisi par les joueurs. À tour de rôle, on lance les dés et on additionne les points jusqu'à ce qu'on arrive au total demandé. Celui qui dépasse le nombre demandé est éliminé, il a fait le saut de la mort. Le gagnant est celui qui a fait le nombre demandé ou celui qui en est le plus près. On laisse au joueur le droit de lancer 1 ou 2 dés.

### **Sept le héros**

*2 dés — 2 joueurs ou plus — jetons*

Chacun met 3 jetons au pot. Chaque joueur lance le dé, celui qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie qui tournera dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier qui fait 7 ramasse le pot. Celui qui fait 12 double le montant du pot. Celui qui fait plus ou moins de 7 verse au pot la différence entre son total et 7.

### **Seul contre tous**

*2 dés — 2 joueurs ou plus*

L'un des joueurs est banquier, il joue seul contre tous. Chaque joueur met au pot un enjeu convenu, le banquier verse une somme égale à celle de tous les joueurs réunis. Il lance ensuite les dés. S'il fait un double (2 chiffres semblables) ou un total de 3 ou 11 points, il ramasse le pot. S'il fait un total de 5 ou 9, il perd son enjeu que les autres partagent. S'il fait un total de 4, 6, 7 ou 10, personne ne gagne et le banquier relance les dés.

On change de banquier après chaque partie et le joueur de gauche devient le banquier.

### **Le Sultan**

*1 dé — 2 joueurs ou plus — jetons*

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle après avoir pris 10 jetons chacun. Le premier à obtenir un 6 est déclaré Sultan de la partie. Les autres joueurs deviennent les sujets du Sultan et ce dernier leur ordonne d'obtenir un certain nombre de points compris entre 1 et 6. Les sujets tentent leur chance chacun leur tour : celui qui rate paie un pion au Sultan, celui qui réussit reçoit du Sultan autant de pions que de points obtenus sur le dé. Si un sujet obtient un 6, il devient Sultan à son tour, et le Sultan précédent devient sujet.

### **Le Switch**

*Ce jeu associe des cartes (de 1 à 16) et des dés (de 3 à 5)*

Il s'agit de rechercher des combinaisons avec les dés et d'atteindre le nombre cible donné par les cartes.

### **Le Trèfle**

*4 dés — 3 joueurs — jetons*

Chaque joueur met 11 jetons au pot. Chacun lance à son tour. S'il est fait moins de 11, le joueur prend 2 jetons au pot. S'il est fait plus de 11, les deux autres joueurs prennent chacun un jeton au pot. S'il est fait 11, personne ne prend de jetons. Le dernier jeton du pot est joué par chacun sur un coup sec et attribué à celui qui fait le plus de points. Le gagnant est bien sur celui qui a le plus de jetons.

### **Le Yam**

*5 dés - 2 joueurs et plus -feuilles de marques*

Chaque joueur inscrit dans une colonne de la grille de marques les points réalisés. Celui qui totalise le plus grand nombre de points a gagné.

Chaque joueur, à son tour, peut faire un maximum de 3 jets pour obtenir un meilleur score. Après la troisième jet, le joueur devra obligatoirement inscrire un résultat dans une case encore libre, ou s'il ne peut pas, marquer 0 dans une case vide. Le joueur ne peut modifier un score déjà inscrit.

Utilisation de la grille de marques :

Partie supérieure : les 1, 2, 3, 4, 5, 6. Exemple : un joueur fait 55521, il peut marquer 15 points dans la case des 5 - 44226, il peut marquer 8 points dans la case des 4, soit 4 points dans la case des 2, ou encore 6 dans la case des 6. Pour 33332, il peut marquer 12 dans la case des 3.

Lorsque la somme des cases 1, 2, 3, 4, 5, 6 totalise ou dépasse 63 points le joueur inscrit 35 points de prime en bas de la partie supérieure.

Partie inférieure : il s'agit de réaliser des figures.

Le *carré* (4 dés semblables) donne droit à inscrire le total des 5 dés.

*Lefull* est le résultat d'une *paire* (2 dés semblables) et d'un *breelan* (3 dés semblables), par exemple, 22444 - 33355. Il donne droit à 25 points.

La séquence ou suite désigne une valeur progressive des 4 dés (petite suite, 30 points) ou des 5 dés (grande suite, 40 points).

Le *yam*, réalisation des 5 faces identiques, vaut 50 points. Un joueur qui fait un *yam* de 6 peut marquer 50 points dans la case du *yam* ou 30 points dans la case des 6 (partie supérieure). Si les deux cases (le 6 et le *yam*) sont déjà remplies, il peut marquer 25 points dans la case *full*.

**JEUX DE CARTES****L'âne**

52 cartes — 3 à 8 joueurs

Le donneur, tiré au sort, distribue les cartes une à une. Certains joueurs peuvent avoir une carte de plus que les autres. On utilise les cartes dans l'ordre croissant de l'as au roi. Les joueurs en possession d'as les posent, face visible, sur la table. Sur chaque as on pose le 2 de sa couleur, puis le 3 et ainsi de suite jusqu'au roi. Celui qui le premier se débarrasse de ses cartes est le gagnant.

**Le Barbu ou le domino des cartes**

32 cartes — 3 ou 4 joueurs

L'ordre des cartes est A, R, D, V, 10, 9, 8, 7. À 4 joueurs chacun reçoit 8 cartes, à 3 joueurs chacun reçoit 10 cartes (on retire les deux 7 noirs).

Différents coups :

- Il est interdit de jouer des cœurs tant qu'on possède des cartes d'une autre couleur. Chaque joueur doit éviter de faire des levées qui contiennent des cœurs. Le coup terminé, les joueurs comptent les cœurs dans les levées et sont pénalisés d'un point pour chacun des cœurs ;
- Le ramassage de chaque levée est pénalisé par exemple de 2 points par levée ;
- Éviter les dames, lesquelles coûtent chacune 5 points ;
- Comme au premier point, mais seul le roi de cœur (barbu) est pénalisé de 20 points ;
- Le joueur à droite du donneur pose un valet sur la table, sinon il passe. Lorsqu'un valet est posé par un joueur, la suivant peut poser, soit un autre valet, soit la dame ou le 10 de la même couleur, ainsi de suite.

On ne peut placer le 7 de carreau que si le 8 s'y trouve déjà ou le roi de trèfle s'il n'y a pas encore la dame. Un joueur ne pouvant jouer passe à moins de détenir un valet.

Le premier joueur qui s'est débarrassé de toutes ses cartes gagne 40 points, le second 24 points.

**La Bataille**

32 ou 52 cartes — 2 joueurs ou plus

L'ordre des cartes est : as, roi, dame, valet, 10, 9, etc. Le donneur distribue toutes les cartes une à une. Chacun ramasse son paquet sans prendre connaissance des cartes ni en modifier la succession.

Les joueurs retournent sur la table, chacun, la dernière carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte la plus forte ramasse le paquet et le jeu se poursuit comme précédemment. Dans le cas de 2 cartes de même valeur, il y a « bataille ». Chacun des joueurs doit poser une carte sans la retourner ni la regarder, puis retourner alors une autre carte (en cas de nouvelle bataille on recommence comme précédemment). Le vainqueur place le tout sous son paquet.

Le vainqueur de la partie est celui qui a remporté toutes les cartes.

**Les Huit**

*52 cartes — 2 à 4 joueurs*

Le but de ce jeu est de se débarrasser de ses cartes. On distribue, une à une 5 cartes à chaque joueur, Le donneur retourne la première carte du talon qui constituera le rebut. Le reste des cartes, constitue le talon. Le suivant abat une carte sur la pile du rebut, cette carte doit être soit du même rang (peu importe la couleur), soit de même couleur (peu importe la valeur), soit en posant un 8 quelle que soit la couleur. Il peut alors demander la couleur qu'il veut même si ce n'est pas la couleur du 8 qu'il vient de poser. Si un joueur ne peut suivre, il doit piocher au talon, si la carte piochée ne convient pas, il passe son tour. Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

**Le Nain jaune**

*52 cartes — 3 à 8 joueurs — jetons*

C'est le 7 de carreau qui sert de nain jaune. L'ordre des cartes est : as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi.

Chacun mise sur le plateau de la manière suivante : un jeton sur le 10 de carreau, 2 sur le valet de trèfle, 3 sur la dame de pique, 4 sur le roi de cœur et 5 sur le nain jaune. On répétera cette mise chaque fois que l'on rebattra les cartes. On distribue les cartes selon le nombre de joueurs.

Pour 3 joueurs, 15 cartes ; reste au talon 7.

Pour 4 joueurs, 12 cartes ; reste au talon 4.

Pour 5 joueurs, 9 cartes ; reste au talon 7.

Pour 6 joueurs, 8 cartes ; reste au talon 4.

Pour 7 joueurs, 7 cartes ; reste au talon 3.

Pour 8 joueurs, 6 cartes ; reste au talon 4.

En supposant que le premier joueur commence par jouer un as et continue en jouant 2, 3, 4 et ainsi de suite quelle que soit la couleur des cartes attendu qu'à ce jeu il n'y a pas d'atout. Ainsi on peut mettre le 2 de carreau sur l'as de cœur, de pique ou tout autre indifféremment.

Si on joue as, 2, 3 sans avoir de 4 dans son jeu, on dit en jouant : 3 sans 4 ; alors le joueur suivant mettra un 4 s'il en a dans son jeu et ainsi de main en main jusqu'à ce que personne ne puisse plus jouer. Celui qui a jeté la dernière lève les cartes et recommence à jouer par où bon lui semble.

Lorsqu'un joueur a dans son jeu une des cartes marquées sur le plateau il doit faire son possible pour s'en débarrasser il prend ainsi l'enjeu qui se trouve sur ladite carte. Si au contraire cette carte lui reste dans la main, il est obligé de mettre sur cette carte autant de jetons qu'il en aurait pris.

Parfois un des joueurs se débarrasse de toutes ses cartes au premier tour, cela s'appelle grand opéra ; il ramasse alors tout ce qui est sur la plateau et chaque joueur lui donne autant de jetons qu'il lui reste de cartes dans la main, les « belles cartes » comptent pour leur valeur.

Le jeu finit quand un des joueurs a jeté sa dernière carte. Ce joueur est le gagnant. Il reçoit des autres joueurs autant de pions qu'il leur reste de cartes dans la main.

### **Le Vieux garçon**

*32 ou 52 cartes — 4 à 8 joueurs*

On enlève trois valets du paquet de cartes pour n'y laisser que le valet de pique, dit le vieux garçon.

À tour de rôle chacun des joueurs distribue les cartes, muettes, un par une ou deux par deux, de façon à ce que chacun ait en main le même nombre de cartes. Si, après la donne il restait des cartes celles-ci seraient distribuées, jusqu'à la fin du paquet. Certains joueurs seraient légèrement désavantagés, ayant une carte de plus que le ou les derniers.

La donne terminée, chacun examine son jeu et dépose sur le tapis, visibles, les paires qu'il peut contenir. Le premier joueur présente alors à son voisin de droite, qui en choisit une, les cartes qui lui restent, muettes. Si cette nouvelle carte permet à celui-ci de réaliser une paire, il la pose sur la tapis.

Ensuite, qu'il ait déposé une paire ou non, il présente le solde de ses cartes à son voisin de droite qui en choisit une et ainsi de suite.

Celui qui, le premier, s'est débarrassé de toutes ses cartes gagne. Celui qui reste avec le valet de pique perd la partie.

### **Le Skip-bo**

Ce jeu compte 144 cartes numérotées de 1 à 12 et 18 cartes de skip-bo (*joker*).

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes en complétant des séries dans un ordre croissant.

### **Le Uno**

La règle de ce jeu est proche du huit américain. Il se joue avec 108 cartes réparties en quatre couleurs. Des cartes spéciales peuvent obliger un adversaire à prendre 2 ou 4 cartes ou faire passer un tour au joueur suivant ou inverser le sens du jeu.

## **JEUX DE DOMINOS**

### **Les Dominos hongrois**

*Un jeu de dominos — 2 ou 3 joueurs*

Ce jeu se joue en plusieurs manches. Les dominos sont retournés face sur table, chaque joueur pioche (12 dominos pour 2 joueurs ou 8 pour 3 joueurs). Les dominos restants sont retirés du jeu. Le joueur qui possède le double 6 ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer. Il pose sur la table le plus grand nombre possible de pièces en les juxtaposant de la même manière que dans la règle des dominos classiques. Lorsqu'il ne peut plus jouer il cède la place à son voisin qui doit continuer la chaîne déjà commencée. Lorsque tout le monde a joué une fois, la manche est terminée et chacun additionne le nombre de points figurant sur les dominos qui lui restent entre les mains. Le premier des joueurs qui obtient 100 est le perdant.

**Les Dominos traditionnels**

*Un jeu de dominos — 2, 3 ou 4 joueurs*

Les dominos sont retournés face sur la table. Chaque joueur pioche 7 dominos. Les dominos restants constituent la pioche. Le joueur qui a le double 6, ou à défaut le double suivant, commence la partie. Il faut que les dominos qui se touchent présentent, sur leurs faces voisines le même nombre de points. Une chaîne ne présente que deux extrémités libres.

On peut convenir que le coup s'effectuera :

— En « boudant », en passant son tour si on ne peut jouer;

— En « piochant », en extrayant un à un les dominos du talon jusqu'à en trouver un qui puisse être posé.

Le joueur ayant placé tous les dominos est le gagnant.

**Le Matador**

*Un jeu de dominos — 2 à 4 joueurs*

Cette variante diffère du jeu classique car le but est de réaliser une chaîne telle que les demi-faces accolées forment un total de 7 (3 et 4, 5 et 2, 6 et 1). S'il se trouve un blanc à une extrémité, 4 dominos, appelés « matadors » pourront lui être juxtaposés pour continuer la partie : ce sont les 0-0, 1-6, 2-5, 3-4, placés comme on veut et joués à la place de n'importe quelle pièce. Le gagnant est celui qui s'est débarrassé de toutes ses pièces.

**La Roue de la charrette**

*Un jeu de dominos — 2, 3 ou 4 joueurs*

Les dominos sont retournés face sur la table. Chaque joueur pioche 7 dominos. Les dominos restants constituent la pioche. Le joueur qui a le double 6, ou à défaut le double suivant, commence la partie.

À tour de rôle, chaque joueur pose un domino contre le domino déjà placé, s'il ne peut jouer, il pioche.

Le joueur ayant placé tous les dominos est le gagnant.

*Variante* : dans le cas où le jeu est bloqué, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

**Les Triominos**

Comme son nom l'indique, ce jeu reprend les principes des dominos (association de mêmes constellations), à la différence que chaque pièce est un triangle équilatéral.

**Autres jeux****Le Cochon qui rit**

Le jeu consiste à reconstituer un cochon dont chaque partie du corps a une valeur particulière. Il se joue avec un dé dont le lancer détermine le choix de la pièce. Pour les plus grands, il peut se jouer, avec un papier, un crayon et deux dés en donnant des valeurs différentes aux pièces.

**Jeu de cochons**

Il consiste à lancer deux cochons qui, en fonction de la manière dont ils tombent apportent plus ou moins de points au joueur.

**Reversi**

Trois jeux de plateau dont les présentations diffèrent mais dont les principes sont identiques. Il suffit de piéger les pions de l'adversaire dans les trois directions pour les retourner à son avantage.

**Rummikuh**

Ce sont les versions d'un même jeu. Il s'agit de faire des suites, dans un ordre croissant ou décroissant, ou des séquences avec des plaquettes numérotées de 1 à 13.

**Mikado**

Le jeu de mikado est composé de : - une baguette à spirale (le mikado, qui vaut 20 points) ;

- cinq baguettes bleu/rouge/bleu (10 points) ;
- cinq baguettes rouge/bleu/rouge/bleu/rouge (5 points) ;
- quinze baguettes rouge/jaune/bleu (3 points) ;
- quinze baguettes bleu/rouge (2 points).

Prendre les baguettes dans la main de telle sorte que le poing repose sur la table, lâcher les baguettes de façon à ce qu'elles retombent en éventail. Si le jet n'est pas réussi, il est permis de recommencer.

Le jeu consiste à retirer une à une les baguettes. Seule la baguette à enlever peut être touchée ou bougée. Si l'on touche à une autre baguette, c'est au joueur suivant d'essayer de prendre une baguette sans faire bouger les autres. Il est possible de faire sauter une baguette mais seulement à l'aide du *mikado* (baguette à spirale). Les joueurs peuvent se lever et ont le droit de changer de place.

À la fin de la partie celui qui a le plus de points gagne !

Considérant que le jeu de *petits chevaux*, le jeu de *l'oie* et le jeu de *loto* appartiennent à une culture commune nous n'en précisons pas les règles.