

Huit

52 Cartes : Toutes les cartes d'un jeu ordinaire

Nombre de joueurs : 2 à 4

Disposition : Mêler et distribuer 8 cartes à chaque joueur (voir ci-dessous)



But : Être la première ou le ses cartes.

Règles du jeu :

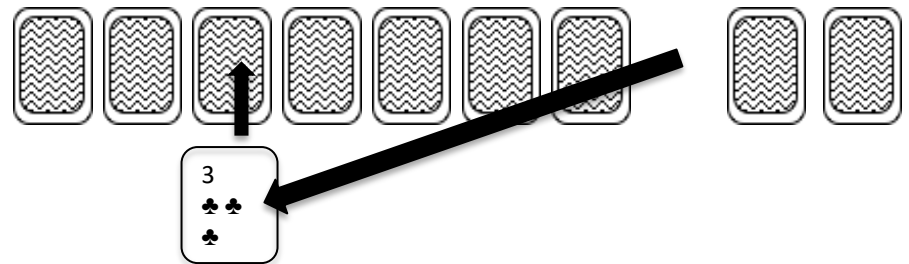
1. Chaque joueur reçoit huit cartes que les adversaires ne doivent pas voir.
2. Le joueur placé à la gauche de la personne qui distribue les cartes commence à jouer.
3. Le joueur qui joue a deux choix : **1er choix** • Déposer une carte de son jeu sur la pile des cartes ouvertes. Pour y avoir droit, il faut que la carte de son jeu ait une propriété commune (ici, un pique ou un quatre) avec celle qui est ouverte sur le dessus de la pile. Ou déposer n'importe quel huit en annonçant la sorte de son choix, pour la suite. / **2e choix** • Prendre la carte du dessus de la pile fermée et la déposer sur le dessus de la pile ouverte en respectant la consigne ci-dessus ou la garder dans son jeu.

LA SUITE MAGIQUE

Cartes : Une suite d'une même sorte, de l'as au 10 (10 cartes)

Nombre de joueur : Solitaire

Disposition : Mêler et aligner les 10 cartes, faces cachées (voir ci-dessous)



But : Rétablir la suite ordonnée, de l'as au roi.

Règles du jeu : Quand les cartes sont disposées (voir l'illustration ci-dessus), retourner une carte au hasard. Placer cette carte à sa position numérique dans la suite. Si une carte se trouve à cette position, la retourner et la placer à sa position numérique, et ainsi de suite.

La partie s'arrête si une carte comble le " trou" laissé par la première carte (ici, la partie s'arrête si on tourne un 8).

La bataille

52 Cartes : Toutes les cartes d'un jeu ordinaire

Nombre de joueurs : 2

Disposition : Mêler et distribuer toutes les cartes aux deux joueurs faces cachées (faire deux paquets, voir ci-dessous)



La bataille repose essentiellement sur la chance et un enfant d'environ 4 ans qui connaît la valeur des cartes peut facilement y jouer. Par ailleurs, les premières fois, vous pouvez omettre les figures (valet, reine, roi) pour faciliter la tâche à votre enfant.

Ce jeu permet à l'enfant de s'exercer à lire les chiffres et à assimiler les valeurs (plus grand, plus petit, égal), tout en l'apprenant à perdre, ou à gagner.

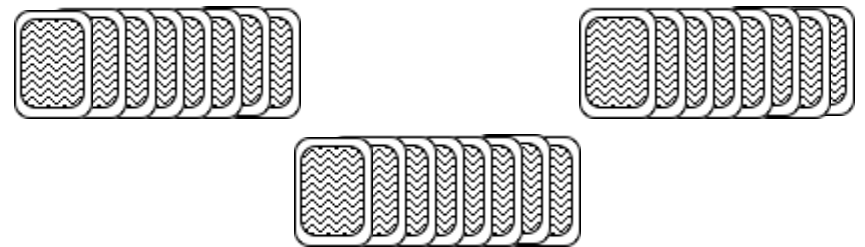
Règles du jeu : Chaque joueur a le même nombre de cartes devant lui, empilées face contre table. Les 2 joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui dont la carte a une valeur supérieure remporte les 2 cartes. Si 2 cartes de même valeur sont retournées (deux 8, ou deux 9...), c'est la bataille! Alors, chaque joueur dépose une nouvelle carte sur la sienne, jusqu'à ce qu'un d'entre eux sorte une carte de la même valeur que la carte qui a déclenché la bataille. Celui qui y parvient ramasse les 2 paquets. Le but du jeu est de gagner toutes les cartes du paquet.

Le pouilleux

Cartes : Toutes les cartes d'un jeu ordinaire sauf le valet de trèfle

Nombre de joueurs : 3 ou plus

Disposition : Mêler et distribuer toutes les cartes aux joueurs



Règles du jeu : On commence par retirer le valet de trèfle du jeu : le valet de pique devient dès lors le pouilleux. On distribue toutes les cartes aux joueurs, une par une, faces cachées. Tous les joueurs sont invités à regarder leur jeu et enlever leurs paires de la même couleur (8 de trèfle et 8 de pique, roi de cœur et roi de carreau, etc.).

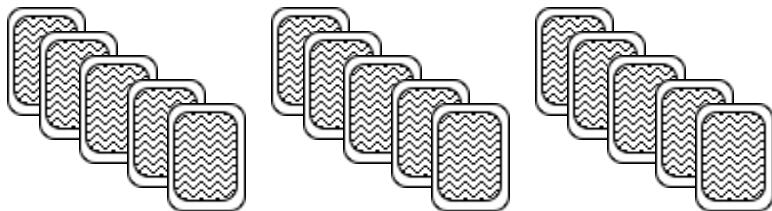
C'est le joueur qui a le moins de cartes en main qui commence, en pigeant une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il s'en débarrasse. Ensuite, c'est le tour de son voisin de gauche, qui va à son tour piocher une carte du joueur à sa gauche. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que la seule carte qui reste en jeu soit le valet de pique. Le joueur ayant le pouilleux en main est le perdant.

Pige dans le lac

Cartes : Toutes les cartes d'un jeu ordinaire

Nombre de joueurs : 3 ou plus

Disposition : Mêler et distribuer 5 cartes à chaque joueur (voir ci-dessous)



Règles du jeu : Le donneur brasse les cartes et donne 5 cartes à chaque joueur. Bien mélangées, les autres cartes sont mises au centre de la table, face cachée. Le premier joueur demande au joueur qui est à sa gauche s'il a une carte identique à une des siennes : « As-tu un 4? ». Si l'autre joueur a un 4, il doit le lui remettre. Celui qui reçoit dit « merci », sinon le joueur reprend sa carte.

Le premier joueur continue à demander jusqu'à ce que l'autre joueur n'ait plus de cartes à lui donner. Lorsque ce moment arrive, il répond alors : « Pige dans le lac! ». Le premier joueur pige alors une carte parmi celles qui sont au milieu du jeu, puis c'est au joueur suivant de demander une carte à celui placé à sa gauche.

Lorsqu'un joueur ramasse 3 cartes identiques, il les dépose sur la table. S'il a les 4 cartes de même valeur, il les retourne alors face contre table, et plus personne ne peut les reprendre. Si un joueur possède la quatrième carte, il peut voler le paquet de 3 cartes en déposant sa carte sur celui-ci. Le but ultime du jeu est d'amasser le plus de paquets de 4 cartes possible.

Rouge ou noir?

52 Cartes : Toutes les cartes d'un jeu ordinaire

Nombre de joueurs : 2

Disposition : Mêler les cartes et faire un seul paquet faces cachées (voir ci-dessous)



Dans ce jeu tout simple, l'enfant n'a pas besoin de savoir compter : il peut donc y jouer dès l'âge de 3 ans, puisque c'est la couleur qui est importante (petit jeu idéal pour s'amuser avec les petits frères ou les petites sœurs).

Règles du jeu : Un joueur a un paquet de cartes posé devant lui, face contre table. L'autre joueur doit deviner de quelle couleur (rouge ou noir) sera la prochaine carte que le premier joueur retournera. S'il voit juste, il remporte la carte. Sinon, c'est le premier joueur qui la garde. C'est celui qui a le plus grand nombre de cartes qui gagne la partie. Reposant sur la chance, l'enfant a autant de chance que l'adulte de gagner : voilà qui le fera sentir grand!

Jeux de cartes



Chers parents,
Voici quelques jeux de cartes faciles à jouer avec des enfants.
Les jeux de cartes permettent de développer plusieurs habiletés :

- **Motricité fine** : distribuer et tenir des cartes.
- **Sociales** : attendre son tour, apprendre à perdre et à gagner.
- **Cognitives** : reconnaissance des chiffres, assimiler les valeurs (plus petit, plus grand et égal), reconnaissance de propriétés communes, ordre numérique, etc.

Mais surtout, ils permettent de partager du **temps de qualité** avec votre enfant. Un beau moment éducatif, mais surtout rempli de plaisir !