

Jeux de cartes
autour des jeux
d'opposition

LA DÉCOUVERTE DES CARTES

MS - GS

Les cartes (format A5 ou A10) sont réparties entre les enfants. L'animateur dispose au sol toutes les affichettes n°1 (format A4).
À tour de rôle, les enfants viennent poser une carte qui est décrite et commentée avec l'animateur.
L'objectif final est de reconstituer un tableau regroupant les différentes familles.

	Boxe	Escrime	Sumo	Judo	Capoeira	Karate	Lutte
1	Europe	Europe	Japon	Japon	Brésil	Japon	Grèce
2	Le ring	La piste	Le dohyô	Le tatami	La roda	Le tatami	Le tapis de lutte
3	Les boxeurs Les boxeuses	Les escrimeurs Les escrimeuses	Les sumotoris	Les judokas	Les capoeiristes	Les karatékas	Les lutteurs Les lutteuses
4	Les gants et la ceinture	Épée, masque, gant, veste et pantalon	Le mawashi	Le kimono	La corde et l'abada	Le kimono	Le maillot

Une fois cette phase réalisée, on peut jouer
au jeu traditionnel des 7 familles

**Jeux de cartes
autour des jeux
d'opposition**

**Pour jouer au jeu des 7 familles,
il vous faut :**

- **35 cartes composées de 7 familles :** lutte, escrime, boxe, judo, karaté, sumo, capoeira. Chaque famille des jeux d'opposition est composée de 5 catégories :
 1. Une carte sport
 2. Une carte pays d'origine
 3. Une carte zone de jeu
 4. Une carte joueur/joueuse
 5. Une carte équipement

LE JEU DES 7 FAMILLES

GS

Comment jouer au jeu des 7 familles ?

Le but du jeu des 7 familles est d'être le joueur ayant à la fin de la partie, réussi à réunir le plus de familles complètes.

Un joueur, désigné par le sort, bat les cartes, les fait couper et en distribue selon les variantes, 3 à 5 cartes à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Après avoir constaté qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir.

Pour cela il dit "Dans la famille... je demande...", par exemple "Dans la famille boxe, je demande l'équipement". Si cet autre joueur possède la carte il doit lui donner. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer une autre fois. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche.

Aide :
Si l'enfant n'est pas capable d'identifier dans un premier temps les familles de jeux d'opposition, il utilisera les couleurs et les chiffres associés. (cf. tableau). Au lieu de dire « dans la famille boxe, je voudrais les joueurs » il demandera « dans la famille bleue, je voudrais le N°4 ». Lorsque toutes les familles sont constituées, l'adulte reformule et nomme les cartes des différentes familles.

Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer 1, 2, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer. Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur.

Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.



**Jeux de cartes
autour des jeux
d'opposition**

LE JEU DU MEMORY

MS - GS

**Pour jouer au Memory,
il vous faut :**

- **Un certain nombre de paires de cartes disponibles en différents nombres selon les jeux.**
- **Être au minimum 2 joueurs**

On peut dupliquer les cartes autant que nécessaire.

Comment jouer au Memory ?

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes. Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier.

Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix et nomme les cartes retournées.

• **Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.**

• **Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.**

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

Pour gagner une partie de Memory, chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède. Le gagnant est celui qui en possède le plus.

