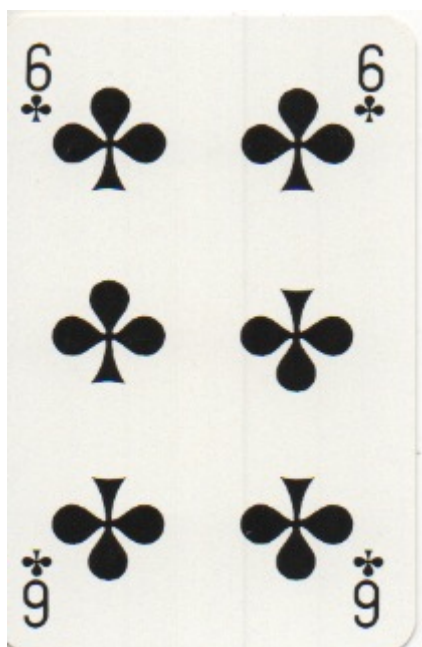
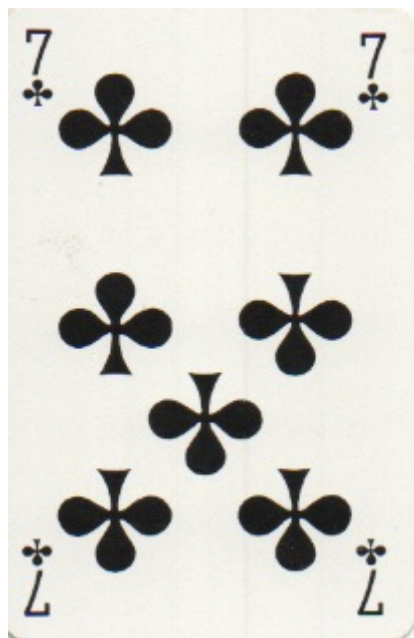
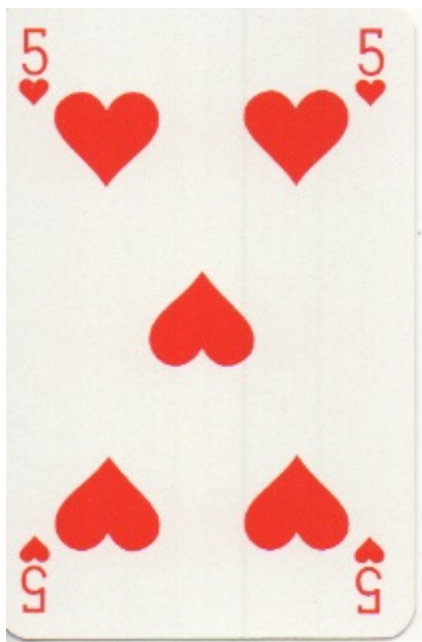




Association des Professeurs de  
Mathématiques de l'Enseignement Public

## CONGRÈS AGEEM NANCY 5 – 6 – 7 JUILLET 2018

### Le jeu du « plus gros tas » en cycle 1



# Le plus gros tas

Ce jeu de cartes est une adaptation pour les élèves de cycle 1 du jeu italien "ruba masso" (vole le tas).

## Matériel

Un jeu de 52 cartes dont on enlève les figures (valets, dames et rois) ; il reste 40 cartes.



## Vocabulaire

On utilise deux couleurs (noire et rouge), les symboles trèfle, carreau, cœurs et pique ainsi que les nombres de 1 à 10 (ou moins).

On fera au moins un tour en tirant au hasard une carte et en disant de quelle carte il s'agit (nombre et symbole).

## Organisation

4 ou 3 joueurs (36 cartes à distribuer, 36 est multiple de 4 et de 3).

## Déroulement

On tire au hasard 4 cartes qu'on découvre et qu'on place au centre puis on distribue 3 cartes à chacun des joueurs.

On peut jouer à cartes découvertes, ainsi l'élève pense à ce qu'il doit jouer, et quand ce n'est pas son tour, il vérifie que ce que les autres font est correct (confusion fréquente entre 6 et 9).

On donne un sens de jeu, horaire ou antihoraire.

Reconnaissance d'un nombre : il faut faire des « doubles », l'élève qui doit jouer ramasse une carte du centre s'il a en main une carte de **même valeur**, même si elles ne sont pas de couleur identique (ex : *il ramasse un 6 de cœur avec un six de trèfle*). Il place devant lui les deux cartes, dos visible pour ne pas les confondre avec celles qu'il jouera.

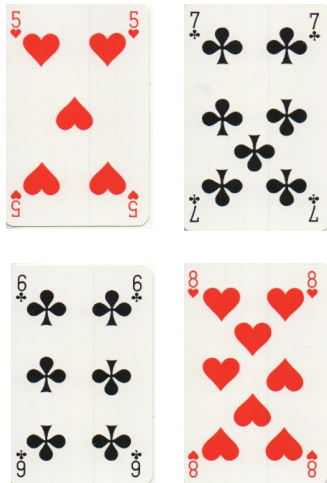
Si un joueur ne possède aucune carte de la valeur de celles qui sont au centre, il doit se défausser d'une carte de son choix. À ce niveau, la stratégie intervient peu, mais il peut être judicieux de regarder les cartes des adversaires avant de se défausser.

Chacun joue à son tour, et quand il n'a plus de cartes en main, on redistribue 3 cartes à chacun jusqu'à épuisement du paquet (3 mains pour 4 joueurs et 4 mains pour 3 joueurs).

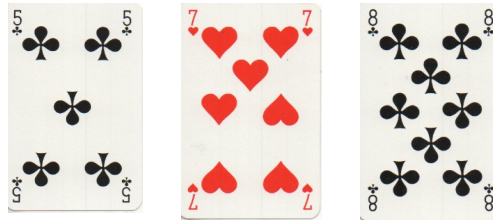
À la fin, s'il reste des cartes au centre, c'est le dernier qui a ramassé une carte qui les prend toutes.

Celui qui a le plus gros tas de cartes a gagné (chacun compte ses cartes et compare avec ses camarades).

## **Les cartes au centre**



## Main d'un joueur

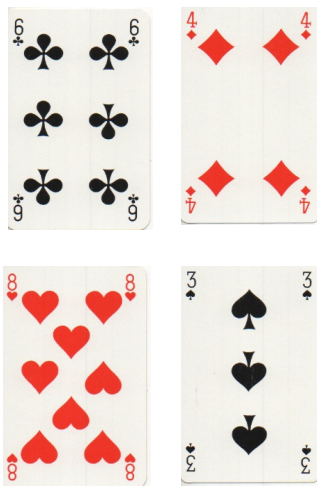


Le joueur peut prendre au choix le 5♥ avec son 5♣ ou le 7♣ avec son 7♥.

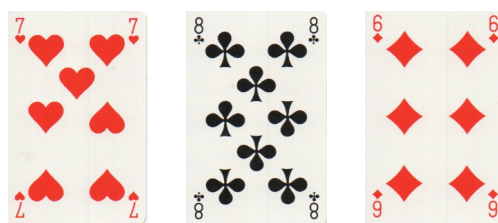
Variante (fin MS – GS) : décomposition des nombres

Si un joueur a un 9 en main, **qu'au centre il n'y en a pas** mais qu'il y a un 5 et un 4 (ou deux cartes dont la somme fait 9), il peut ramasser ces deux cartes avec son 9. *On parlera du nombre indiqué par une carte (celle qui indique le plus grand nombre mais pas forcément) et on poursuivra la comptine des nombres pour arriver à la valeur de la carte en main). Très rapidement, la plupart des élèves décomposent les décompositions des nombres).*

## Les cartes au centre



## Main d'un joueur



Le joueur peut, soit prendre le 8♥ avec son 8♣, soit prendre le 6♣ avec son 6♦ ou mieux, prendre le 4♦**et** le 3♠ avec son 7♥ (il gagne une carte !).