

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui. Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.

Jeu de bataille

Ce paragraphe est une reprise rapide d'un extrait du document ' **Autour du thème du réseau trophique**'.

Dans un jeu de cartes classique, on peut évaluer leur valeur, dès qu'on sait lire les codes associés. C'est d'ailleurs un objet spécifique d'apprentissage. Le contrôle des cartes tient donc d'un savoir externe à celles-ci (le 9 est plus forte que le 8 qui ...).



Dans le cas qui nous préoccupe - fabriquer un jeu de cartes venant asseoir des savoirs en SVT- le dispositif de hiérarchisation (*qui mange qui*) n'est pas directement transférable : il faut incorporer au dessin de la carte, les éléments nécessaires à la bonne marche du jeu. Ces éléments sont bien apparents sur les deux exemples prodigués ici. Au centre de la carte, l'image principale évoque l'animal (ou le végétal) concerné. C'est la valeur de la carte.

Cette image est bordée, éventuellement, d'une ou plusieurs vignettes :

- Au dessus de ses prédateurs - vignettes carrées
- En dessous de ses proies - vignettes circulaires.

On notera que le code employé est différent de celui utilisé pour le jeu précédent.

Ce jeu n'est pas très difficile à produire. Sa mise en œuvre en classe suppose un protocole assez précis, évoqué dans le document déjà cité.

Le jeu de bataille

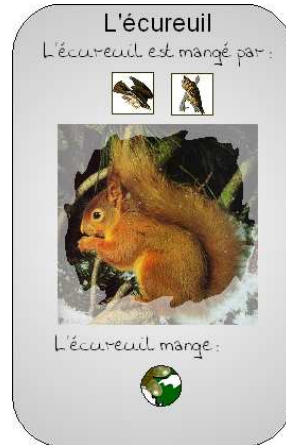
a) Règle simple pour un jeu de 28 cartes distribuées en 2 familles.

Le jeu est bien battu puis également distribué entre les deux joueurs qui retournent leurs mains respectives. A chaque tour, les joueurs révèlent la carte en haut de leur main. Si l'animal porté par l'une d'elles mange le végétal ou l'animal porté par l'autre, alors son propriétaire emporte les deux cartes. Sinon, il y a bataille, jusqu'à ce qu'un des joueurs puisse emporter l'ensemble des cartes mises en jeu.

Il y a arrêt du jeu quand l'un des joueurs n'a plus de carte en mains.

b) Règle enrichie pour un jeu de 28 cartes distribuées en 2 familles.

Même dispositif que ci-dessus, mais on gagne le combat si sa carte peut manger un animal qui lui-même peut manger l'animal ou le végétal porté par la carte de l'adversaire. On applique une règle de transitivité. Le jeu devient beaucoup plus rapide. Les vignettes des cartes permettent en effet de vérifier ce fait : il suffit qu'une carte porte en bas un rond dont la figure se retrouve dans un petit carré en haut de l'autre.



Jeux de cartes¹

Public visé : enfants de Cycle 1

Logiciels utilisés : Open Office module Dessin pour l'assemblage, PhotoFiltre pour la préparation de documents complémentaires.

Le projet

- ✦ Réaliser des jeux de cartes au format standard 56 × 87 mm. Des indications rapides sont fournies ci-dessous pour leur préparation. On aura le réflexe d'imprimer puis de plastifier avant de découper. Il peut être habile de coller sur un support plus épais, avant la plastification, pour faciliter la manipulation.
- ✦ La préparation des images utilise **PhotoFiltre** -gratuit- mais n'importe quel autre logiciel bitmap peut convenir. La réalisation finale se fait sous **Open Office** module **Dessin**.

Jeu des jumeaux (solitaire)

Ce jeu utilise des cartes à jouer portant chacune une image, en rapport avec le thème choisi : les animaux de la ferme, les poissons, les mammifères, etc. Il peut être pédagogiquement intéressant d'associer à l'image le nom (en deux graphies) comme sur l'exemple ci-contre.

- ✦ Si on ne veut pas fabriquer de nouvelles cartes, réutiliser les cartons du jeu de mémoire.

Matériel : 9 paires de cartes *identiques*. Les règles d'identification (être en relation) sont les mêmes que pour le jeu de Memory : identification parfaite, identification avec symétrie, identification d'une partie au tout, identification nominale, relation de parenté, relation trophique (qui mange qui / qui est mangé par qui). On présentera une variante ci-après.

Mise en place du jeu : les cartes sont battues. Elles sont ensuite distribuées sur la table ainsi : les 9 premières sont couchées, face contre la table, les 9 suivantes sont déposées par dessus les premières, faces visibles.

But du jeu : éliminer du tapis le maximum de cartes en fabriquant des paires de cartes identiques.

Dès que deux cartes sont visibles et identifiables, on les ôte de la table. Si, ce faisant, on découvre des cartes face contre table, on les retourne.

Arrêt du jeu : toutes les cartes ont été ramassées (on a gagné) ; on ne peut plus faire de paire, le jeu est bloqué (on a perdu).

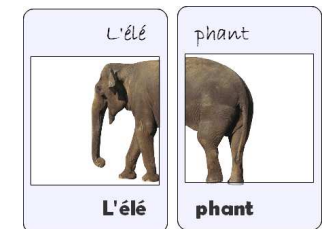
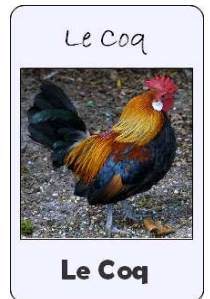
Fabrication des cartes : utiliser ou s'inspirer du fichier **Masques-cartes.odg**.

Une variante possible

Deux cartes forment une paire si, accolées, on reconstitue l'image complète. Voici un exemple :

- ✦ La construction du jeu ne pose pas de problème si on sait diviser une image en deux parties égales. Voici un rapide mode opératoire.

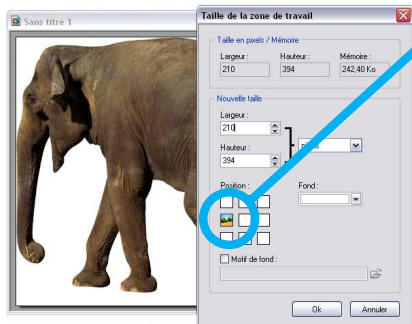
Op 1 : charger une image au format 2:1 (la largeur est deux



¹ Certaines règles sont importées (et adaptées) de wikipedia :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Cat%C3%A9gorie:Jeu_de_cartes_traditionnelles

fois plus grande que la hauteur) et couvrant donc au moins 10 cm par 5 cm en 150/200 dpi. Si vous ne trouvez pas votre bonheur, essayez de trouver une image, sans fond, ou avec un fond uni (comme sur l'exemple ci-dessus). Ou bien, essayer de trouver une image très grande (en termes de pixels) dans laquelle vous pourrez prélever un rectangle contenant le sujet principal selon le gabarit 2:1. Pour finir, faites en sorte que l'image couvre un rectangle de 10cm par 5 cm en 150 à 200 dpi. Dans **Photofiltre**, vous utiliserez les menu **[Image/Taille de la zone de**



travail] et **[Image/Taille de l'image]**.

Op 2 : Diviser l'image en deux demi-images.

Invoquer le menu **[Image/Taille de la zone de travail]**, diviser la largeur de travail par deux (par exactement **419** devient **210**) sans toucher à la hauteur, et tout en fixant la position du centre de recadrage au médian gauche.

Enregistrer une copie de cette image avec un nom explicite, par exemple **G_elephant.png**.

Annuler le recadrage, par exemple via la combinaison de touches **[Ctrl]-[Z]**.

Op 3 : Relancer un recadrage qui élimine la moitié des pixels en largeur, mais en fixant la position du centre de recadrage au médian droit cette fois. Puis enregistrer sous un autre nom, pour notre exemple **D_elephant.png**.

Jeux des paires (deux joueurs)

Ce jeu utilise les cartes à jouer du jeu précédent. Seules les règles changent.

Mise en place du jeu : les cartes sont battues. Elles sont ensuite distribuées ainsi : trois cartes au premier joueur, trois cartes au second, le reste dans la pioche (faces contre la table). Celui qui n'a pas distribué commence à jouer.

But du jeu : ne plus avoir de carte en main. Le joueur dont c'est le tour de jouer applique les règles suivantes :

- ✦ S'il détient dans sa main des paires de cartes identiques, il les dépose sur la table, faces visibles.
- ✦ Il pioche une carte. S'il peut constituer une paire, il la dépose sur la table et il pioche à nouveau.
- ✦ S'il ne peut plus poser de paire sur la table, il passe la main à son adversaire.

Le jeu s'arrête quand : i) un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes (il a gagné) ;
ii) la pioche est vide et aucun des deux joueurs ne peut plus poser de paires : gagne celui qui a le moins de cartes en main.

Jeux du mistigri (3 ou 4 joueurs)

Ce jeu connaît de nombreuses appellations.

Fabriquer sur le même modèle que précédemment un certain nombre de paires de cartes, identiques pour une règle clairement énoncée (comme ci-dessus). On pourra opter pour 6 paires au minimum, jusqu'à 12 paires (au delà le jeu s'éternise). Injecter dans ce jeu une dernière carte non mariable.

La donne préalable : Le donneur distribue toutes les cartes, une par une dans le sens des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs n'auront pas le même nombre de cartes.

1re phase ou défausse : Chaque joueur se défausse de ses paires, s'il en possède.

2e phase ou jeu : Le joueur ayant le moins de cartes commence la partie en piochant une carte chez son voisin de gauche, sans la montrer aux joueurs non impliqués. Si cela lui permet de former une nouvelle paire, alors il s'en défausse immédiatement. C'est ensuite au tour de son voisin de droite de piocher dans son jeu. La partie se déroule ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées et qu'il ne reste plus qu'une carte, le « mistigri ». A perdu le joueur détenteur de cette carte.

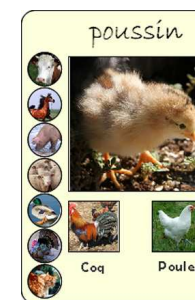
Variante pédagogique : un joueur dont c'est le tour de jouer énonce le nom porté à l'identique² sur les deux cartes formant la paire avant d'abaisser sa paire. Si le nom est correct, il se défausse de la carte de son choix auprès de son voisin de droite. Sinon, ou s'il ne sait pas, il laisse son voisin choisir.

Jeu de la (pro)-création (3 ou 4 joueurs)

C'est une variante du jeu des 7 familles. Mais ici chaque famille est constituée de trois cartes seulement représentant les deux géniteurs (mâle et femelle) et leur petit : coq, poule, poussin, cochon, truie, porcelet, cerf, biche, faon ...

On doit donc fabriquer entre 18 et 24 cartes (représentant 6 à 8 familles). Typiquement, on choisira parmi les triplettes suivantes :

Taureau, vache, veau
Cheval, jument, poulain
Cochon, truie, porcelet,
Bélier, brebis, agneau
Coq, poule, poussin
Canard, cane, caneton
Dindon, dindon, dindonneau
Chat, chatte, chaton
Chien, chienne, chiot
Cerf, biche, faon



Voir ci-dessus à gauche un exemple de carte possible. Notez la colonne de pastilles à gauche de la carte (diamètre 1 cm), évoquant les diverses familles, la grande vignette (4 par 4 cm) représentant la valeur de la carte, et, juste en dessous, les deux autres membres de la famille (dans des cadres de 1 par 1 cm).

Le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Un joueur, désigné par le sort, bat les cartes, les fait couper et en distribue selon les variantes, 4 à 6 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. 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 et c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer.

² Dans le cas où l'identification passe par le recollement de deux moitiés, il s'agit de l'expression obtenue par concaténation des éléments textuels portés par chacune des deux cartes.