

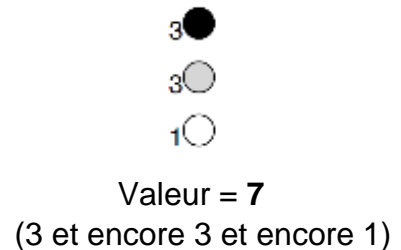
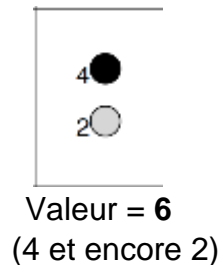
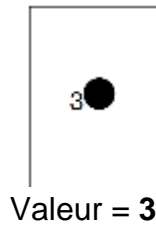
La bataille des cartes (à points)

D'après le jeu « La bataille des points » - site Primaths

Matériel :

Un jeu de cartes dont les faces présentent des ronds de un, deux ou trois couleurs auxquels un chiffre est associé. La quantité totale de ronds donne la valeur de la carte.

Exemple :

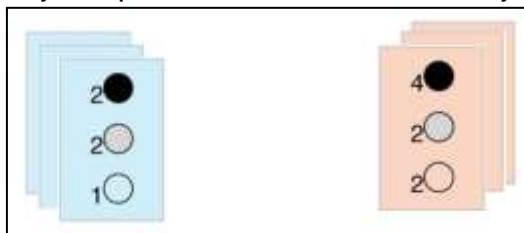


Le document pdf intitulé « La bataille des points-Cartes recto » fourni peut être imprimé ou reproduit. Vous pouvez faire dessiner les ronds et faire écrire les chiffres par votre enfant. On veillera à respecter la présentation pour que les cartes puissent être comparées plus facilement).

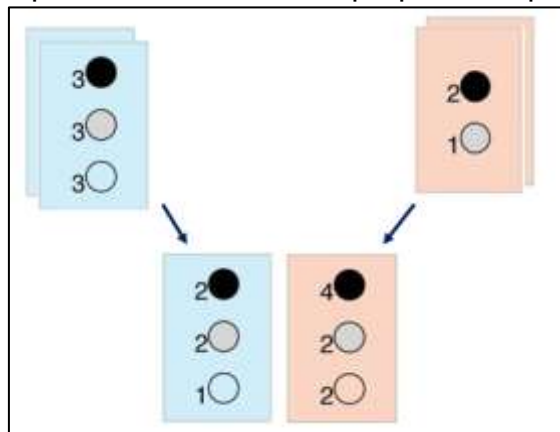
Le jeu se joue comme un jeu de bataille classique mais avec les faces des cartes visibles : le joueur qui gagne est celui qui possède la carte de la valeur la plus forte.

Déroulement du jeu :

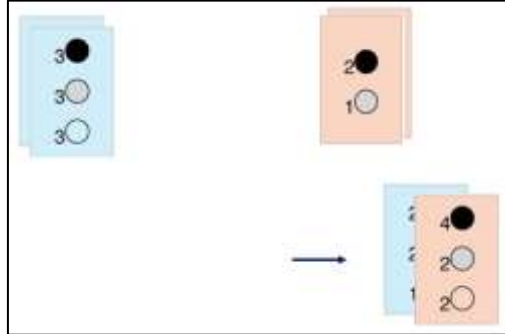
- Le jeu se joue traditionnellement à deux (mais on peut jouer à trois si besoin).
- Mélanger les cartes et les distribuer à chaque joueur en nombre égal.
- Chaque joueur place son tas de cartes devant lui faces visibles (dans les exemples, les cartes sont en couleur juste pour mieux différencier les joueurs).



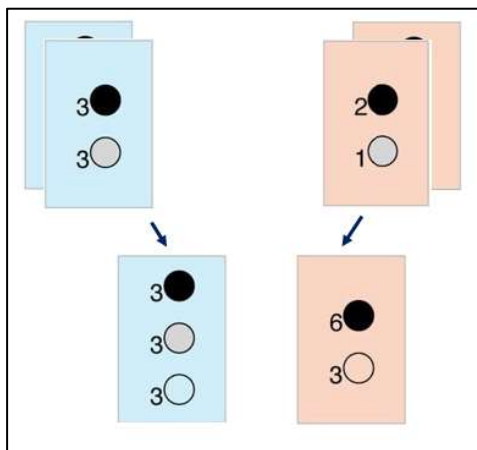
- Chaque joueur prend la première carte de son paquet et la pose au milieu.



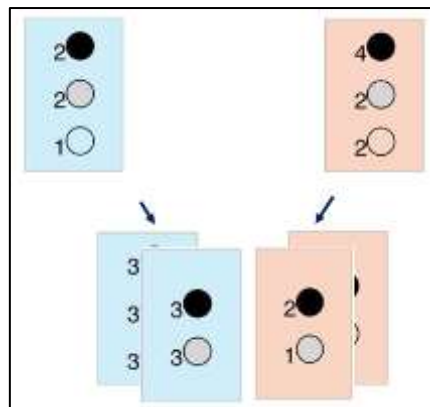
- Chercher la carte la plus forte :
 - soit par comparaison :
Exemple : « Nous avons tous les deux 2 ronds gris. Mais j'ai 4 ronds noirs et toi seulement 2. J'ai 2 ronds noirs de plus que toi. Et j'ai aussi 1 rond blanc de plus que toi. J'ai plus de ronds que toi. J'ai donc gagné. » (*Joueur cartes roses*)
 - soit par calcul de la valeur :
Exemple : « J'ai 8 ronds en tout et toi 5. 8 est plus grand que 5. J'ai donc gagné. » (*Joueur cartes roses*)
- Le joueur qui a la carte de plus forte valeur remporte les deux cartes.



- Si les deux cartes ont la même valeur, il y a bataille. Chaque joueur pose une nouvelle carte sur la première. Comparaison de ces deux nouvelles cartes.

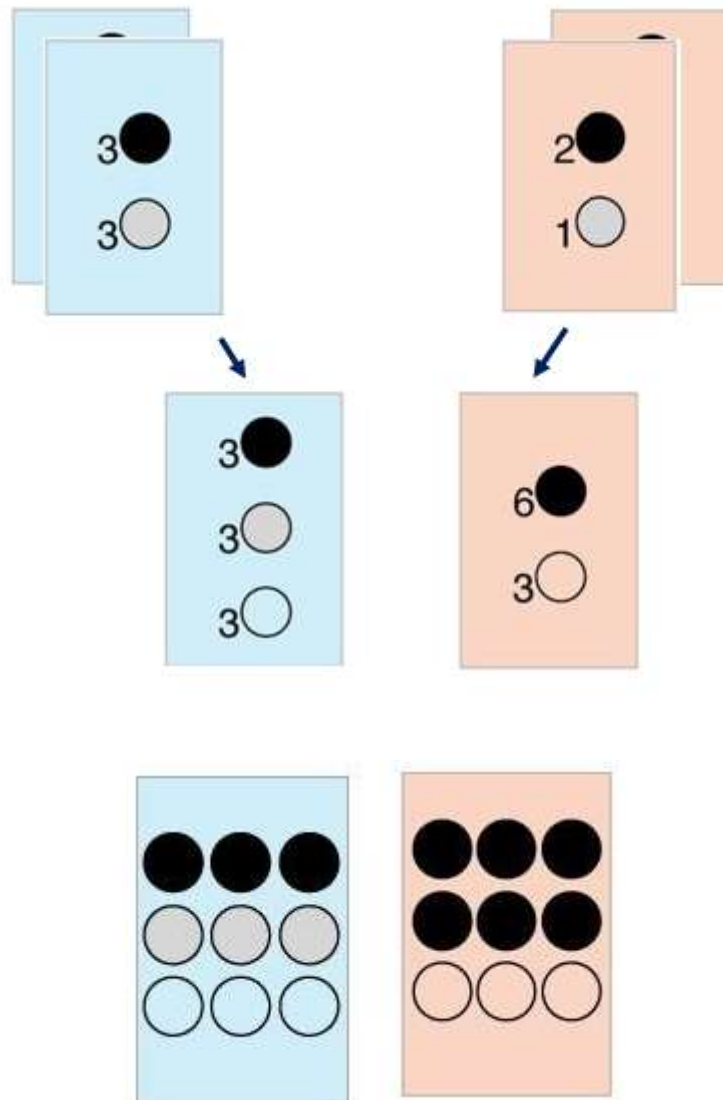


Bataille (égalité) → 2^{ème} tour



Gagnant : joueur « bleu »

- Si l'enfant n'arrive pas à déterminer quelle est la carte à la plus forte valeur ou s'il y a égalité, que ce soit par comparaison ou par calcul, on pourra lui faire dessiner au dos de la carte les différents ronds présents sur la face. La comparaison en est ainsi facilitée.



Il existe, dans le jeu d'origine Primaths, une version « verso des cartes » imprimable. Téléchargeable par le lien ci-dessous :

Liens vers les ressources du site Primaths.fr :

[Le recto des cartes](#)

[Le verso des cartes](#)