



LA BATAILLE

JOUR 1

Jouer à la bataille traditionnelle

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	On distribue toutes les cartes aux joueurs qui les rassemblent face cachée en paquet devant eux. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose face visible sur la table. Celui qui a la valeur la plus importante ramasse le tas. L'as vaut 1. Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis, ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. Celui qui a la valeur la plus forte, l'emporte. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du paquet ou qui a le plus de cartes à la fin des tours.
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour obtenir plus de cartes.

JOUR 2

Jouer à la bataille ouverte

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	Ce jeu demande plus de stratégie qu'un jeu de bataille classique. Chaque élève reçoit 5 cartes qu'il pose devant lui sur la table, faces visibles . Le premier joueur pose une carte devant lui. L'adversaire essaie de la lui prendre en choisissant une carte d'une valeur plus importante. S'il ne peut pas, il a intérêt à se défausser d'une toute petite (mais c'est aux plus malins de le découvrir). La personne qui remporte le pli pose les cartes gagnées à côté de lui et entame le pli suivant. À la fin, celui qui a fait le plus de plis gagne la manche.
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour obtenir plus de cartes. Distribuer plus ou moins de 5 cartes à chaque élève en début de partie.



LA BATAILLE

JOUR 3

Jouer à la bataille addition avec 2 cartes

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	On distribue toutes les cartes aux joueurs qui les rassemblent face cachée en paquet devant eux. Chacun tire deux cartes au dessus de son paquet et les pose faces visibles sur la table. Celui qui a la valeur la plus importante en additionnant ses deux cartes ramasse le tas. Lorsque deux joueurs obtiennent la même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent deux cartes suivantes et les posent, faces cachées, sur les cartes précédentes. Puis, ils tirent deux nouvelles cartes qu'ils posent cette fois-ci faces visibles. Celui qui obtient la valeur la plus forte en additionnant ses deux cartes, l'emporte. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du paquet ou qui a le plus de cartes à la fin des tours.
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour obtenir plus de cartes.

JOUR 4

Jouer à la bataille soustraction avec 2 cartes

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) On conserve uniquement les 10, 9, 8, 7, 6 rouges et les 5, 4, 3, 2, 1 noires Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	On distribue d'abord toutes les cartes rouges puis toutes les cartes noires. Les élèves ont alors deux paquets devant eux. Chacun tire deux cartes (une dans chaque paquet donc une noire et une rouge) et les pose faces visibles sur la table. Pour connaître la valeur de son tirage on retire la valeur des cartes noires de la valeur des cartes rouges . Si un élève tire un 10 de cœur et un 2 de trèfle il obtient 8 (10 rouge - 2 rouge). Celui qui a la valeur la plus importante après soustraction ramasse le tas. Lorsque deux joueurs obtiennent la même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent deux cartes suivantes et les posent, faces cachées, sur les cartes précédentes. Puis, ils tirent deux nouvelles cartes qu'ils posent cette fois-ci faces visibles. Celui qui obtient la valeur la plus forte après soustraction, l'emporte. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du paquet ou qui a le plus de cartes à la fin des tours.
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour obtenir plus de cartes.