

JEU DE CARTES POUR UNE PERSONNE : SOLITAIRE

Description

Un jeu de cartes pour une personne qui était déjà pratiqué au 18e siècle. L'objectif est de déplacer l'ensemble du jeu de cartes d'un ordre aléatoire à un ordre correct selon des règles prédéterminées.

Objectifs d'apprentissage



- Entraîner la pensée logique et stratégique
- Reconnaître les modèles et les séquences
- Favoriser la concentration
- S'amuser

Cadre d'apprentissage

Individuel

Temps nécessaire



5 minutes
pour une seule partie

(mais parce que c'est très amusant et aussi stimulant, on s'arrête rarement après une partie)



Matériel nécessaire



Variante 1 :

Paquet complet de cartes à jouer (As-Roi, 4 couleurs)



Variante 2 :

idem ci-dessus + 6 joker

Conseils pratiques

Tout d'abord, il faut savoir que tous les jeux ne peuvent pas être menés à terme, parfois on ne peut pas aller plus loin. Ce n'est pas un échec, c'est tout à fait normal !

Il y a de nombreuses façons de jouer à ce jeu :

- en différentes variantes (différentes positions de départ des cartes, différentes règles ...) - vous trouverez deux descriptions sur les pages suivantes
- en tant que jeu en ligne (gratuit) dans votre navigateur internet
- dans une application sur votre téléphone portable

Résultats attendus

- Amélioration de la concentration
- Amélioration de la reconnaissance des formes
- Amélioration de la pensée stratégique
- Maintien de la motricité fine
- Un passe-temps joyeux

La source de l'activité :

Wisamar

JEU DE CARTES POUR UNE PERSONNE : SOLITAIRE

Conseils étape par étape

VARIANTE 1 Le but est d'empiler toutes les cartes classées par couleur, de l'as au roi, dans le bon ordre.



Départ

Position de départ : Disposez 7 cartes les unes à côté des autres, la dernière face visible. Dans la rangée suivante, disposez 6 cartes, dont la dernière face visible. Et ainsi de suite. Les cartes restantes constituent une pile dans laquelle on peut piocher.

Règles Les cartes visibles peuvent être déplacées : vers la pile de défausse (c'est le but) ou vers une autre rangée.

Ici, les as de pique et les cœurs sont placés en début de pile. Maintenant, la carte libre face cachée peut être retournée, l'espace à droite reste vide et peut être utilisé plus tard pour un roi.



Cependant, seules les cartes ayant exactement une valeur de moins et de couleur opposée peuvent être placées dans les rangées, c'est-à-dire les cartes rouges sur les cartes noires ou les cartes noires sur les cartes rouges.

À gauche : le 2 noir peut être placé sur le 3 rouge, ainsi que sur la défausse des piques.

A droite : Le valet rouge peut être placé sur la dame noire, puis le dix noir sur le valet rouge.



Si aucune des cartes visibles ne peut être déplacée, la carte supérieure de la pioche est prise. Les cartes qui ne peuvent pas être ajoutées à une rangée ou à une pile sont placées à côté de la pioche. Elles peuvent être placées plus tard si elles conviennent, mais seulement la carte supérieure à la fois.

Ici, le roi peut être placé dans l'espace vide à droite.



Des piles entières de cartes visibles peuvent également être déplacées ; ici, la reine noire (avec sa suite) est placée sur le roi rouge.

Dans le meilleur des cas, c'est ainsi qu'il se présente au final.

Bravo à tous ! Fin



JEU DE CARTES POUR UNE PERSONNE : SOLITAIRE

Conseils étape par étape

VARIANTE 2 L'objectif est de placer toutes les cartes sur la pile de défausse.
 La seule règle est que la valeur de chaque carte doit être supérieure ou inférieure d'une unité à la valeur de la carte posée sur la table. La couleur n'a pas d'importance.



Départ

Position de départ :

7 rangées de 5 cartes chacune. Les jokers sont mélangés. Les cartes restantes constituent la pioche. La carte supérieure est révélée.

+1 ou -1

Règles

Les cartes peuvent maintenant être déplacées vers la pile de défausse conformément à la règle.

Ici, il s'agit d'un roi, c'est-à-dire qu'une reine ou un as pourrait être placé sur cette carte. En regardant les autres cartes, nous optons pour la reine. Il en résulte la série suivante :



L'**as** est à la fois la fin et le début de la rangée : il vient après le roi et est suivi du 2.



Si **aucune des cartes ne peut être déplacée**, la carte suivante de la pioche est révélée et placée sur la pile de défausse. Elle constitue le début d'éventuelle prochaine séquence de défausse.

Ici, il s'agit d'un 9, ce qui permet de déplacer l'un des deux 10 vers la pile de défausse.



Fin



Le **joker** peut être utilisé comme n'importe quelle carte. Il peut simplement être placé sur la pile de défausse afin de poursuivre avec une carte correspondante des rangées, quelle que soit la carte sous le joker.

Ici, la partie est gagnée : les deux dernières cartes peuvent encore être défaussées.

Bien joué ! Encore une fois ?