

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

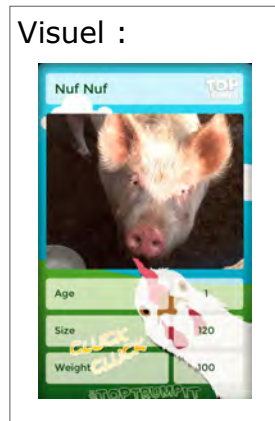
escaleajeux@gmail.com



C03	<i>Top trumps</i>		Age :	8+
			Cycle :	3
Dubreq 1976 Winning moves 1999	Intérêt culturel	4/5		Nombre de joueurs : 2-6
	Valeur ludique	4/5		
	Richesse des formulations	4/5		
	Adaptabilité lexicale	4/5		
			Durée :	10 min.

Mots-clés : interaction - questions - personnages - nombres

Description : Top Trumps est un jeu extrêmement populaire en Angleterre et dans les pays anglophones depuis les années 1970. Dans sa version commerciale, chaque paquet de cartes a un thème différent et chaque carte possède des caractéristiques particulières et des informations sur le personnage. Top Trumps est donc un jeu de bataille intelligent où la mémoire compte plus que le hasard.



Règle du jeu et déroulement : Il suffit pour cela de distribuer à tous les joueurs le même nombre de cartes. Chaque joueur garde ses cartes faces cachées et les regroupe en paquet. Le premier joueur choisit et lit à voix haute un des critères de sa carte du dessus (Par exemple : "Force...20"). Tous ses adversaires dévoilent alors leur carte du dessus, et tous comparent le critère choisi. Celui ou celle qui a le critère le plus fort remporte toutes les autres et garde la main. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes.

Durant un tour, si 2 ou plusieurs cartes sont à égalité ou qu'un critère est non disponible : toutes les cartes sont placées au centre et le même joueur donne une nouvelle caractéristique, de sa nouvelle carte. Le gagnant de cette main remporte toutes les cartes plus celles du précédent tour.

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu peut être favorablement exploité en classe de langue, tant pour les aspects culturels véhiculés, que parce qu'il permet de mettre facilement plusieurs élèves en interaction orale dans un contexte ludique et motivant. Cette activité peut ainsi être proposée lors de la phase d'acquisition par groupes, suite à une acquisition collective (activités de compréhension de l'oral et de répétition), ou en phase de rituels/rebrassage.

L'intérêt ludique de ce jeu est réel, et peut permettre de mobiliser un certain nombre de formulations du niveau A1 dans le cadre d'un projet actionnel motivant. On peut ainsi imaginer la création de plusieurs jeux de top trumps thématiques, réunissant des personnages de dessin animés, des sportifs internationaux, etc. Plusieurs applications pour appareils iOS existent et permettent de générer des cartes de jeu personnalisées : [Top trump it](#) et [Deck: trump card maker](#).

Les formulations mobilisées dépendront alors des critères choisis : âge, taille, poids, nombre de frères et sœurs, ou niveau de magie, d'adresse, etc. Une réflexion devra être menée sur la somme des critères, afin de faire en sorte que le jeu reste jouable (ne pas cumuler tous les atouts sur une même carte). Dans le cadre d'un échange international, on peut s'amuser à créer un jeu représentant des personnalités de chaque pays.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Poser des questions et y répondre	-utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus.	Produire de manière autonome quelques phrases sur des personnages imaginaires (cprojet de création)

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

*My character/animal is/weights/has... .
How about yours?
How old/big/cute/strong is your character?
My magic factor is... How much is yours?*

Shuffle the cards. Deal them. Put your cards in a pile. First player chooses one of the criterias and asks a question. All players answer and compare their cards. The winner takes all the cards and starts a new round. Your goal is to collect all the cards.