

Jeux de cartes dans la classe

CM2/6^e

français/mathématiques

propositions de Marie Musset IA-IPR de Lettres – novembre 2013

À propos des programmes

6^e : « L'organisation des programmes de français vise à la fois à satisfaire les exigences du socle, à établir des correspondances avec d'autres disciplines et à articuler les différents domaines de l'enseignement du français que sont l'étude de la langue, la lecture, l'expression écrite et orale. Cette articulation ou décloisonnement permet aux élèves de percevoir clairement ce qui relie la diversité des exercices qu'ils réalisent ».

En sixième : l'Antiquité, le conte, la poésie et le théâtre peuvent être sollicités. Penser aussi « au regard sur le monde, sur les autres et sur soi à différentes époques, en relation avec l'histoire des arts ».

CM2 : « Le programme de littérature vise à donner à chaque élève un répertoire de références appropriées à son âge, puisées dans le patrimoine et dans la littérature de jeunesse d'hier et d'aujourd'hui ; il participe ainsi à la constitution d'une culture littéraire commune. Chaque année, les élèves lisent intégralement des ouvrages relevant de divers genres et appartenant aux classiques de l'enfance et à la bibliographie de littérature de jeunesse que le ministère de l'éducation nationale publie régulièrement. Ces lectures cursives sont conduites avec le souci de développer chez l'élève le plaisir de lire ».

En relation avec les programmes

1. Les figures des cartes, une tradition française : à partir de l'observation des cartes à jouer, remarquer la « drôle de famille » recomposée depuis l'Antiquité

► **Le Roi de Coeur** ♥ **Charles**

Charlemagne, Empereur d'Occident, considéré comme le « Père » de l'Europe

► **Roi de Carreau** ♦ **César**

Jules César, Empereur de Rome

► **Roi de Trèfle** ♣ **Alexandre**

Alexandre Le Grand, Roi de Macédoine, Pharaon, conquérant de l'Asie

► **Roi de Pique** ♠ **David**

David, Roi des Hébreux, 2^e Roi d'Israël; il tua le géant Goliath

Jeux de cartes dans la classe

CM2/6^e

français/mathématiques

propositions de Marie Musset IA-IPR de Lettres – novembre 2013

2. Histoire des jeux et des Cartes à Jouer en Occident

Jeux et jouets de l'Antiquité (toton, dés...) et du Moyen-Age : exposition virtuelle du Louvre

<http://www.louvre.fr/routes/jeux-et-jouets>

L'introduction des jeux de cartes et des façons de les utiliser signe au Moyen-Age la rencontre de la culture orientale et occidentale (Les naïbes, jeux de cartes Orientaux, arrivent en Occident à l'époque médiévale)

3. En relation avec l'éducation civique :

▶ jeux de hasard :

loto, machine à sous, etc.

▶ jeux de hasard, dont jeux de cartes :

jeux de hasard pur (bataille)/ jeux de hasard raisonné (bridge). Demander aux élèves quels sont leurs jeux de cartes...

▶ le poker et le « bluff »

4. Histoire des Arts : par exemple :

▶ Cézanne (Orsay) Les joueurs de cartes

<http://expositions.bnf.fr/jeux/arret/02.htm>

▶ Coolidge Chiens jouant au poker (certains des personnages du cycle sont inspirés de joueurs de cartes de peintures du Caravage, de Georges de La Tour et de Paul Cézanne)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Chiens_jouant_au_poker

5. Théâtre :

Les Joueurs, comédie de Nicolas Gogol publiée en 1842.

Cette courte pièce (vingt-cinq scènes) se déroule dans l'auberge d'une petite ville où Ikharev, un joueur de carte professionnel, se fait plumer par une bande d'escrocs qu'il croyait lui même avoir roulés.

Derrière le conte traditionnel des brigands piégeant un voyageur trop naïf, le texte suggère d'autres pistes d'interprétation. Gogol s'amuse par exemple à parsemer son texte de références bibliques, qui font du jeu l'expression même de la vanité du monde et de toute activité humaine. Aussi, malgré sa facture classique, et sa brièveté, le texte de Gogol se révèle-t-il riche de potentialités interprétatives et scéniques.