

# tridiko

## tridiko

### un jeu de cartes avec des prépositions

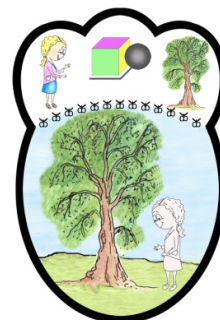
pour s'amuser avec des éléments essentiels de la langue.

En luxembourgeois et en allemand, ce jeu est essentiel pour l'entraînement du datif;  
en français c'est différent. On peut quand même entraîner le vocabulaire.

Avant de déposer une carte, le joueur doit décrire l'image aussi bien que possible en utilisant un modèle de phrase bien défini:

Sujet \* Verbe \* Préposition \* Objet

- Age:** variante (A) à partir de 3, variante (B) à partir de 4 et variante (C) à partir de 5 ans  
**Joueurs:** 2 – 4  
**Durée:** 7 – 10 minutes  
**But:** se débarrasser de toutes ses cartes  
**Principe:** jeu de cartes, jeu de langage  
**Idée:** Blanche Kails 04.01.2016  
**Objectifs:** *mémoriser les noms des figurines*  
*utiliser des phrases correctes*  
*jouer et s'amuser*



- Material:** 1 set de cartes tridiko, c'est à dire:  
43 cartes-images  
4 cartes-fée  
3 cartes-cage  
5 cartes-simples-BOBIBU (une seule préposition)  
2 cartes-combinées-BOBIBU (toutes les prépositions)

Chaque **carte-image** a trois „caractéristiques“: la partie inférieure de la carte, la grande partie ovale montre une scène avec un „sujet“ en noir et blanc et un „objet“ colorié. La partie supérieure de la carte montre les trois „caractéristiques“ de la carte: ces trois petites images donnent le modèle de la phrase que le joueur est censé faire. La petite image à gauche représente le sujet. La petite image au milieu représente la préposition. La petite image à droite représente l'objet. Le verbe „être“ est le plus confortable à utiliser, mais bien sûr les enfants plus âgés sont invités à en utiliser d'autres. (En tout cas, il est très avantageux si les joueurs connaissent déjà les noms des figurines à partir de l'histoire de Yossiia ou à partir d'un jeu de memory précédent, etc.)

N.B.: Dans ce jeu il n'y a pas de sujet „en-dessous“ d'un objet, néanmoins ce symbole est représenté sur la carte BOBIBU combinée. De même il n'y a pas de sujet „à gauche“ d'un objet, c'est pourquoi les cartes-simples-BOBIBU „à gauche de“ ne sont pas utilisées dans ce jeu-ci.

**Explication:** BOBIBU = before, on, behind, in, beside, under

### **Variante (A) :**

#### **Préparation du jeu:**

Pour les enfants de 3 ans, on n'utilise que les **cartes-images**. (Pour les joueurs de 3 ans on n'a pas besoin de cartes-fées, ni de cartes-cages ni de cartes-BOBIBU.)

Le maître du jeu mélange les cartes. Il les distribue une à une pour en donner 3 à chaque joueur. Au milieu de la table il met 3 cartes l'une à côté de l'autre, face visible. Ces trois cartes constituent la base de départ du talon. Toutes les autres cartes ne sont pas utilisées dans cette manche du jeu, elles sont mises de côté. (Il se peut très bien que les enfants de 3 ans ne jouent qu'une seule manche.)

#### **Déroulement du jeu:**

Chaque joueur met ses cartes visiblement devant lui sur la table. Le joueur à gauche du donneur commence le jeu. Si le joueur a une carte avec une **caractéristique identique** à une caractéristique d'une des cartes du talon, il décrit à haute voix l'illustration sur sa propre carte et il la met sur la carte correspondante du talon.

Pour le joueur de 3 ans, l'action se termine là. Car les joueurs de 3 ans n'ont pas besoin de comparer les 3 cartes du talon. C'est ce qui est demandé à partir de la variante (B).

Celui qui n'a pas de carte jouable devant lui, doit passer son tour. Pour les joueurs de 3 ans, cela veut dire: c'est le tour du prochain joueur. Avant de passer son tour, le joueur de 3 ans n'a pas besoin de tirer une carte de la pioche, étant donné qu'il n'y a pas de pioche pour ce groupe d'âge. Seulement les cartes distribuées sont prises en compte.

**Gagnant** est celui qui le premier réussit à se débarrasser de toutes ses cartes.

### **Variante (B):**

#### **Préparation du jeu:**

Avec les joueurs de 4 ans on utilise les cartes-**images**, les cartes-**fée** et les cartes-**cage**. (Les cartes-BOBIBU sont mises de côté.)

Le maître du jeu mélange les cartes. Il les distribue une à une pour en donner 5 à chaque joueur. Au milieu de la table il met 3 cartes l'une à côté de l'autre, faces visibles. Ces trois cartes constituent la base de départ du talon. Le donneur fait une pile avec le reste des cartes, faces cachées : celle-ci constituera la pioche.

Si après la donne, un joueur a 3 ou 4 cartes-fée en main, toutes les cartes seront remélangées et redistribuées, 5 à chaque joueur.

#### **Déroulement du jeu:**

Chaque joueur met ses cartes faces visibles devant lui sur la table. Le joueur à gauche du donneur commence le jeu. Si le joueur a une carte avec une **caractéristique identique** à une caractéristique d'une des cartes du talon, il décrit à haute voix l'illustration sur sa propre carte et il la met sur la carte correspondante du talon.

Ce joueur compare alors les trois cartes du talon: si toutes les trois cartes du talon ont une caractéristique identique, il nomme cette caractéristique et il peut mettre **encore une** de ses cartes sur le talon. Elle doit avoir une caractéristique commune avec la carte qu'elle couvre, mais elle ne doit pas nécessairement avoir la caractéristique commune aux trois cartes citée auparavant. C'est le tour du **prochain joueur**.

Une **carte-cage** peut être jouée à tout moment. Pas tout à fait: car elle **ne doit pas être jouée en dernier lieu**, sinon ce joueur doit tirer une carte de la pioche qu'il ne peut pas jouer tout de suite et c'est le tour du prochain joueur! Une carte-cage peut couvrir n'importe quelle autre carte, également une carte-cage! Une carte-cage bloque un tiers du talon jusqu'au moment où une fée ouvre la serrure de la cage: lorsqu'un joueur met une carte-fée sur une cage, le blocage est levé et le **prochain** joueur peut mettre n'importe quelle carte sur la fée. Le joueur qui met la carte-fée ne peut pas lui-même jouer une seconde carte. Si tout au début une des trois premières cartes est une **cage**, c'est la même règle: d'abord une fée doit ouvrir la cage avant qu'un joueur ne puisse couvrir la fée avec une carte quelconque. Il n'est **pas permis** de mettre les **trois cartes-cages l'une à côté de l'autre**, sinon le jeu est entièrement bloqué, s'il n'y a pas de fée. C'est pourquoi, si toutes les cartes-cage apparaissent au même moment, la troisième doit être placée sur une des autres cartes-cage.

Une **carte-fée** peut être jouée à tout moment.

Une carte-fée peut être couverte de n'importe quelle autre carte.

En premier lieu la carte-fée est utilisée pour ouvrir une cage. Mais elle peut également être jouée sans cage précédente. C'est une fonction importante pour la phase finale du jeu: La fée peut être jouée en dernier lieu. Elle est toujours convenable!

Le joueur qui a une carte jouable (p.ex. une carte-fée) n'est pas obligé de la jouer. Il peut choisir délibérément de la garder. Il doit alors tirer une carte de la pioche et il passe son tour.

Celui qui n'a **pas de carte jouable**, doit **passer** son tour: il tire une carte de la pioche, mais il doit la prendre en main. Il ne peut pas la jouer tout de suite, même si elle est jouable. C'est le tour du prochain joueur.

**Gagnant** est celui qui le premier s'est débarrassé de toutes ses cartes.

### **Variante (C):**

#### **Préparation du jeu:**

Pour les joueurs de 5 ans on utilise toutes les cartes:

les **cartes-images**, les **cartes-fée**, les **cartes-cage** et les **cartes-BOBIBU**.

Le maître du jeu mélange les cartes. Il les distribue une à une pour en donner 7 à chaque joueur. Au milieu de la table il met 3 cartes l'une à côté de l'autre, faces visibles. Ces trois cartes constituent la base de départ du talon. Le donneur fait une pile avec le reste des cartes, faces cachées : celle-ci constituera la pioche.

Si après la donne, un joueur a 3 ou 4 cartes-fée en main, toutes les cartes seront remélangées et redistribuées, 7 à chaque joueur.

#### **Déroulement du jeu:**

Chaque joueur prend ses cartes en main pour cacher leurs faces aux autres participants. Le joueur à gauche du donneur commence le jeu. Si le joueur a une carte avec une **caractéristique identique** à une caractéristique d'une des cartes du talon, il décrit à haute voix l'illustration sur sa propre carte et il la met sur la carte correspondante du talon. (Elle correspond, si les deux cartes ont une même caractéristique.)

Ce joueur compare alors les trois cartes du talon: si toutes les trois cartes du talon ont une caractéristique identique, il nomme cette caractéristique et il peut mettre **encore une** de ses cartes sur le talon. Elle doit avoir une caractéristique commune avec la carte qu'elle couvre, mais elle ne doit pas nécessairement avoir la caractéristique commune aux trois cartes citée auparavant.

C'est le tour du **prochain joueur**.

Une **carte-cage** peut être jouée à tout moment. Pas tout à fait: car elle **ne doit pas être jouée en dernier lieu**, sinon ce joueur doit tirer une carte de la pioche qu'il ne peut pas jouer tout de suite et c'est le tour du prochain joueur! Une carte-cage peut couvrir n'importe quelle autre carte, également une carte-cage! Une carte-cage bloque un tiers du talon jusqu'au moment où une fée ouvre la serrure de la cage: lorsqu'un joueur met une carte-fée sur une cage, le blocage est levé et le **prochain** joueur peut mettre n'importe quelle carte sur la fée. Le joueur qui met la carte-fée ne peut pas lui-même jouer une seconde carte. Si tout au début une des trois premières cartes est une **cage**, c'est la même règle: d'abord une fée doit ouvrir la cage avant qu'un joueur ne puisse couvrir la fée avec une carte quelconque. Il n'est **pas permis** de mettre les **trois cartes-cages l'une à côté de l'autre**, sinon le jeu est entièrement bloqué, s'il n'y a pas de fée. C'est pourquoi, si toutes les cartes-cage apparaissent au même moment, la troisième doit être placée sur une des autres cartes-cage.

Une **carte-fée** peut être jouée à tout moment.

Une carte-fée peut être couverte de n'importe quelle autre carte.

En premier lieu la carte-fée est utilisée pour ouvrir une cage. Mais elle peut également être jouée sans cage précédente. C'est une fonction importante pour la phase finale du jeu: La fée peut être jouée en dernier lieu. Elle est toujours convenable!

Mais attention: ne vous débarrassez pas trop vite de votre fée, une cage peut encore se cacher quelque part.

Il y a 2 sortes de **cartes-BOBIBU**:

- Les **cartes-simples-BOBIBU** avec **un seul symbole** de préposition peuvent être posées seulement sur une carte avec ce même symbole. Et cette carte-simple-BOBIBU ne peut être couverte qu'avec une carte qui montre exactement ce même symbole.

- Les **cartes-combinées-BOBIBU** avec **tous les symboles** de préposition peuvent être posées sur n'importe quelle autre carte: elles sont toujours jouables.

Le joueur qui a une carte jouable (p.ex. une carte-fée) n'est pas obligé de la jouer. Il peut choisir délibérément de la garder. Il doit alors tirer une carte de la pioche et il passe son tour.

Celui qui n'a **pas de carte jouable**, doit **passer son tour**: il prend une carte de la pioche, mais il ne doit pas la poser tout de suite sur le talon, même si elle est jouable, il la prend en main et c'est le tour du prochain joueur.

**Gagnant** est celui qui le premier a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes.