

JOUER A LA BELOTE



Situation : Pour jouer à la Belote il faut être 4 joueurs, répartis en deux équipes de deux (Nord/Sud contre Est/Ouest).
La Belote se joue avec un jeu de 32 cartes (soit 8 cartes par joueur) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les activités pour les enfants

Au premier tour :

- l'enfant analyse son jeu et détermine s'il va pouvoir avec son co-équipier gagner la manche.

Durant le jeu, l'enfant :

- développe sa capacité à anticiper les coups
- met en œuvre une stratégie de jeu
- coopère avec son co-équipier (langage non-verbal, langage des cartes)
- évalue le nombre de points à gagner
- comptabilise les points

Le coin des parents

Expliquer les règles, les stratégies qu'il est possible de mettre en place.

A la fin du jeu, revenir sur les stratégies qui ont mises en place.

Demander à votre enfant ce qu'il a compris ou pas durant les manches.

Et la continuité pédagogique ?

Le lien avec les programmes

Enseignement : FRANÇAIS/Langage oral

A la fin de la 6^{ème}, votre enfant devrait être capable *de participer de façon constructive aux échanges avec d'autres élèves dans un groupe pour confronter des réactions ou des points de vue.*

Enseignement : MATHÉMATIQUES/Nombres et calcul

A la fin de la 6^{ème}, votre enfant devrait être capable *de calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux*

REGLE DU JEU

Pour jouer à la Belote, il vous faut :

- Être 4 joueurs
- Un jeu de cartes classique de 32 cartes.

Le but de la Belote :

La **belote** est un jeu de contrat qui se joue par équipe de deux. Les plis remportés par les joueurs d'une même équipe sont donc à additionner. A la fin d'une partie, on compte le nombre de points des cartes contenus dans les plis remportés. On sait alors si l'équipe qui a pris est dedans ou a rempli son contrat.

Ordre et valeur des cartes à la Belote :

Atout	Non Atout
Valet : 20 points	As : 11 points
9 : 14 points	10 : 10 points
As : 11 points	Roi : 4 points
10 : 10 points	Dame : 3 points
Roi : 4 points	Valet : 2 points
Dame : 3 points	9 : 0 point
8 : 0 point	8 : 0 point
7 : 0 point	7 : 0 point

Distribution des cartes à la Belote :

Tout d'abord, un joueur au hasard est désigné pour distribuer les cartes de la première partie. A savoir qu'à la **belote classique**, la distribution des cartes s'effectue en 2 fois.

demandée, il doit alors couper à l'atout. Au cas où il n'a pas d'atout, il doit pisser, c'est-à-dire jouer une autre carte dans une autre couleur.

Il est également possible de ne pas jouer de l'atout dans le cas où le partenaire est maître du pli alors que l'on ne possède pas de cartes de la couleur demandée.

Le gagnant d'un pli le ramasse et débute le prochain tour. Quand le cas ou deux joueurs coupent, le second joueur doit obligatoirement surcouper, c'est-à-dire fournir un atout plus fort que celui qui est déjà sur la table. C'est le cas également pour les autres joueurs suivants. Dans le cas où le joueur n'a pas d'atout plus fort, il doit quand même jouer un atout plus bas si bien sûr il en possède un dans son jeu.

Comment compter les points à la Belote ?

Le **jeu de belote** est un jeu à contrat ou l'équipe qui a pris doit amasser plus de points que l'autre équipe pour faire son contrat, c'est-à-dire au minimum 82 points.

- Si l'équipe qui attaque remplit son contrat en réalisant au minimum 82 points, chaque équipe marque les points qu'elle a réalisés.

Exemple : L'équipe d'attaque fais 130 points. L'équipe de défenseurs réalise donc 32 Points.

- Au cas ou elle ne remplit pas son contrat, on dit qu'elle est dedans, et tous les points en jeu (162 points) reviendront à l'équipe défenseurs.

Le 10 de der : On octroie 10 points supplémentaires à l'équipe qui obtient le dernier pli de la partie. A ajouter donc lors du comptage des points.

Les Bonus à la Belote :

Lors de la première distribution, le donneur donne 5 cartes par joueur en distribuant une fois par 2 et l'autre fois par 3. La 21ème carte est alors posée face retournée au centre du tapis.

Choisir l'atout à la Belote :

La carte retournée est considérée, dans un premier temps, comme la couleur de l'atout. Le premier joueur situé après le donneur choisit, si oui ou non, il prend la carte. Si le joueur ne prend pas, c'est au joueur suivant de donner son avis. Si lors du tour de table l'un des joueurs décide de prendre la carte retournée, il la met dans son jeu et la couleur de la carte retournée devient l'atout.

Si aucun joueur n'a voulu prendre la carte retournée, le joueur qui a parlé en premier peut alors choisir d'annoncer une autre couleur ou passer une seconde fois. S'il ne dit rien, c'est au joueur suivant de dire si oui ou non, il choisit sa couleur d'atout. A partir du moment où un joueur a choisi sa couleur, son équipe devient l'équipe des attaquants et l'autre l'équipe des défenseurs. Le jeu peut commencer.

Si aucun joueur ne prend lors du premier et deuxième tour de parole, les cartes sont a redistribuer.

Lorsqu'un joueur décide de prendre, il reçoit 2 cartes supplémentaires en plus de la carte retournée tandis que les autres joueurs reçoivent chacun 3 cartes supplémentaires. Les joueurs possèdent donc 8 cartes chacun.

Commencer une partie de Belote :

Le joueur qui se trouve à gauche du donneur débute la manche. Chaque joueur est dans l'obligation de suivre la couleur demandée. Si un joueur ne peut pas fournir de carte de la couleur

Belote et Rebelote :

Lorsqu'un joueur possède à la fois le roi et la dame d'atout, il peut faire bénéficier un bonus de 20 points à son équipe en disant à voix haute lors de leurs mises en jeu respectives : « **belote** » et « **rebelote** ». Ses 20 points appartiennent obligatoirement à l'équipe, même si elle n'a pas réalisé de plis lors de la partie. Ces points sont très importants puisqu'ils peuvent mettre une équipe dedans ou pas. En effet, si l'équipe de défenseurs obtient au minimum 72 points dans ses plis, en ajoutant la belote, cela donne 92 points. L'équipe d'attaque qui a pourtant 90 points est pourtant dedans et perd son contrat.

<https://www.regles-de-jeux.com/regle-de-la-belote/>