

Propositions d'activités à faire à partir d'un jeu de cartes

A choisir en fonction du niveau de votre enfant, de ses acquisitions et de ses difficultés.

1) Découverte des cartes : des activités de logique, activités de classement et activités de tri.

Trier les cartes : couleur/symbole - Les nombres n'ont pas d'importance ici.



Activité de classement :

On met ensemble des cartes qui représentent le même nombre : les as sont ensemble, ainsi que les deux, les trois, les quatre et les cinq.



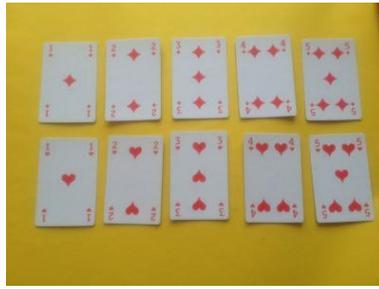
- A partir d'une carte modèle, je retrouve une carte identique / pareille
- A partir d'une carte posée, je trouve une carte dont le nombre est plus grand
- A partir d'une carte posée, je trouve une carte dont le nombre est plus petit

Un peu plus difficile :

A partir de deux cartes posées, je trouve :

- une / deux cartes (dont les valeurs ajoutées sont) équivalente(s)
- une / deux cartes (dont les valeurs ajoutées sont) inférieures
- une / deux cartes (dont les valeurs ajoutées sont) supérieures

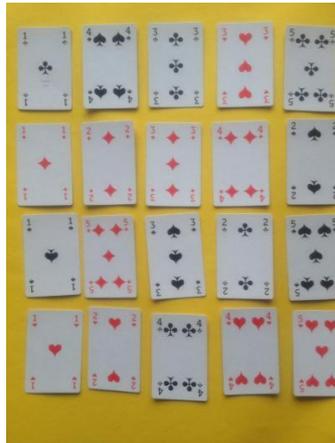
2) Activités : ordre croissant ou décroissant des nombres.



Avec ou sans la première ligne, demander à votre enfant de mettre dans l'ordre les cartes de 1 à 5 en respectant les coeurs, les carreaux, les piques et les trèfles. L'enfant peut aller jusqu'à 10 selon son niveau.

Activité suivante : (ci-dessous) remettre la carte à la bonne place

Une fois, l'ordre des nombres bien compris, demander à votre enfant de remettre les cartes à la bonne place en respectant les familles trèfle, carreau, cœur, pique et l'ordre des nombres.



Jeu n°1 : Jeu de Bataille

On enlève les figures, on garde les nombres de 1 à 10.

Objectif mathématique : apprendre à comparer les nombres

Règle du jeu : On distribue l'ensemble des cartes aux joueurs, qui n'en prennent pas connaissance. À chaque tour, chaque joueur retourne la carte du haut de son tas. Celui qui a la carte de la plus haute valeur ramasse les cartes sur le tapis qu'il place sous son tas.

En cas d'égalité de valeurs — cas appelé bataille — les joueurs en ballotage disent « bataille ! », et commencent par placer une première carte face cachée puis une seconde carte face visible pour décider qui fera la levée. En cas de nouvelle égalité, la procédure est répétée.

Jeu n°2 : Jeu du Mistigri ou du Pouilleux

On enlève le valet de trèfle

Objectif : apprendre à faire des paires de cartes de même valeur et de même couleur.

Règle du jeu : On distribue l'ensemble des cartes aux joueurs.

Le joueur ayant une carte de moins que les autres commence la partie en piochant une carte chez son voisin de gauche, sans la montrer aux joueurs non impliqués. Si cela lui permet de former une nouvelle paire, alors il s'en défait immédiatement. C'est ensuite au tour du voisin de piocher, toujours chez la personne à sa gauche. La partie se déroule ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les paires aient été formées et qu'il ne reste plus qu'une carte, le « pouilleux ». (On ne peut pas faire une paire avec le valet de pique)

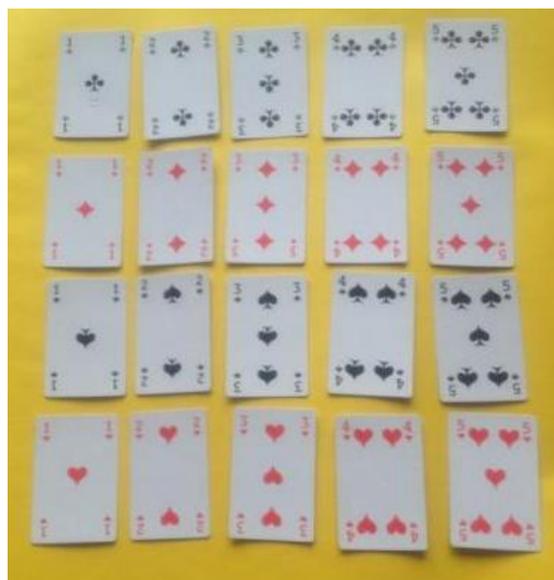
Il faut se débarrasser de toutes ses cartes pour gagner. Le dernier à détenir le pouilleux, c'est-à-dire le valet de pique a perdu.

Jeu n°3 : Jeu de réussite ou de patience

un jeu de cartes pour votre enfant

Objectif : Préparer au tableau à double entrée tout en travaillant les aspects cardinal et ordinal des nombres

Le jeu débute avec les cartes ci-dessous à l'envers et mélangées, c'est à dire pas au « bon endroit ». Le but du jeu est de les placer comme ci-dessous :



Règle du jeu : les cartes étant à l'envers, le joueur retourne une carte au hasard la place au « bon » endroit (c'est à dire comme ci-dessus) et prend celle qui était à sa place. Il continue à poser les cartes face visible avec comme but d'arriver à reconstituer le tableau ci-dessus.