

MATHS A LA CARTE SEMAINE 2



Cycle 1



Cartes à jouer (LA BATAILLE)

Compétences et connaissances travaillées : mémoriser des représentations / calculer

Le jeu de « bataille » est un « **jeu de hasard** » qui n'offre pas de stratégie gagnante.

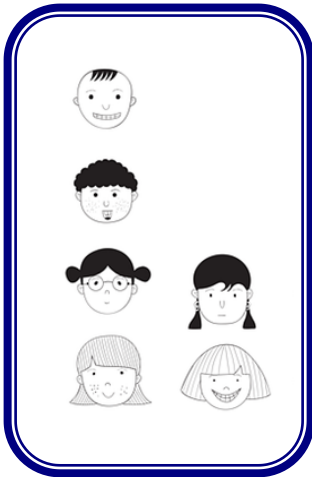
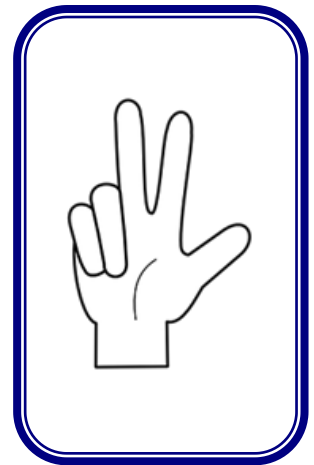
Son intérêt à l'école réside dans le fait de **comparer rapidement des quantités** et savoir qui en a « **PLUS** » (le plus grand nombre / la plus grande quantité) et qui en a « **MOINS** » (le plus petit nombre...) ou s'il y en a « **AUTANT** » (le même nombre, la même quantité, juste pareil, pas plus-pas moins...) le tout soutenu par un **langage clair**.

But du jeu : remporter toutes les cartes

On ne distingue pas le **motif** des cartes, seule la **quantité** compte.

Distribuer au hasard **toutes** les cartes à deux joueurs. Les joueurs posent leurs cartes devant eux en un tas retourné. A chaque tour, chaque joueur retourne la carte du dessus de son tas. Celui qui dévoile la carte ayant la plus haute valeur emporte les 2 cartes et les place sous son tas.

Bataille : Si deux cartes sont de même valeur, il y a « bataille ». Les joueurs posent alors une carte face cachée, suivie d'une carte face visible. (Recommencer l'opération s'il y a de nouveau une bataille). Le joueur ayant la valeur la plus forte emporte toutes les cartes jouées.



Nous avons fait le choix de cartes « **noir et blanc** » pour faciliter l'impression et limiter les distracteurs.

*Toutefois vous pouvez pointer ou colorier les cartes « **doigts** » si nécessaire pour aider au repérage.*

Nous vous proposons 5 jeux de cartes à utiliser **d'abord séparément**, puis à associer deux par deux, suivi d'un troisième jusqu'au mélange des 5 jeux.

Chaque jeu propose deux types de cartes :

- Des représentations uniques et structurées pour aider à la mémorisation
- Des représentations « décomposées » permettant l'accès par le calcul

Les cartes à jouer « habituelles » montrent **4 motifs** différents et introduisent l'**écriture chiffrée**. Il est donc important de considérer au départ qu'il y a 4 jeux différents qui demanderont à être traités un par un, puis deux par deux (avec toutes les combinaisons possibles) et enfin par trois puis quatre... avant d'être éventuellement associés aux autres jeux.

Les cartes figuratives ont vocation à disparaître progressivement au profit des représentations décontextualisées.



Vigilance pour le 1 noté A

MATHS A LA CARTE SEMAINE 2



Cycle 1



Carte à jouer (LA BATAILLE)

Comparer des collections diverses ne dépassant pas TROIS (P1 à 5)

Ce petit nombre offre peu de possibilités de décompositions. En revanche la PS construit ces premiers nombres et premières quantités quel que soit le support. (3 sera toujours 3 quels que soient le sujet, la disposition...)

C'est pourquoi nous proposons plusieurs types de cartes. *La reconnaissance de l'écriture chiffrée n'est pas l'urgence. Les « cartes à jouer du commerce » et les cartes « chiffres » seront les dernières à introduire.*



Comparer des collections diverses ne dépassant pas SIX (P6 à 10)

L'augmentation des quantités offre un grand choix de décompositions qui sont introduites progressivement. En revanche la MS construit **les doubles et les moitiés**, notions essentielles à l'enseignement du calcul en cycle 2 voire des fractions au cycle 3.

Attention : la reconnaissance de l'écriture chiffrée n'est pas l'urgence. C'est pourquoi les « cartes à jouer du commerce » et les cartes « chiffres » seront les dernières à introduire.



Comparer des collections diverses ne dépassant pas DIX (P 11 à 17)

L'augmentation des quantités offre un grand choix de décompositions qui sont introduites progressivement. En revanche la GS conforte les doubles et les moitiés, **la mémorisation de toutes les décompositions jusqu'à 10**.

De surcroît elle introduit par ces activités mathématiques les décompositions en **plus de deux parties**, en parties **égales ou inégales** et la **commutativité** de l'addition.

Ces activités seront essentielles à la résolution de problèmes et la modélisation en barres recommandée dès le cycle 2.

