

MATHS A LA CARTE SEMAINE 2



Cycles 2 et



Cartes à jouer (les oiseaux compteurs)

Compétences et connaissances travaillées : S'appuyer sur la connaissance des nombres pour mettre en œuvre des stratégies mathématiques.

Nous vous proposons cette semaine de nous appuyer sur le dispositif proposé l'année passée intitulé « les oiseaux compteurs ». A partir de ce jeu de cartes ou d'un jeu de cartes classique, nous allons pouvoir mobiliser un grand nombre de connaissances et de compétences mathématiques dans le jeu : « le petit bridge ».

Il est important de s'assurer que les élèves savent jouer aux cartes et connaissent les valeurs et les relations de grandeurs entre les cartes.

C'est pourquoi, pour les élèves de cycle 2, nous vous proposons de familiariser les élèves à différents jeux de cartes en vous appuyant sur les « oiseaux compteurs ».

Vous trouverez tous les jeux du dispositif « les oiseaux compteurs » en cliquant sur le lien suivant :

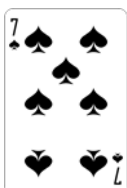
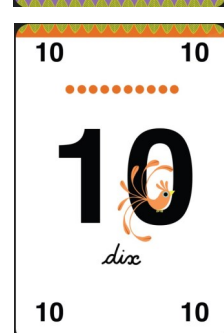
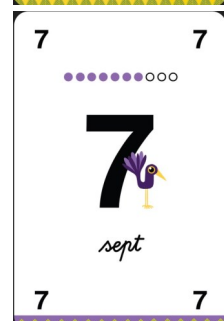
<https://eduscol.education.fr/2828/oiseaux-compteurs-un-jeu-de-cartes-mathematiques-au-cp>

Le jeu de cartes : le dispositif propose des jeux de cartes à imprimer très colorés proposant pour chaque carte différentes représentations du nombre. Si vous ne possédez pas ces jeux de cartes, l'impression pourrait être très couteuse et chronophage, vous pouvez utiliser des jeux de cartes classiques. Les 4 couleurs du jeu seront remplacées par les 4 figures.

Attention néanmoins à bien faire remarquer aux élèves que :

1. Il y a 4 figures mais il n'y a que deux couleurs (attention à ne pas mélanger les deux figures d'une même couleur).
2. Le 1 est noté A

Au cycle 3, des jeux de cartes classiques feront parfaitement l'affaire.



Vigilance pour le 1 noté A

MATHS A LA CARTE SEMAINE 2



Cycles 2 et 3



Carte à jouer

Pour faciliter l'apprentissage et la découverte du « petit bridge », télécharger la séquence proposée sur le site.

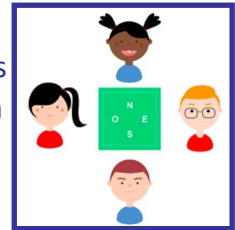
LE PETIT BRIDGE

Matériel : 1 jeu de cartes des oiseaux compteurs ou un jeu de cartes classique (sans les « têtes » (valet, dame, roi))

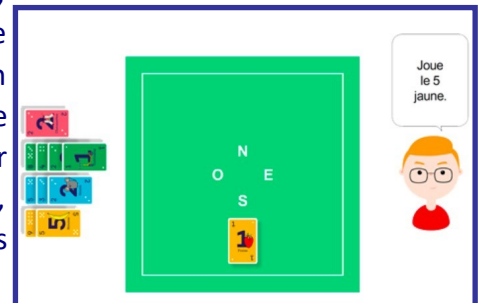
But du jeu : gagner plus de levées (plis) que l'équipe adverse.

Déroulement du jeu :

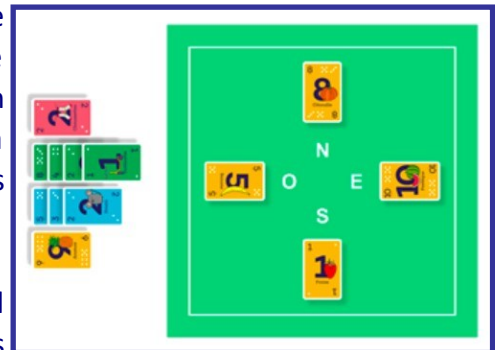
Les élèves sont par groupes de 4. Au sein de chaque groupe, deux binômes s'affrontent. Dans un groupe, chaque joueur se trouve en face de son coéquipier. Ses deux adversaires se trouvent à sa droite et à sa gauche. On distribue les 40 cartes.



Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres, puis les range famille par famille de la plus forte (le nombre le plus élevé) à la plus faible (le 1). Celui qui a distribué pose en premier une carte sur la table puis l'enfant assis à sa gauche met toutes ses cartes sur la table, face visible, famille par famille, de la plus forte à la plus faible. Durant toute la partie, il jouera la carte que lui nommera son partenaire sans possibilité d'intervenir : il devient "l'endormi".



Les autres joueurs jouent à chaque levée (ensemble de quatre cartes jouées) la carte de leur choix, sans montrer le reste de leur jeu. Il n'y a qu'une seule règle durant la partie : si un joueur a une carte de la famille demandée, il doit la jouer. La plus forte carte de la famille demandée gagne la levée puis son possesseur rejoue pour la levée suivante.



À la fin, le camp qui a fait le plus de levées a gagné la partie (il peut y avoir égalité) ! Le jeu se déroule en cumulant les résultats de quatre ou huit parties.

NB : vous pouvez retrouver l'intégralité des informations sur « le petit bridge » en cliquant sur le lien suivant : <https://www.ffbridge.fr/p/petit-bridge>

Certaines images et explications proviennent du site de la FFB : @FFB

A vos marques, prêts, jouer...