

Jeux mathématiques

Jeux avec des cartes à jouer

Madame, monsieur,

Voici un descriptif des plusieurs jeux mathématiques

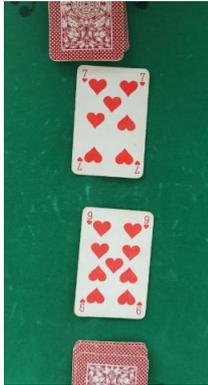
Objectif : proposer une pratique des mathématiques dans un cadre ludique.

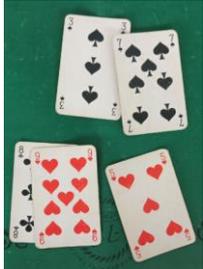
A travers ces différents jeux, votre enfant va :

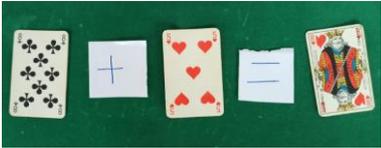
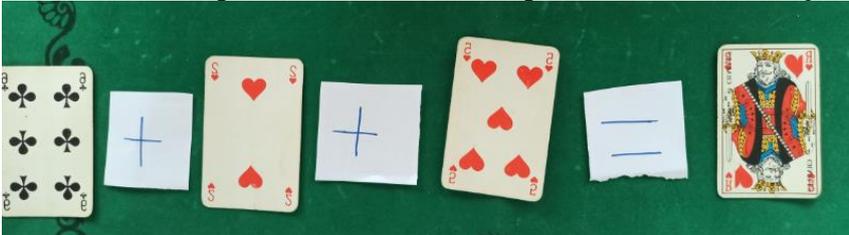
- Utiliser, manipuler, réinvestir des compétences mathématiques
- Ecouter et respecter les autres
- Respecter des règles de vie, et en particulier les règles liées aux contraintes du jeu lui – même

| | |
|---|--|
| Nom du jeu | <u>Dépasse pas 30</u> |
| Nombres de joueur(s) - âges des joueurs | 3 à 4 joueurs Du CP au CE1 |
| Matériel | 1 jeu de cartes de 52 cartes Chaque carte vaut sa valeur (exemple le 8 de cœur vaut 8 points) Les figures (valet, dame, roi valent 0 point) |
| Déroulé | On distribue 4 cartes à chaque joueur. Le 1 ^{er} joueur pose la carte de son choix et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour toujours avoir 4 cartes dans les mains. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant la valeur de cette carte et il annonce le total. Il pioche une carte et le joueur suivant joue. Le 1^{er} joueur qui atteint ou dépasse 31 a perdu. (à 30 on n'a pas perdu). Il retire alors les 2 dernières cartes posées sur le paquet. En même temps il retire la valeur de ces 2 cartes pour obtenir un nouveau total. Les autres joueurs continuent à jouer à partir du nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie. |
| Exemple |  <p>Le premier joueur pose le 2 de pique et annonce « 2 »</p>  <p>Le 2^{ème} joueur pose le 3 de pique et annonce « +3 ». Il annonce le total « 5 »</p>  <p>Le 3^{ème} joueur pose la dame de cœur et annonce « +0 ». Il annonce ensuite le total « 5 »</p> |
| variante | Les figures changent de rôle : Le roi enlève 5 points La dame enlève 2 points Le valet enlève 1point |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | <u>Dépasse pas 100</u> |
| Nombres de joueur(s) - âges des joueurs | 3 à 4 joueurs Du CE2 au CM2 |
| Matériel | 1 jeu de cartes de 52 cartes Chaque carte vaut sa valeur (exemple le 8 de cœur vaut 8 points) sauf les figures : - le roi qui vaut +20 ou -20 - la dame qui vaut +10 ou -10 - le valet qui vaut + 5 ou - 5 |
| Déroulé | On distribue 5 cartes à chaque joueur. Le 1 ^{er} joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes dans les mains. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant la valeur de cette carte (et si c'est + ou - pour valet, dame, roi) et il annonce le total. Il pioche une carte et le joueur suivant joue. Le 1^{er} joueur qui atteint ou dépasse 101 a perdu. (à 100 on n'a pas perdu). Il retire alors les 3 dernières cartes posées sur le paquet. En même temps il retire la valeur de ces 3 cartes pour obtenir un nouveau total. Les autres joueurs continuent à jouer à partir du nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie. |
| Exemple |  <p>Le 2^{ème} joueur pose un roi et annonce « + 20 » puis il annonce le total « 26 »</p>  <p>Plus tard dans la partie, après la pose de la dame de pique, nous sommes à 92 points.</p>  <p>Le joueur suivant pose un roi et annonce « - 20 », puis il annonce le total « 72 »</p> |
| Variante Pour les CM2 | le roi, la dame et le valet changent de rôle : ils sont forcément joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet : - roi : faire x 4 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat - dame : faire x 3 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat - valet : faire x 2 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat Dans ce cas, on piochera 2 cartes pour toujours avoir 5 cartes en main. |

| Nom du jeu | <u>La bataille</u> | | |
|---|---|--|--|
| Nombres de joueur(s) - âges des joueurs | 2 joueurs GS (1 carte) CP/CE1 (2cartes) CE2 (3cartes) CM1/CM2 (5 cartes) | | |
| Matériel | 1 ou 2 (CM1/CM2) jeux de 52 cartes sans les figures. Jetons ou objets symbolisant des jetons (pinces à linges, pâtes alimentaires, billes, boutons, morceaux de papier déchirés,) | | |
| Déroulé | Les cartes sont mélangées et distribuées entre les 2 joueurs qui n'ont pas le droit de les regarder. Chaque joueur pose en même temps sa carte, ses cartes devant lui. Chaque joueur annonce son total. Celui qui a le plus grand total gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté. Le gagnant est celui qui remporte 10 jetons. | | |
| Exemple |  <p style="text-align: center;">CP 9 plus grand que 7</p> |  <p style="text-align: center;">CP/CE1 $3 + 9 = 12$ $9 + 5 = 14$ 14 plus grand que 12</p> |  <p style="text-align: center;">CE1/CE2 $3 + 10 + 5 = 18$ $6 + 4 + 6 = 14$ 18 plus grand que 14</p> |
| Variante | <p style="text-align: center;">Ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20</p> <p style="text-align: center;">Révisions des tables de multiplications : Jouer avec jeu de carte en enlevant les figures Tirer 2 cartes et les multiplier entre elles</p> | | |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | <u>Les mariages</u> |
| Nombres de joueur(s) - âges des joueurs | 3 à 4 joueurs Du CP au CM2 |
| Matériel | 1 jeu de cartes de 52 cartes sans les dames et les rois Chaque carte vaut sa valeur (exemple le 8 de cœur vaut 8 points) Le valet vaut 0 point |
| Déroulé | <p>But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes en les mettant 2 par 2 pour que faire 10.</p> <p>Toutes les cartes sont distribuées.</p> <p>Chaque joueur cherche dans son jeu tous les mariages possibles. (ex : 9+1, 3+7, 10+V).</p> <p>Quand il n'y a plus de « mariage » possible, le premier joueur présente son jeu (face non visible) au joueur à sa droite qui tire une carte. Ce joueur regarde si avec cette carte il peut former un « mariage ». Puis il présente son jeu au joueur suivant. Le jeu continue et se termine quand un joueur a posé toutes ses cartes.</p> |
| Exemple |  <p>Jeu du 2^{ème} joueur quand toutes les cartes ont été données</p>   <p>Il forme des « mariages »</p>  <p>Le jeu du 2^{ème} joueur après avoir tiré une carte dans le jeu du 1^{er} joueur.</p>  <p>Il peut former un nouveau mariage</p> |

| | |
|---|---|
| Nom du jeu | <u>La balance</u> |
| Nombres de joueur(s) - âges des joueurs | 2 à 4 joueurs Du CP au CM2 |
| Matériel | 1 jeu, ou 2 jeux, de cartes de 52 cartes Chaque carte vaut sa valeur (exemple le 8 de cœur vaut 8 points) Le valet vaut 11, la dame vaut 12, le roi vaut 13 Des cartes +, - et = (les signes sont tracés sur des feuilles de papier) 1 feuille et un stylo/crayon pour noter les points |
| Déroulé | On distribue 6 cartes à chaque joueur. Le reste de cartes sert de « pioche ». Le premier joueur forme une égalité avec les cartes qu'il a dans ses mains. (voir exemple). Il prend des cartes dans la pioche pour toujours avoir 6 cartes en mains. Il marque 2 points. Le joueur suivant peut remplacer une carte par 2 ou 3 cartes de son jeu (voir exemple). Il prend des cartes dans la pioche pour toujours avoir 6 cartes en mains Il marque 1 point. Si le 3 ^{ème} joueur peut effectuer un remplacement, il joue, sinon les cartes sur la table sont enlevées et le 2 ^{ème} joueur propose une nouvelle égalité. Le jeu est terminé quand il n'y a plus de cartes à jouer. Le vainqueur est le joueur qui marqué le plus de points. |
| Exemple |  <p>Après la distribution, le 1^{er} joueur a ces 6 cartes.</p>  <p>Il pose sur la table cette égalité : $8 + 5 = R(13)$. Il marque 2 points</p>  <p>Voici le jeu du 2^{ème} joueur.</p> <p>Il décide de remplacer le 8, sur la table, par le 6 et le 2 de son jeu.</p>  <p>Si le 3^{ème} joueur peut remplacer 1 carte par 2 cartes de son jeu (exemple : 9 et 4 à la place du roi) il joue. Sinon les cartes sont enlevées de la table et le 2^{ème} joueur propose une nouvelle égalité.</p> |
| Comptage des points | Egalité proposée : 2 points Remplacer une carte : 1 point |