



DSDEN70

Niveau 1

SEMAINE DES MATHÉMATIQUES 2023

Les mathématiques à la carte

LA BATAILLE

JOUR 1

Découvrir, classer et ranger les cartes d'un jeu

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 3, de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier
Règles du jeu	On étale toutes les cartes au centre de la table. Décirer les cartes. Présenter l'as en expliquant qu'il correspond à 1. Demander aux élèves de classer les cartes et aboutir à un classement par couleur Distribuer une couleur à chaque élève ou à un groupe de 2 élèves et leur demander de les ranger dans l'ordre.
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour avoir plus de cartes

JOUR 2

Découvrir le jeu de la bataille avec un jeu traditionnel

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 3, de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	On distribue toutes les cartes aux joueurs qui les rassemblent face cachée en paquet devant eux. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose face visible sur la table. Celui qui a la valeur la plus importante ramasse le tas. L'as vaut 1. Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis, ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. Celui qui a la valeur la plus forte, l'emporte. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du paquet ou qui a le plus de cartes à la fin des tours (peut-être vérifié par une correspondance terme à terme).
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour obtenir plus de cartes.



LA BATAILLE

JOUR 3

Jouer avec des cartes non traditionnelles (favoriser le dénombrement)

Matériel	Des cartes représentant les nombres sous des aspects différents (constellations, doigts, ...) Exemple : https://tinyurl.com/y6warfww
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	Règles identiques à celles du jour 2 : On distribue toutes les cartes aux joueurs qui les rassemblent face cachée en paquet devant eux. Chacun tire la carte du dessus de son paquet et la pose face visible sur la table. Celui qui a la valeur la plus importante ramasse le tas. L'as vaut 1. Lorsque deux joueurs posent en même temps deux cartes de même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent la carte suivante et la posent, face cachée, sur la carte précédente. Puis, ils tirent une deuxième carte qu'ils posent cette fois-ci face découverte et c'est cette dernière qui départagera les joueurs. Celui qui a la valeur la plus forte, l'emporte. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du paquet ou qui a le plus de cartes à la fin des tours (peut-être vérifié par une correspondance terme à terme).
Variables	Augmenter ou diminuer le nombre de représentations différentes des nombres.

JOUR 4

Découvrir la bataille addition avec 2 cartes

Matériel	Jeu classique de 54 cartes (on retire les jokers) Choisir la valeur des cartes en fonction du niveau des élèves (de 1 à 3, de 1 à 5, de 1 à 7, etc...).
Modalités	En atelier. La bataille se joue généralement à deux.
Règles du jeu	On distribue toutes les cartes aux joueurs qui les rassemblent face cachée en paquet devant eux. Chacun tire deux cartes au dessus de son paquet et les pose faces visibles sur la table. Celui qui a la valeur la plus importante en additionnant ses deux cartes ramasse le tas. La valeur des cartes sera à choisir en fonction du niveau des élèves. On peut utiliser des jetons pour réaliser une correspondance terme à terme et vérifier qui a le plus grand nombre de jetons. On peut également limiter les nombres en présence pour que les élèves puissent utiliser leurs doigts. Lorsque deux joueurs obtiennent la même valeur il y a "bataille". Lorsqu'il y a "bataille" les joueurs tirent deux cartes suivantes et les posent, faces cachées, sur les cartes précédentes. Puis, ils tirent deux nouvelles cartes qu'ils posent cette fois-ci faces visibles. Celui qui obtient la valeur la plus forte en additionnant ses deux cartes, l'emporte. Le gagnant est celui qui remporte toutes les cartes du paquet ou qui a le plus de cartes à la fin des tours (peut-être vérifié par une correspondance terme à terme).
Variables	Mélanger plusieurs jeux pour obtenir plus de cartes.