

Cycle 3

Jour 1 : Le jeu des six cartes

(d'après situation Ermel CM1, Apprentissages numériques et résolution de problèmes, Editions Hatier)

Domaine : Nombres et calculs

Compétences :

Donner du sens aux termes moitié, double et quart.

Mémoriser certains résultats

Calculer rapidement les moitiés, doubles et quarts de nombres simples

Matériel : 3 séries de 6 cartes portant le même nombre. Deux séries sont marquées d'un signe distinctif identifiant l'équipe (trèfle et cœur) et une troisième série sans signe distinctif. => cf. annexe 1

Feuilles de marque (cf. Annexe 2)

Variables :

Valeurs des cartes : cf. séries de cartes en annexe 3.

But du jeu : Additionner les points obtenus. L'équipe ou le joueur ayant le plus de points remporte la manche.

Nombre de joueurs : dans un premier temps d'appropriation, la classe est partagée en 2 équipes. Dans un second temps, l'activité peut se dérouler en groupes restreints.

Organisation : Les deux équipes choisissent un signe distinctif (cœur ou trèfle).

Déroulement :

Toutes les cartes sont mélangées puis disposées en un paquet (nombres cachés).

Un joueur de chaque équipe tire une carte sur le paquet.

1/ Si c'est une carte portant son signe, il la garde et gagne la valeur indiquée sur la carte. Cette valeur est reportée sur la feuille de marque (cf. annexe 2).

2/ Si c'est une carte portant l'autre signe, il la donne à l'autre équipe. La carte ne vaut plus alors que la moitié de la valeur. Cette valeur est reportée sur la feuille de marque (cf. annexe).

3/ Si c'est une carte ne portant aucun signe, il la garde. Cette carte ne vaut plus alors que le quart de la valeur indiquée. Cette valeur est reportée sur la feuille de marque (cf. annexe).

Fin du jeu : La partie s'arrête quand une équipe a récupéré ses 6 cartes. Chaque équipe compte ses points. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

 12	 14	 16	 18	 20	 50
 12	 14	 16	 18	 20	 50
12	14	16	18	20	50

Annexe 3 :

