



# Cycle 1 - Jeux de cartes

Des cartes pour apprendre le nombre  
**[de la catégorisation à la construction du autant que]**

## Compétences en mathématiques

### Utiliser les nombres

- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.

### Étudier les nombres

- Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
- Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.
- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
- Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
- Dire la suite des nombres jusqu'à trente. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

## Progressivité des apprentissages :

Catégoriser → juste ce qu'il faut → autant que → plus que/moins que

**Matériel** : 2 jeux de cartes traditionnel de 1 à 10



# Propositions d'activités, en respectant la progressivité des apprentissages

## *Le jeu des familles (dès la PS)*



### **Catégoriser**

Matériel : un jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

Organisation : 4 joueurs / 5 cartes par joueur + 1 pioche.

But du jeu : Ne plus avoir de cartes.

Critère de réussite : Enlever une carte qui a la même forme que la carte retournée.

Règle et déroulé :

Retourner une carte de la pioche.

Les joueurs qui ont la même « forme de carte » (trèfle/pique/cœur/carreau) la pose sur la pioche.

On enlève les cartes et on retourne une nouvelle carte de la pioche.

Variante (préalable si besoin) : jouer selon le critère « couleur » (rouge ou noire).

## *C'est comme... (à partir de la GS, voire fin de MS)*



### **Catégoriser pour construire le autant que**

Matériel : Un jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

But du jeu : Ne plus avoir de cartes.

Critère de réussite : Enlever une carte qui a la même forme/quantité que la carte retournée.

Organisation : 5 cartes par joueur + 1 pioche.

Les cartes des joueurs sont faces cachées.

Règle et déroulé :

Retourner une carte de la pioche.

Le joueur qui a la même « forme de carte » (trèfle/pique/cœur/carreau) ou la même quantité prend la carte de la pioche et la met sous son tas de cartes avec la carte qu'il a tirée.

Si plusieurs joueurs ont la même forme, c'est celui qui a la même quantité ou la quantité la plus proche de la pioche qui prend la carte.

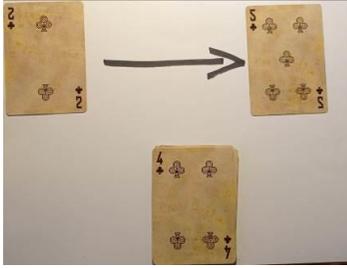
Si un joueur a la forme et un autre la quantité, c'est la quantité qui l'emporte.

Si les joueurs n'ont ni la forme, ni la quantité, la carte de la pioche est remise sous le tas.

Si plusieurs joueurs ont la même quantité, la carte de la pioche est remise sous le tas et chaque joueur remet sa carte sous son tas.

Possibilité de comparer le nombre de cartes gagnées.

### La réussite individuelle (à partir de la MS)



### Plus que / moins que

**Matériel** : un jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

**But du jeu** : Mettre les cartes dans l'ordre de 1 à 10 de gauche à droite.

**Critère de réussite** : les cartes sont ordonnées de 1 à 10 de gauche à droite.

**Organisation** : 4 joueurs / une série de cartes de 1 à 10 par joueur.

**Règle et déroulé** :

Tirer une carte et la placer au bon endroit dans la suite.

Les 4 joueurs peuvent trier par forme en amont.

### Avant ou après 5 (à partir de la MS)



### Plus que / moins que

**Matériel** : Un jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

**But du jeu** : Mettre les cartes dans l'ordre de 1 à 10, en prenant pour repère la carte 5.

**Critère de réussite** : Remettre les cartes dans le bon ordre de gauche à droite.

**Organisation** : 4 joueurs / chaque joueur a une carte 5.

**Règle et déroulé** :

Chaque joueur tire à tour de rôle une carte et la nomme. Il la donne au joueur qui a la carte 5 de la même forme.

Celui-ci la positionne au bon endroit (avant ou après le 5) pour reconstituer la file numérique de 1 à 10.

Possibilité d'avoir un support bande avec emplacements matérialisés.

**Variable** : Suite de 1 à 5, avec carte de départ « 3 ».

### La carte cible (jeu coopératif) (GS/CP)



### Autant que

**Matériel** : 1 jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

**But du jeu** : Atteindre la carte cible.

**Critère de réussite** : Les joueurs ont atteint les cartes cibles successives, en ayant utilisé toutes leurs cartes.

**Organisation** : 4 joueurs maximum / Chaque joueur reçoit les cartes de 1 à 5 / Les cartes de 6 à 10 forment la pioche.

**Règle et déroulé** :

On retourne la 1<sup>ère</sup> carte de la pioche (carte cible).

Un premier joueur pose une carte, le 2<sup>ème</sup> joueur pose une nouvelle carte pour approcher ou atteindre la carte cible.

Si un joueur ne peut plus compléter, il passe son tour.

Si la cible n'est pas atteinte, le joueur suivant complète avec l'une de ses cartes.

Si la cible est atteinte, on met les cartes de côté et on retourne une nouvelle carte cible.

Le jeu s'arrête quand plus aucun joueur ne peut compléter.

### La bataille (à partir de la MS)



### Plus que /moins que / autant que

Matériel : 1 jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

But du jeu : Comparer les cartes pour savoir qui a la plus grande/petite quantité.

Critère de réussite : Repérer le nombre le plus grand / le plus petit.

Organisation : 2 joueurs / chaque joueur a la moitié des cartes en tas face cachée.

Règle et déroulé :

Chaque joueur pose une carte.

Celui qui a le plus petit/le plus grand remporte toutes les cartes.

Si égalité, bataille entre les deux.

### La bataille du calcul (GS/CP)



### Plus que /moins que

Matériel : 1 jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

But du jeu : Remporter le plus de cartes.

Critère de réussite : Comparer les cartes pour savoir qui a la plus grande/petite quantité.

Organisation : 2 joueurs / Chaque joueur a la moitié des cartes en tas face cachée.

Règle et déroulé :

Chaque joueur tire deux cartes et calcule.

Celui qui a le plus grand nombre remporte toutes les cartes.

Si bataille, chaque joueur remporte ses cartes.

### La bataille ouverte à 4 (GS/CP)



### Plus que /moins que

Matériel : 1 jeu de cartes de 1 à 10 / 4 couleurs.

But du jeu : remporter le plus de cartes.

Critère de réussite : comparer les cartes pour savoir qui a la plus grande/petite quantité.

Organisation : 4 joueurs / Toutes les cartes sont distribuées.

Règle et déroulé :

Le premier joueur présente une carte de son jeu. Si les autres joueurs ont une carte de la forme demandée, ils doivent la jouer. Le joueur qui a la plus forte carte gagne toutes les cartes en jeu et les met de côté. Il rejoue pour le tour suivant.

Le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné.