

# Défi mathématique n°1

## « J'ai du jeu ! »

Activités	Cycles	Matériel	Verbes d'action
Découvrir les jeux de cartes	1	Jeu de 32 cartes avec/sans les figures (dame, roi, valet)	- trier - classer - comparer
Des jeux classiques ou pas	2	Jeu de 32 cartes complet	- anticiper - comparer - calculer
Cartes, stratégies, possibilités	3	Jeu de 32 ou 54 cartes (sans joker)	- collaborer - communiquer - calculer - anticiper

### DÉFI : DÉCOUVRIR LES JEUX DE CARTES (FORCE 1)

Pour ces activités, on utilisera un jeu de 32 cartes dont on aura retiré les figures dans un premier temps.

1) Le tri

On donne les cartes à des élèves avec pour tâche de les trier selon le « dessin ».

2) Le classement

On donne les 6 cartes d'une seule « famille » avec pour tâche de les ranger de la plus petite valeur à la plus grande.

3) Le grand classement

Comme les 2 précédentes activités mais en donnant toutes les cartes d'un coup (travail collaboratif à privilégier donc)

4) Ma première bataille

Avec toutes les cartes chiffrées, on distribue le paquet entre 2 élèves. Chacun pose sans la regarder avant une carte. La plus grande valeur gagne. Pour simplifier le jeu, en cas d'égalité, on met les 2 cartes de côté : elles ne sont pas gagnées. Sinon, la plus grande valeur emporte le pli.

Deux modes de jeu alors :

- Le vainqueur prend le pli et l'ajoute à son tas par le dessous. Le jeu s'achève lorsqu'un joueur n'a plus de cartes.
- Le vainqueur prend le pli sans l'ajouter à ses cartes. Le jeu s'achève quand les joueurs posent leur dernière carte et alors on compte les plis ou compare la hauteur des piles.



## DÉFI : DES JEUX CLASSIQUES OU PAS... (FORCE 2)

### 1) Un jeu sans calcul : le Uno (ou presque)

Le principe est connu. Chaque joueur reçoit 6 cartes. On pose le reste en pioche et on pose une première carte sur la table. Chacun son tour, on peut poser une carte de même valeur ou même couleur. Sinon, on pioche. Le jeu s'achève au premier joueur ayant posé toutes ses cartes.

L'idée principale est de gérer les 2 données possibles en fonction de son jeu et des possibilités des autres joueurs.

En activité préparatoire et pour s'assurer la dévolution du jeu, on peut proposer un jeu « solo » : on donne 10 cartes par enfant avec pour tâche de produire une chaîne de cartes la plus longue possible où chaque carte posée a un lien avec la précédente (valeur ou famille).

### 2) Le dix. (Adaptation du jeu Pig 10)

Pour ce jeu, on considère que toutes les figures valent 2.

(On complexifie le jeu en les passant à 3, on le simplifie en les passant à 1.)

On donne 5 cartes par joueur. Chacun son tour les joueurs posent une carte dont la valeur s'ajoute à celle du tas. Le but est d'arriver à un tas valant 10, sans dépasser cette valeur. Lorsqu'on y parvient, on gagne le tas, que l'on pose près de soi. Si l'on est dans l'incapacité de poser une carte, on pioche et passe son tour.

Le jeu s'achève lorsqu'il n'y a plus de cartes possibles à poser (plus de pioche et tous les joueurs bloqués à jouer.)

### 3) La bataille

Déjà proposée plus avant, on peut y adjoindre les figures et jouer les égalités avec une seconde pose de cartes par joueurs, voire une troisième si nécessaire.



# DÉFI : CARTES, STRATÉGIES, POSSIBILITÉS... (FORCE 3)

## 1) Uno collaboratif

On utilise les règles du uno « classique » mais désormais, les élèves sont amenés à définir une suite de cartes la plus longue possible tout en posant une carte chacun son tour. Ainsi, il sera nécessaire de se montrer les jeux et échanger sur la possibilité du joueur suivant à jouer selon la carte que l'on pose.

Il n'est pas possible de piocher dans cette version du jeu. Limiter le jeu à 3 est préférable.

## 2) Tables de X

Une variante de la bataille... chaque joueur pose 2 cartes à la fois et annonce le produit des deux (pour cela, on fixe une valeur unique à toutes les figures). Dans un premier temps, 2 ou 3 favorise ces tables). Le vainqueur est celui qui pose la plus grande valeur.

## 3) Des questions de « chances »

Les réponses sont à formuler sous une forme du type « j'ai ... chances sur ... cartes d'avoir... ». Evidemment, on ne parle pas de probabilités !

- Combien ai-je de chances de tirer un « as » du premier coup ?
- Si je tire une première carte « as », combien j'ai de chances d'en tirer une seconde aussitôt après ?
- Si je tire une première carte « cœur », combien j'ai de chances d'en tirer une seconde aussitôt après ?
- Si je tire une première carte « 6 », combien j'ai de chances d'en tirer une de plus grande valeur aussitôt après ?  
(On considère l'ordre décroissant suivant : 1-r-d-v-10-9-8-7-6-5-4-3-2)

