

TITRE: AVEC DES JEUX DE CARTES

(d'après Découvrir le monde avec les mathématiques à la maternelle , Situations pour la petite et la moyenne section Cycle 1 **Dominique Valentin**).

Domaine: Découvrir le monde: Approcher les nombres et les quantités
Maîtrise de la langue

Niveau: PS/ MS

Connaissances: nommer avec exactitude un objet (lexique des figures des cartes)

Capacités: être capable de reconnaître les figures des cartes
être capable de reconnaître et de nommer les configurations des cartes
être capable de reconnaître **globalement** une quantité
être capable d'ordonner les quantités par ordre croissant

Attitudes: pratiquer un jeu en respectant les règles

Matériel: 1 jeu de 52 cartes sans les figures



Remarque: Sur les jeux du commerce, le « dessin » apparaît en plus de la constellation aux 4 coins de la carte sous le nombre, **un jeu modifié est joint au document.**

Déroulement possible

Phase 1 TRIER LES CARTES

Deux séances

Modalités Par 4 en atelier dirigé puis activité autonome

Déroulement: Les cartes sont étalées sur la table, face visible.

Consigne: Faites 4 tas, un tas pour chaque sorte de dessin.

Rôle de l'adulte: accompagner en verbalisant

Difficultés attendues: Chaque élève veut faire ses 4 tas.

Variables pour faciliter: trier 2 « dessins » seulement (un rouge, un noir), (les 2 rouges, les 2 noirs), **proposer un gabarit par forme***.

Remarques après séance: **Difficulté à mémoriser le vocabulaire***

Phase 2 NOMMER LES CARTES

Nombre de séances: 2 ou 3

Modalité: atelier dirigé de 4 élèves

Matériel: cartes de 1 à 5 en PS de 1 à 7 en MS (dans chaque couleur)

Déroulement: L'enseignant pose au centre de la table une carte de pique, une de coeur,

une de carreau, une de trèfle. Le reste du paquet est partagé grossièrement entre les enfants. Chaque enfant, à son tour, prend la première carte de son jeu, la pose sur le bon tas (les piques sur les piques) en la nommant: 7 de trèfle, ...

Consigne: *Place la première carte sur le tas correspondant en nommant la carte.*

Rôle de l'adulte: Quand un enfant ne perçoit pas la quantité, le maître (ou un autre élève) dit la quantité (il ne fait pas dénombrer) mais attire l'attention des enfants sur les particularités de la configuration.

Remarques: Si l'on fait dénombrer les figures des cartes, on ne travaille pas la reconnaissance globale des configurations mais le dénombrement; c'est une autre compétence .

Phase 3 RANGER LES CARTES

Nombre de séances: 1 ou 2

Modalité: par 4 en atelier dirigé

Matériel: cartes de 1 à 5 en PS de 1 à 7 en MS (dans chaque couleur) organisé en 4 tas (les piques, les cœurs, les carreaux, les trèfles)

Déroulement: Chaque enfant reçoit un des quatre paquets de cartes: l'un a les piques, l'autre les cœurs etc...

Consigne: Il faut ranger les cartes de la plus petite à la plus grande.

Critères de réussite

reconnaître globalement les configurations,
dénombrer toutes les cartes,
s'appuyer sur l'écriture chiffrée.

Variables pour faciliter: proposer de 1 à 4 pour le rangement

Variables pour complexifier: aller jusqu'à 10

Bilan

Remarques

*Remarques partagées après mise en œuvre dans la classe lors de l'animation du 3 mars 2010

Autres propositions:

Prolongement possible pour créer une couronne des rois: choisir un gabarit (en le nommant) utiliser les formes pour réaliser un algorithme