

Jeux de cartes et mathématiques

Il existe des jeux en ligne mais la manipulation de cartes favorise les acquisitions. Un bon vieux jeu de cartes de 52 cartes va permettre des heures d'amusement éducatif non réservées aux enfants.

Des planches gratuites à imprimer sont disponibles sur internet si nécessaire.

Les familles (version simplifiée d'une réussite)

Même les plus jeunes peuvent jouer à reconstituer les « familles » de cartes similaires. Seul ou à plusieurs en piochant les cartes étalées à la manière d'un memory : on en tire une au départ et tant que sa famille n'est pas reconstituée (les quatre dames par exemple) on replace les cartes sur leur envers...Jusqu'à épuisement du stock. Il faut y aller progressivement en nombre de cartes selon les capacités de l'enfant et ses progrès.

En plus complexe :

Solitaire ou réussite (ou encore patience)

On y joue seul !

Le but du jeu est de rassembler toutes les cartes en quatre suites de l'as au roi, pour chaque couleur.

On dispose les cartes en 7 colonnes allant de une à sept cartes (de gauche à droite). Puis on retourne la première carte de chaque paquet. Le reste des cartes constitue la pioche.

On déplace les cartes pour former des suites décroissantes en alternant rouge et noir. Par exemple, un six rouge pourra seulement être posé sur un sept noir. La couleur n'a pas d'importance, ce qui compte c'est la valeur de la carte : Roi, dame, valet,....as

Lorsque on découvre un as, on le pose à l'écart du jeu. Au cours de la partie, on ajoute par-dessus les cartes suivantes de la couleur de l'as afin de former quatre suites croissantes allant de l'as jusqu'au roi. On retourne à chaque fois, face visible, les cartes découvertes sur le dessus de chaque paquet. Un roi ou une suite commençant par un roi, peut être déplacé sur un espace libre.

On découvre les cartes de la pioche au fur et à mesure et on les place ensuite dans le jeu, si c'est utile. On réutilise la pioche sans la mélanger jusqu'à finir les quatre suites ou jusqu'à ce que le jeu soit bloqué.

La bataille

Les enfants peuvent y jouer dès qu'ils savent reconnaître les cartes. Le but du jeu est d'obtenir toutes les cartes du jeu. Il faut distribuer toutes les cartes du jeu, une par une, en cachant les faces, à tous les joueurs.

Chaque joueur retourne en même temps la première carte de son paquet. Celui qui a posé la carte la plus forte (joker, as, roi... jusqu'au 2) remporte toutes les cartes (c'est à dire la sienne et celles de autres joueurs)

L'ordre des cartes, de la plus forte à la moins forte est : As, roi, reine, valet, dix, neuf, huit, sept, six, cinq, quatre, trois, deux. Si deux joueurs posent sur la table une carte de même valeur (par exemple deux dix), on dit qu'il y a bataille. Dans ce cas, chaque joueur pose une autre carte sur la première, mais face cachée, puis une seconde, retournée cette fois. Celui dont la carte retournée est la plus forte remporte toutes les cartes de l'autre en plus des siennes.

Le jeu se déroule ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte toutes les cartes.

La bataille est généralement le premier jeu de carte que découvrent les enfants. Au début, pour simplifier, on peut jouer seulement avec une partie des cartes.

La Bataille des additions

Le principe est le même que celui de la bataille mais on y joue avec seulement les cartes de 1 à 10.

On tire à chaque fois deux cartes et on effectue l'addition. C'est le joueur qui obtient le plus grand nombre qui remporte les cartes. Par exemple, si un joueur pose sur la table un 5 et un 10, il obtient par la somme des deux le

nombre 15. Si le joueur adverse tire un 3 et un 8, il obtient une addition de 11 et perd donc ses cartes car son résultat est inférieur à 15.

Il faut savoir compter et faire des additions faciles.

Mistigri ou le Pouilleux

On y joue à 3 ou plus et on commence par enlever du jeu le valet de trèfle (du coup, le mistigri ou le pouilleux est le valet de pique)

On distribue toutes les cartes aux joueurs, une par une, faces cachées. Puis tous les joueurs regardent leur jeu et enlèvent leurs paires de la même couleur (8 de trèfle et 8 de pique, dame de cœur et dame de carreaux).

Ensuite, le joueur qui a le moins de cartes en main commence et pioche une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il s'en débarrasse.

Puis son voisin de gauche va à son tour piocher une carte du joueur à sa gauche.

Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que la seule carte qui reste en jeu soit le valet de pique, ou mistigri. Le joueur ayant cette carte en main est le perdant.

Le calcul réfléchi

Avec un jeu de 54 cartes, en mettant de côté une pile avec les cartes personnages et de l'autre une pile avec les cartes chiffrées, on se constitue un matériel intéressant...

Selon le niveau de sa classe : on décidera pour chaque personnage de son calcul attribué (rien n'oblige à les utiliser tous...) et des cartes chiffrées à écarter.

Exemple non modélisant :

Dame : addition

Roi : soustraction

Valet : multiplication ou division

Après, il est simple que l'élève tire ses cartes, il suffit de lui demander un calcul simple ou complexe dans la consigne...

Il tire une première carte chiffrée « 7 » puis une carte personnage (exemple dame /addition) puis une autre carte chiffrée « 9 »

Il retranscrit (ou pas) son calcul sur feuille : $7 + 9 = 16$ et ainsi de suite jusqu'à épuisement du stock

Une calculette l'aidera à valider ses réponses

Variante pour la numération :

Il tire un nombre défini de cartes chiffrées et essaye de retrouver tous les nombres possibles à composer avec ses cartes qu'il retranscrit sur feuille...