

Des cartes, des jeux ... pour faire des mathématiques en CE1

(Une synthèse de documents proposés par l'enseignante référente mathématiques de la Charente)

Matériel : un jeu de 54 cartes auquel on a retiré les figures (rois, dames, valets)

Pour s'entraîner à comparer des petits nombres

(élèves connaissant des hésitations en mathématiques)

Plusieurs jeux possibles :

- 1) Tirer 2 cartes et demander à l'enfant de montrer le nombre le plus grand ou le nombre le plus petit.
- 2) Tirer 4 cartes et demander à l'enfant de les ranger de la plus petite à la plus grande.
- 3) Idem dans l'ordre décroissant (du plus grand au plus petit).
- 4) Le jeu traditionnel de la bataille.

Pour réviser les compléments à 10

(élèves connaissant des hésitations en mathématiques)

Plusieurs jeux possibles :

- 1) Etaler le jeu de cartes face visible et regrouper par deux les cartes qui font 10. Il est possible pour l'enfant de compter les dessins.
- 2) Mélanger le jeu, le partager en deux. L'enfant étale ses cartes face visible. L'adulte pose une carte sur la table au hasard. L'enfant doit mettre à côté une carte pour que les 2 réunies fassent 10.
- 3) Mélanger le jeu, distribuer 6 cartes à l'enfant, 6 cartes pour vous, face visible. Le reste est posé à l'envers. Dès qu'une carte est retournée, chaque joueur doit trouver dans son jeu une carte qui permet de faire 10 et la poser. Le premier à poser la carte remporte les deux cartes et les met de côté. Le premier qui s'est débarrassé de ses 6 cartes a gagné. Si personne ne peut compléter pour faire 10, on retourne une autre carte.
- 4) Regrouper par trois des cartes pour faire 10. Puis par quatre.

Pour s'entraîner à additionner et comparer des sommes de nombres

Le jeu de la bataille mais en posant les cartes deux par deux pour les additionner avant de les comparer. On peut ensuite passer à trois cartes.

Pour s'entraîner à additionner et soustraire (nombres de 1 à 100)

Plusieurs jeux possibles :

- 1) Jeu de la course au 30 (ou plus, quand on se débrouille bien). Chaque joueur a 10 cartes. Chacun leur tour, les joueurs choisissent une carte de leur jeu et la posent au centre de la table, sur la précédente. Il faut additionner les valeurs des cartes. Le premier qui atteint 30 a gagné.
- 2) Jeu de la course au 30 en donnant des valeurs différentes aux cartes. Par exemple, les cartes noires sont « normales », quant aux cartes rouges, on ne garde que les 1, 2, 5 et 10 et on soustrait leur valeur quand on les pose.

3) Variante : faire un tas avec les cartes rouges de 1 à 5 et un autre tas avec les cartes noires de 5 à 10. Piocher une carte de chaque tas et calculer la différence (la carte noire moins la carte rouge).

Pour s'entraîner à multiplier, connaître les tables

Plusieurs jeux possibles :

Ne garder que certaines cartes : de 1 à 10 max

- 1) Retourner 2 cartes et calculer leur produit (ex : carte 4, carte 3, je cherche 4×3). Pour les plus jeunes, appui possible sur les dessins.
- 2) Toutes les cartes étant retournées face visible, donner un produit et demander deux cartes qui permettent de l'obtenir (ex : demander 6, l'enfant peut donner 1 et 6 ou 3 et 2 ou les deux !).
- 3) Sous forme de bataille : retourner les 2 premières cartes de son tas, et comparer les produits obtenus. Le plus grand remporte les 4 cartes. En cas d'égalité, on met de côté et on retourne les cartes suivantes.

Pour s'entraîner à additionner comparer, des nombres supérieurs à 10 (jusqu'aux centaines)

Très conseillé pour travailler la numération, le principe des dizaines et des unités

- 1) Les cartes rouges représentent les dizaines, les noires sont les unités. Tirer deux cartes au hasard et calculer ses points. Ex : Si j'ai un 8 noir et un 3 rouge, j'ai 38 points ; si j'ai un 5 noir et un 9 noir, j'ai 15 points ; si j'ai un 3 rouge et un 7 rouge, j'ai 100 points...
- 2) On peut augmenter la difficulté en tirant 3 ou 4 cartes en même temps, ce qui fait d'abord additionner les unités entre elles, les dizaines entre elles.

Pour s'entraîner à distribuer (notion de partage équitable)

Très conseillé pour compléter les activités sur la multiplication

Plusieurs étapes possibles :

- 1) Laisser l'enfant distribuer entre 3, 4, 5 ou 6 joueurs (des peluches ou des joueurs imaginaires) les cartes du jeu. Compter pour vérifier ensemble que chacun en a bien le même nombre, dire combien il en reste dans la pioche.
- 2) Varier les façons de compter et distribuer. L'enfant peut distribuer les cartes une à une, mais aussi 2 par 2, 3 par 3, etc.
- 3) Anticiper le résultat de la distribution : une fois l'étape précédente réalisée plusieurs fois, lui demander, si on distribue le plus de cartes possible, combien chacun en aura. Puis vérifier ensuite en distribuant.