

## JEUX DE NUMERATION AVEC UN JEU DE 54 CARTES

- **Le domino des cartes :**

-Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en premier.

-Le premier joueur pose par exemple un huit de coeur. Le joueur suivant pourra alors poser un sept de coeur à gauche ou un neuf de coeur à droite; Il pourra également commencer une nouvelle série en posant un carte du même rangue sue celle du premier joueur, un huit de pique par exemple.

- S'il ne peut rien faire, il passe son tour.

- \* **Memory Matériel :**

- un jeu de cartes à joue

- Faces cachées, retourner les cartes 2 par 2 pour réaliser des paires de couleur ou de valeur identique en fonction de la difficulté souhaitée.

- **Œil de lynx Matériel :**

- un ou deux (pour difficulté + grande) jeux de cartes à jouer

- Toutes les cartes sont face visible sur la table. Le meneur montre une carte, la nomme ou la fait nommer par les joueurs qui doivent la retrouver parmi le jeu étalé. Le joueur le plus rapide remporte la carte trouvée.

- **Le huit américain (type UNO)**

- un jeu de 52 cartes (on peut enlever les plus grandes valeurs pour les plus jeunes élèves)

- On distribue entre 3 et 7 cartes par joueur en fonction de la difficulté désirée. Les reste servira de pioche. On retourne la première carte de la piosche au milieu de la table. Le premier joueur doit poser dessus soit une carte de même couleur soit une carte de même valeur. (ex : si c'est un 2 de coeur soit on pose un 2 soit du coeur). Si on ne peut pas jouer on pioche puis on passe son tour si la carte piochée ne correspond pas. Le premier joueur à avoir posé toutes ses cartes a gagné.

On introduit au fur et à mesure des contraintes, quand les élèves maîtrisent les règles :

- Après un 7, le joueur suivant passe son tour

- Après un 2, on pioche 2 cartes

- Après un valet on change de sens de jeu

- Après un 10 on rejoue

- Le 8 est une carte « joker » qui peut être posée sur n'importe quelle autre carte et permet de choisir une couleur (ex : sur un as de trèfle, je peux poser un huit, je change la donne en carreau, le joueur suivant doit poser du carreau)

- On doit dire « carte » avant de poser sa dernière carte. Si un autre joueur dit « carte » avant nous, on doit repiocher une carte

## \* Jeu de Kim visuel

- un jeu de 52 cartes

- On choisit le nombre de cartes en fonction de la difficulté choisie. But du jeu : sur une série, repérer une carte manquante. Poser un certain nombre de cartes, face visible sur la table, les énumérer, laisser un temps d'observation. Les joueurs se cachent les yeux, le meneur retire une carte et les joueurs doivent dire de laquelle il s'agit. D'abord on les dispose en ligne puis dans le désordre.

- **Le puzzle (tableau à double entrée)**

Cela permet de travailler la notion d'ordre et de comparaison des valeurs des cartes de la plus petite à la plus grande qui nous servira pour jouer à la bataille. Dessiner sur un support cartonné un tableau à double entrée sur lequel figurent en abscisse (horizontal) les valeurs et en ordonnée (vertical) les couleurs des cartes. On place le tas de cartes au milieu de la table. Chaque joueur doit poser chacun à son tour une carte à la bonne place et justifier son choix.

- **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 6.

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 3 et un 5, il obtient par la somme des deux le chiffre 8. Si le joueur adversaire tire un 3 et un 4, il obtient une addition de 7 et perd donc ses cartes car son résultat est plus petit. Ce jeu amène à faire des additions faciles.

- **Black Jack**

-3 joueurs

- 12 cartes (cartes de 1 à 4 dans 3 couleurs)

- But du jeu : faire 5 ou être le + près de 5

- Distribuer 2 cartes à chaque joueur. Il reste une pioche de 6 cartes. Chaque joueur compte les points des cartes qu'il a en main. Il y a plusieurs possibilités :

- le joueur compte 5, il ne demande pas d'autres cartes et dit « servi »,

- le joueur a plus que 5, il ne demande pas d'autres cartes et dit « servi »,

- le joueur a moins de 5 ; il peut demander « carte » et espérer s'approcher le plus possible de 5 ou obtenir 5 ou il peut estimer qu'il ne peut pas faire mieux et espère être le plus près du nombre 5.

Le gagnant est celui qui a obtenu 5 ou celui qui est le plus proche de 5. Un meneur de jeu peut être désigné pour s'occuper de la pioche et vérifier les résultats de chacun.

