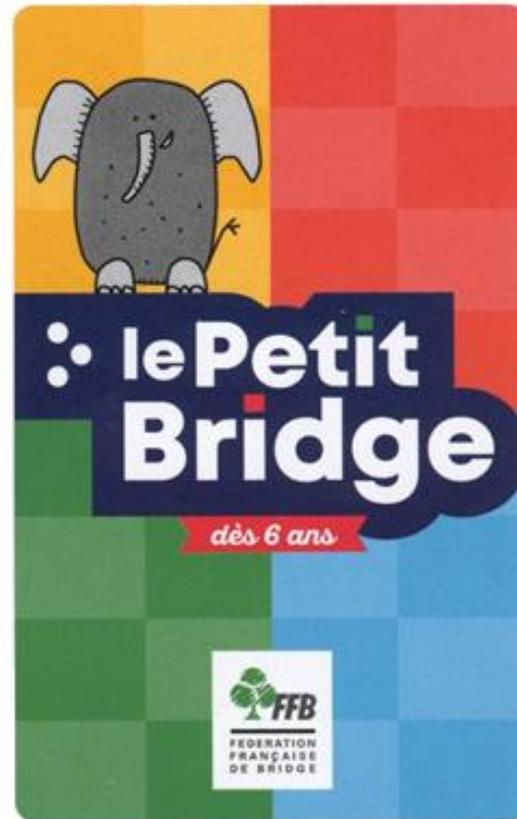


Mathématiques à la carte

Semaine des mathématiques 2023

Cycle 2



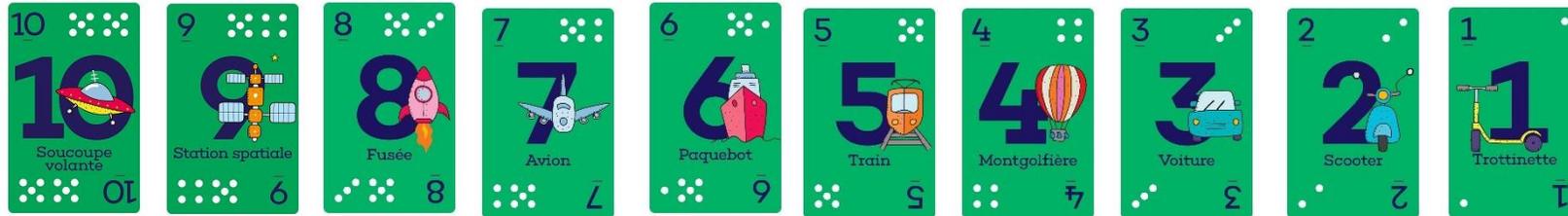
Cycle 3

Document réalisé par les RMC de la Haute-Garonne à partir des travaux de Michel Gouy

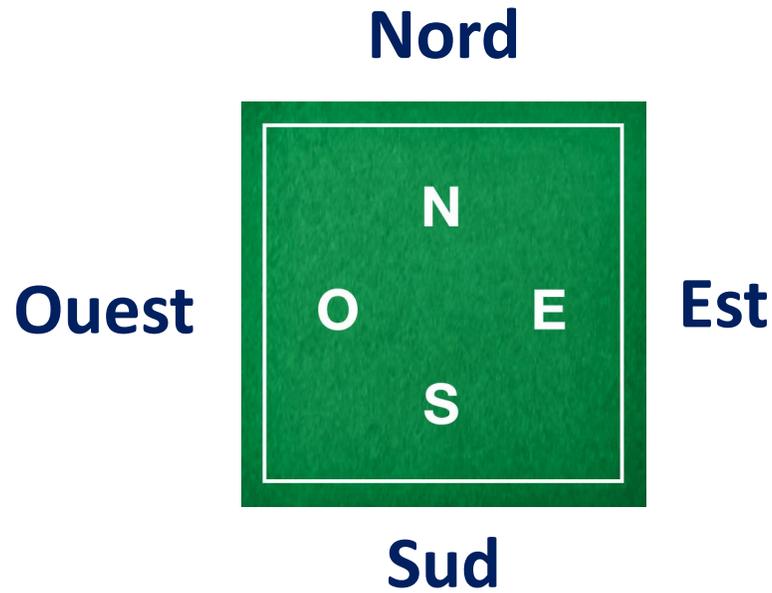
Présentation du jeu

- Présenter les cartes et les faire découvrir : 4 couleurs et 10 cartes par couleur.
- Indiquer que chacun des quatre joueurs est désigné par un des quatre points cardinaux (découverte pour les élèves de CP). L'intérêt sera de pouvoir désigner facilement, par exemple, celui qui devra distribuer. Dans un premier temps, on pourra convenir que chaque joueur sera désigné par une des quatre lettres : N, S, O et E.
- Préciser le sens du jeu et la technique de distribution des cartes.
- Indiquer la méthode pour ranger les cartes de chaque joueur pour faciliter la lecture du jeu en main.
- Présenter la règle du jeu.

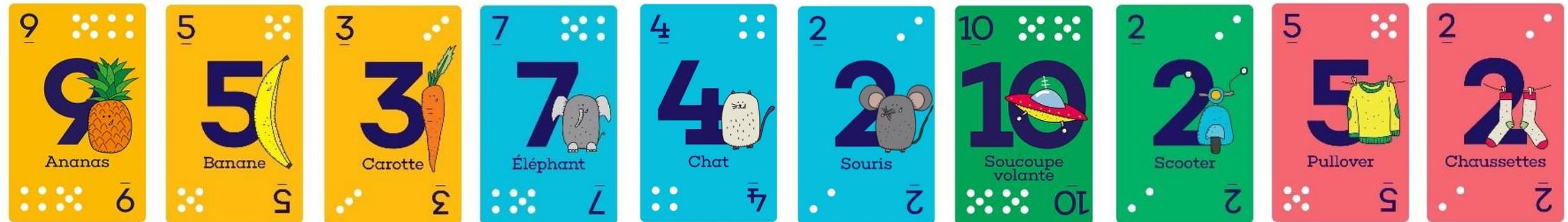
Les quarante cartes du jeu



Quest prend le paquet de cartes et distribue une par une toutes les cartes du jeu...



Chaque enfant regarde ses cartes et les range.

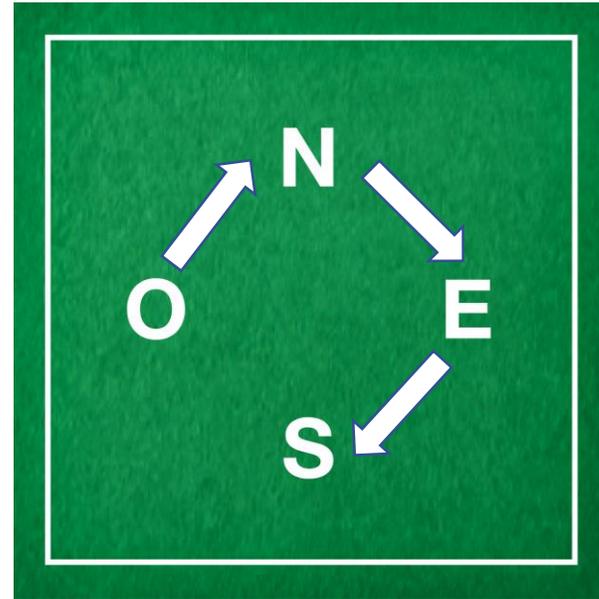


Les joueurs posent leur carte chacun leur tour en respectant le sens des aiguilles d'une montre.

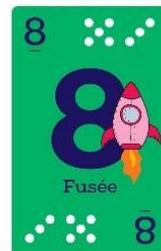
Ouest pose la première carte, c'est-à-dire qu'il entame la partie.



Ensuite, **Nord** joue.

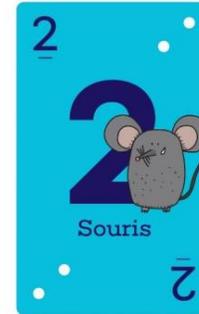
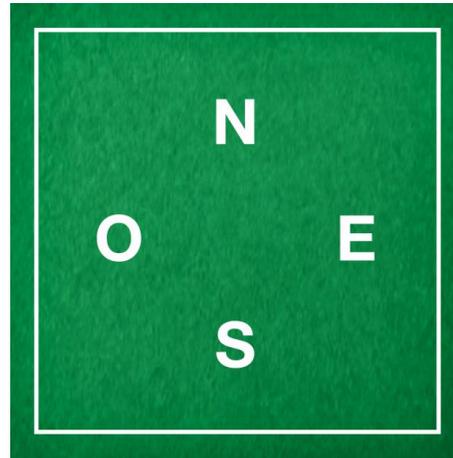
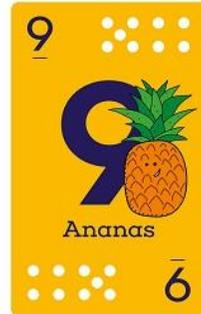


Puis **Est** joue et enfin **Sud** joue.



Sud a la carte la plus forte dans la couleur demandée par **Ouest** donc il remporte la levée et met sa carte gagnante devant lui. Les autres cartes sont mises à la corbeille.

Sud rejoue en premier car il a emporté la levée précédente.



Qu'observez-vous ?
Quelle explication **Est** vous
donne-t-il ?



Ouest emporte la levée car
c'est lui qui a mis la plus
forte carte jaune qui est la
couleur demandée par **Sud**.

Et ainsi de suite...

... jusqu'à la fin de la partie.

En fin de partie, chaque équipe compte le nombre de cartes remportées.

Celle qui en a le plus a gagné.

Défi 1

Cartes retournées d'un jeu rangé

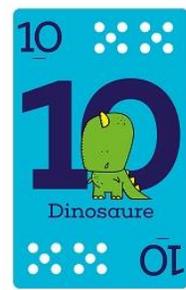
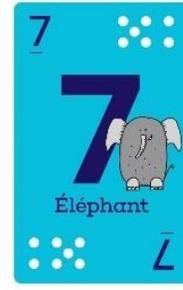
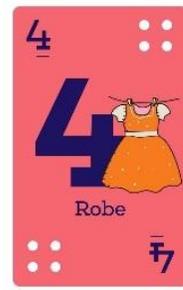
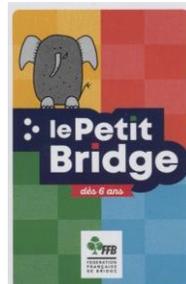
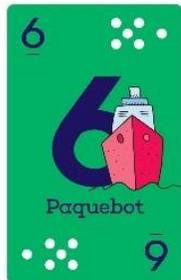
Niveau 1 : Quelle est la carte retournée ?



Niveau 2 : Quelles sont les cartes retournées ?



Niveau 3 : Quelles sont les cartes retournées ?



Défi 2

Qui remporte la levée* ?

*(*un tour)*

Niveau 1 : Ouest entame. Qui remporte la levée ?



Niveau 2 : Nord entame. Qui remporte la levée ?



Niveau 3 : Ouest entame. Qui remporte la levée ?



Défi 3

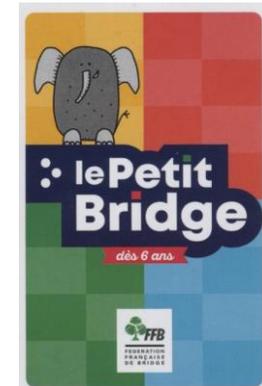
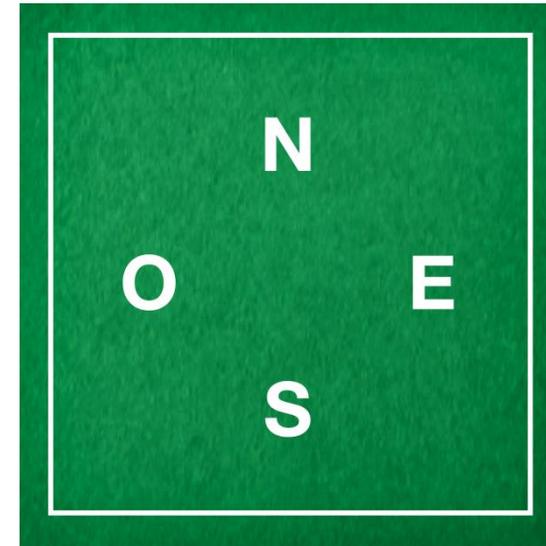
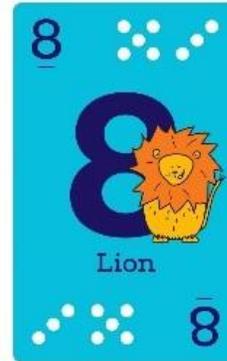
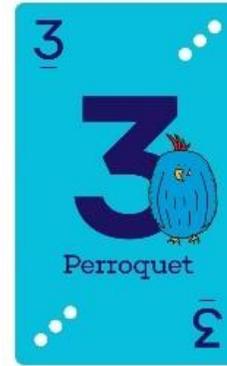
**Quelle carte faut-il jouer pour
remporter la levée* ?**

*(*un tour)*

Niveau 1 :

Est a remporté la levée.

Quelle peut-être la
carte retournée ?

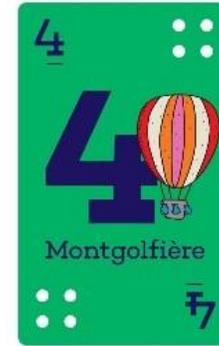
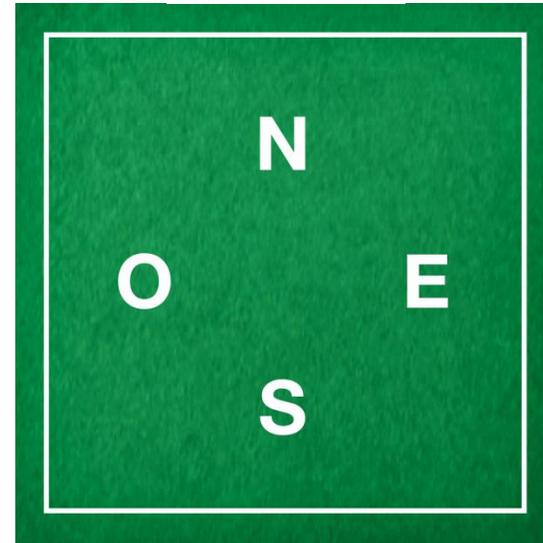


Niveau 2 :

Nord a entamé.

L'équipe E/O a
remporté la levée.

Quelle peut-être la
carte retournée ?

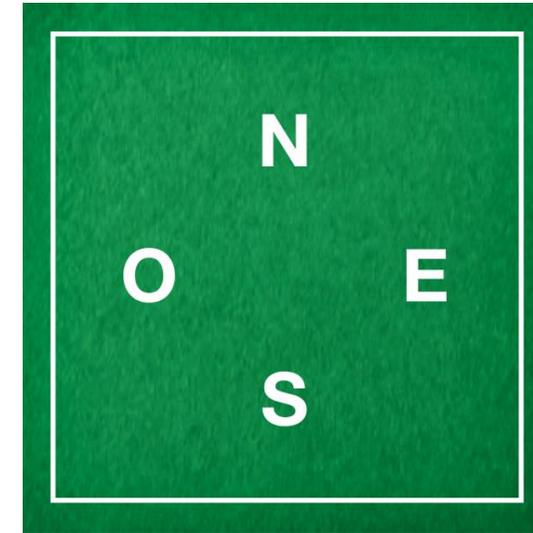
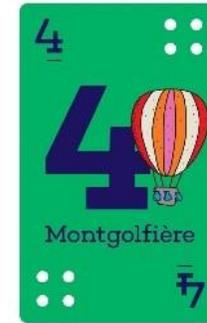


Niveau 3 :

Ouest a entamé.

Est a remporté la levée.

Quelle peut-être la carte retournée ?



Niveau 4 :

La somme des numéros des cartes d'E/O est égale ou supérieure à celle des cartes de N/S.

Quelle peut-être la carte retournée ?



Vous pouvez utiliser un jeu classique adapté à l'âge des élèves :
les cartes de 1 à 10 dans les 4 couleurs (cœur, carreau, pique, trèfle),
soit **40 cartes**.

