

DOMAINE D'APPRENTISSAGE :
CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE
Découvrir les nombres et leurs utilisations
Avec un jeu de cartes (GS)

COMPETENCES :

- Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités
- Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques
- Réaliser une collection dont le cardinal est donné.
- Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.
- Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités




Méemory	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : « identique, pareil, le même »
	Matériel : un jeu de 54 cartes sans les figures - seul ou à 2
	Déroulement : - Placer les cartes mélangées face retournée sur la table - Tirer 2 cartes, si les nombres sont identiques, on peut les prendre, sinon on les retourne et on passe au joueur suivant ou on rejoue si on est seul
	Critères de réussite Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Méemory du 10	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : « identique, pareil, le même »
	Matériel : un jeu de 54 cartes sans les figures : garder les cartes de 1 à 9 - seul ou à 2
	Déroulement : - Placer les cartes mélangées face retournée sur la table - Tirer 2 cartes, si la somme des nombres est égale à 10, on peut le prendre, sinon on les retourne et on passe au joueur suivant
	Critères de réussite Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

La bataille	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : « le plus, le moins, le même, pareil »
	Matériel : un jeu de 54 cartes : garder les cartes de 1 à 10 (sans les figures) - 2 à 4 joueurs
	Déroulement : - Donner les cartes noires à un joueur et les cartes rouges à l'autre joueur. - Faire un tas de cartes cachées avec ses cartes. - Les 2 joueurs montrent la carte en haut du tas : on regarde qui a le plus grand nombre : celui qui a la plus grande carte garde les 2 cartes et les mets à côté de lui - Si les 2 cartes montrent le même nombre, il y a une bataille : chaque joueur met une carte cachée sur sa carte, et une autre carte que l'on montre. On regarde qui a la plus grande carte - Plusieurs tours sont effectués.
	Critères de réussite Le joueur qui a le plus de cartes a gagné. Le jeu s'arrête quand quelqu'un n'a plus de carte ou quand on a envie (et alors on compte celui qui a le plus de cartes, et il a gagné !) On pourra aussi ajouter les figures par la suite

Le Mistigri	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : « identique, pareil, le même »
	Matériel : un jeu de 54 cartes : on enlève le valet de trèfle - 2 à 8 joueurs
	Déroulement : - Distribuer les cartes aux joueurs - Regarder ses cartes en secret, on ne doit jamais dire les cartes qu'on a - Pendant toute la partie, si un joueur a une paire (une paire=2 cartes du même nombre et de la même couleur), il les pose au milieu - Le premier joueur pioche une carte au hasard dans les cartes du voisin de gauche - Si cette carte forme une paire, on la pose au milieu - Puis c'est au joueur à sa droite de jouer ...
	Critères de réussite Le joueur qui reste à la fin avec la carte du valet de pique a perdu

Le Black jack	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : « plus, moins, égal, pareil »
	Matériel : un jeu de cartes : les cartes de 1 à 4 - 2 ou + joueurs
	Déroulement : - Distribuer 2 cartes chacun et le reste fait la pioche - Chacun compte combien font ses cartes : - Si on a un numéro plus grand que 5, on a perdu - Si on a des cartes égales à 5, on a gagné - Si on a un numéro plus petit que 5, on peut choisir de reprendre une carte dans la pioche - Regarder qui a un 5 ou bien qui est le plus près : c'est le gagnant
	Critères de réussite Le joueur qui a 5 ou le nombre le plus proche de 5 a gagné On peut faire la même chose avec 7,8 9 ...

La réussite	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : « avant, après, au milieu ... quantième »
	Matériel : un jeu de 54 cartes : Les cartes de 1 à 6 puis 1 à 10 (pas de figure) - 1 joueur
	Déroulement : - Trier les cartes par couleur (cœur, pic, trèfle, carreau) - Mélanger les cartes d'une même famille et les poser en ligne, face cachée  - Retourner 1 carte, la poser à la bonne place (par exemple si c'est un 3, on la met au 3 ^{ème} rang)  - S'il y a déjà une carte à cette place, on met l'autre à sa place et on la garde dans sa main, puis on la met à sa bonne place - s'il y a déjà une carte à cette place, on met l'autre à sa place et on la garde dans sa main, puis on la met à sa bonne place 4- s'il n'y a pas de carte à la bonne place, on pose la carte et le jeu est fini Ensuite, on compte le nombre de cartes qui ne sont pas cachées : si on a 5 on a gagné ! 
	Critères de réussite Le joueur qui arrive à terminer sa suite (de 6 ou de 10) a gagné. On pourra faire la même chose avec les 4 couleurs sur 4 lignes (réussite classique)

La scopa	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : «plus, moins, égal, pareil »
	Matériel : un jeu de 54 cartes sans les figures - à partir de 2 joueurs
	Déroulement : - Distribuer 3 cartes à chaque joueur, puis placer 4 cartes visibles au milieu et le reste forme la pioche - Le premier joueur peut prendre une carte au milieu s'il a une carte avec le même numéro, ou bien plusieurs cartes dont la somme est égale à la carte du milieu : il les pose alors à côté de lui - S'il n'a pas de carte, il pose une carte de son jeu au milieu et c'est au tour du joueur suivant. - Si un joueur n'a plus de carte dans sa main, il en pioche 3 à nouveau - Quand il n'y a plus de carte dans la pioche, chaque joueur compte combien il a mis de cartes dans son tas
	Critères de réussite Le joueur qui ramasse le plus de cartes a gagné.

Scopa à 10	Compétences langagières visées dans le domaine de la quantité : «plus, moins, égal, pareil »
	Matériel : un jeu de 54 cartes sans les figures : cartes de 1 à 9 - à partir de 2 joueurs
	Déroulement : - Distribuer 6 cartes à chaque joueur, - Le premier joueur pose 2 cartes dont la somme des nombres doit faire 10 : - s'il les a dans son jeu, il prend les cartes et les pose à côté de lui - s'il n'a pas de carte, il pose une seule carte de son jeu au milieu - Le joueur suivant essaie de compléter avec 1 carte pour que le total fasse 10 : - S'il peut compléter, il prend les cartes - Sinon, c'est au joueur suivant de jouer et de compléter à 10 - Si personne n'arrive à compléter, le joueur qui vient de jouer reprend la carte et pose une carte de la pioche au milieu. - Le joueur suivant joue de la même manière ...
	Critères de réussite Le joueur qui n'a plus de cartes a gagné.