

JEUX MATHÉMATIQUES (COMPARER DES QUANTITÉS)

1) LES PETITS PAQUETS (selon la version du « BLACK JACK »)

Objectifs : Comparer les valeurs des cartes, dénombrer.

Matériel : un jeu de 32 ou 52 cartes / des jetons (graines de haricots, pois ou maïs...)

But du jeu : Remporter le plus grand nombre de jetons pour gagner la partie.

Déroulement : On distribue 10 jetons et 1 carte à chaque joueur. Chaque joueur avance une mise, c'est-à-dire un certain nombre de jetons pour sa carte. Lorsque tous les joueurs ont misé, tous retournent leur carte. Le joueur qui a une carte dont la valeur est supérieure (le plus de points) remporte toutes les mises de ses adversaires (ceux qui ont le moins de points). Si plusieurs joueurs ont la même carte (autant de points), ils se partagent la mise.

Variante : - Un des joueurs, ou un des parents, prend le rôle du banquier. La banque gagne les mises des joueurs qui ont le moins de points que lui. L'enfant qui aura une carte dont la valeur est supérieure, à celle du banquier, garde sa mise.

- Jeu avec 5 cartes données à chaque joueur, une à une, qui doit rester cachée mais qu'une seule carte au banquier. Chaque joueur forme un tas avec ses cartes devant lui, faces cachées et avance une mise, c'est-à-dire un certain nombre de jetons pour chaque carte. Lorsque tous les joueurs ont misé, tous retournent leurs cartes et le banquier, sa seule carte. Les joueurs gardent leur mise si une ou plusieurs cartes ont une valeur supérieure (le plus de points) que celle du banquier. Pour les cartes dont la valeur est inférieure (le moins de points) ou égale (autant de points) à celle du banquier, le joueur perd ses mises (ramassées par la banque).

2) LA BATAILLE

Objectifs : Ranger les cartes dans l'ordre croissant, dénombrer.

Matériel : un jeu de 52 cartes (on enlève les figures « rois, dames, valets »)

But du jeu : Gagner toutes les cartes de son (ses) adversaire(s).

Déroulement : Mélanger les cartes et les distribuer, 1 à 1, à chaque joueur. Chaque joueur possède un tas de cartes qu'il pose devant lui, face cachée. Les joueurs retournent la 1^{re} carte de leur tas et en prennent connaissance. Si les cartes retournées sont de valeurs différentes, celui qui a posé la plus forte les ramasse et les place, face cachée, sous son tas de cartes. Si 2 ou plusieurs cartes retournées sont de valeur égale, il y a « Bataille » : les joueurs retournent alors une nouvelle carte qu'ils placent sur la 1^{re}. Celui qui a posé la carte la plus forte aura gagné et ramasse toutes les cartes de la Bataille. Lors d'une bataille, on peut aussi poser une carte face cachée sur leur carte avant d'en placer une nouvelle, face visible, par-dessus pour en déterminer l'issue.

3) JEUX DE MANIPULATIONS

Matériel : Objets divers (graines, jouets...)

Déroulement : Placer un nombre d'objets (une collection) devant l'enfant. Demander lui de mettre à côté **PLUS, AUTANT** (garder le vocabulaire exact ou préciser la même quantité) ou **MOINS** d'objets **QUE** la collection (quantité) de référence. Ex : Avec 5 objets au départ. Si l'enfant a mis 6, 7, 8, 9 ou 10 objets, il aura réussi. Varier les situations.