

JEUX MATHÉMATIQUES (SUITE DES NOMBRES)

1) LA REUSSITE

Objectifs : Associer quantité et nombre (carte/dé), dénombrer, sérier des quantités.

Matériel : une série de cartes de 1 à 10 par joueur / 2 dés

But du jeu : Etre le premier à retourner toutes ses cartes.

Déroulement : Distribuer une série de 10 cartes à chaque joueur qui les étale, devant lui, dans l'ordre croissant (de 1 à 10). D'abord les faces illustrées doivent être cachées.

A tour de rôle, chaque joueur lance les dés et retourne la carte correspondant au résultat du lancer. Si la carte est déjà retournée, le joueur passe son tour.

Attention l'enfant ne doit toucher et retourner la carte que s'il est sûr de lui. Au cours de la partie, il est possible de faire compter le nombre de carte pour retrouver la place de la carte.

Le joueur qui aura retourné toutes ses cartes aura gagné.

Variantes : - Au départ on peut garder les cartes avec les faces illustrées visibles. Le but du jeu est le même. Il doit retourner (cacher) la carte correspondant au résultat des dés. Le premier qui aura toutes ses cartes cachées aura gagné.

- Le Mémoire : Les cartes sont mélangées et étalées au hasard devant chaque joueur. Le joueur doit lancer les dés et retourner une carte. Si c'est la bonne carte, il la retourne ; Dans le cas contraire la carte reste cachée. C'est un jeu de mémorisation : au cours de la partie, le joueur doit retrouver l'emplacement de la carte correspondant au résultat des dés.

2) LA CROIX (selon le jeu du « SOLITAIRE » mais à plusieurs joueurs)

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 : Se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

Déroulement : Mélanger les cartes, sortir du jeu les « As » que l'on dispose en croix sur la table. Distribuer à chaque joueur 3 cartes, le reste constitue la pioche.

Le joueur qui commence doit se débarrasser de ses cartes qui lui permettent de compléter le début des séries (dans l'ordre) posées sur la table. S'il ne peut pas jouer, il pioche une carte. Soit la carte piochée lui permet de jouer, sinon il passe son tour. Le jeu se déroule ainsi jusqu'à épuisement de la « pioche ». Le gagnant est celui qui a posé en premier sa dernière carte alors que la pioche est vide.

Variables : - compléter les suites sans tenir compte de la couleur des cartes

- compléter les suites dans l'ordre décroissant à partir du 10.

