

Mathématiques : le jeu de la bataille (MS et GS)

Matériel :

- des **cartes que vous fabriquez vous-mêmes** : cartes avec des **points**, des **chiffres**, des **images** que vous imprimez ou bien que l'enfant dessine (par ex 3 coccinelles, 4 bateaux, 1 papillon ou bien des formes...), des **mains** (en utilisant les documents fournis dans les 1ères semaines).



- un jeu de cartes traditionnel

Dans lequel vous enlevez les rois, dames et valets.



➤ **Etape 1** **Fabriquer les cartes** (20 mn)

Pour les MS fabriquer des cartes de 1 à 5

Pour les GS fabriquer des cartes de 1 à 10

- Il s'agit de fabriquer les cartes pour le jeu, et cela va être l'occasion de réviser les faces de dés, les chiffres, les mains...

Découper des grosses étiquettes dans une feuille (un peu cartonnée de préférence, comme du bristol).

- Demandez à votre enfant :







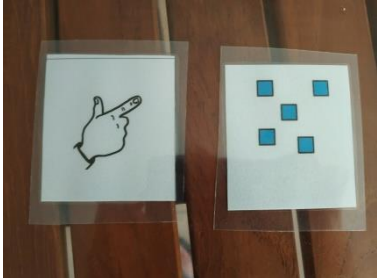
- d'écrire un chiffre par carte (de 1 à 5 pour les MS, de 1 à 10 pour les GS).

Profitez-en pour réviser les chiffres : par exemple demandez-lui d'écrire le 5 (il peut d'abord écrire sur une feuille de brouillon).

S'il a du mal vous pouvez l'écrire au crayon, l'enfant repasse dessus au feutre.

- de dessiner les points des dés (ou bien coller des gommettes si vous en avez) : pareil, vous lui demander de faire 3 points...
- de dessiner des formes géométriques (de 1 à 5 ou bien 1 à 10)
- de coller les mains

Etape 2 Trouver la plus forte des cartes (15 mn)
(celle qui a la plus grande quantité)

<p>Prendre le tas de cartes à points. Tirer 2 cartes au hasard (ou si vous jouez avec votre enfant, chacun tire une carte), trouver celle qui a le plus de dessins. Répéter plusieurs fois.</p>	
<p>Faire de même avec les cartes qui représentent les mains.</p>	
<p>Faire de même avec les cartes qui représentent des formes ou des dessins.</p>	
<p>Faire de même avec les cartes chiffre.</p> <p>En cas de difficulté : les associer aux cartes points si l'enfant a du mal à savoir lequel est le plus grand.</p>	 
<p>Mélanger toutes les cartes, faire de même.</p>  	

Etape 3 **Jouer à la bataille** (15 mn)

Le principe est de jouer au jeu de la bataille, à 2.

On va ici adapter un peu les règles pour que le jeu soit moins long : pour cela on aura besoin de grains de haricot (par ex).

➤ Mélanger toutes les cartes.

Chacun prend une carte, l'enfant les compare.

Celui qui a la carte la plus forte gagne un grain de haricot.

Rmq : si les cartes ont la même quantité, alors on dit « **Bataille !** ».

Vous retirez chacun une carte, celui qui a la plus forte remporte les 2 paires et gagne donc 2 grains de haricot.

Mettres les cartes de côté.

➤ Tirer à nouveau 2 cartes, les comparer, celui qui a la plus forte gagne les grains de haricot...

➤ Quand toutes les cartes sont jouées, on compte les grains de haricot pour savoir qui a gagné la partie.

Etape 4 **Jouer à la bataille avec un vrai jeu de cartes** (15 mn)

Si vous n'avez pas de jeu de carte traditionnel, vous pouvez reprendre le jeu que vous avez fabriqué.

Reprendre le principe du jeu de bataille de l'étape 3 avec les cartes traditionnelles.