

Jouer avec des cartes à jouer (GS)

Ces activités sont prévues pour 4 enfants de GS, qui se partagent un jeu de 52 cartes, dont l'adulte enlèvera les figures (têtes) devant les enfants, en début d'activité, lorsqu'il présentera le jeu (prévoir un petit temps de langage à cet effet : qui a déjà vu ces cartes à la maison ? Y avez-vous déjà joué, etc..., comment s'appelle la famille de cartes avec ce dessin, et celui-ci ?) L'objectif est de nommer correctement chaque famille.

Si besoin, pour un groupe de 6-8 élèves, prévoir de travailler par 2, ou bien prévoir un 2^{ème} jeu de cartes...

De nombreuses activités peuvent aussi être proposées aux MS : adapter alors les difficultés (moins de cartes, seulement jusqu'à 5 ou 6, s'aider de la frise numérique, ...).

1) On mélange les cartes. Faire observer que chaque carte a une quantité différente de motifs. Inviter les enfants à dénombrer, puis à **trier les cartes par quantité identique** (les 2 avec les 2, les 8 avec les 8, ...). Repérer les enfants qui sont en difficulté avec le dénombrement (pour l'étape 3).

2) **Tri de cartes** : l'adulte définit pour chaque enfant une famille, et la nomme (donner une carte-type à chacun : trèfle/ pique / cœur / carreau) . Chaque enfant trie et récupère les cartes de sa famille.

3) **Ranger les cartes dans l'ordre croissant** : Inviter les enfants à dénombrer, puis leur proposer de ranger les cartes dans l'ordre, de la plus petite à la plus grande quantité. Les enfants en difficulté à l'étape 1 peuvent, au départ, ne recevoir que les cartes de 1 à 5, par exemple.

On peut aussi commencer à aligner les cartes devant l'enfant, en laissant quelques espaces vides : l'enfant devra trouver le bon emplacement pour les cartes restant à placer. Faire remarquer les chiffres écrits sur chaque carte, et faire dire aux enfants la comptine numérique en s'appuyant sur ces chiffres.

4) **Jeu de reconnaissance des chiffres** : les cartes d'une même famille sont toujours posées devant l'enfant, d'abord dans l'ordre. L'adulte lui dit un nombre (entre 1 et 10, selon les capacités de l'enfant). L'enfant doit rapidement retrouver la carte demandée (vérification en dénombrant les motifs sur la carte).

Puis, mélanger les cartes devant l'enfant. Recommencer le même jeu : cette fois-ci donc, les cartes ne sont plus dans l'ordre (plus difficile). On peut éventuellement, ensuite, demander à l'enfant de ranger de nouveau ses cartes dans l'ordre, en s'aidant des chiffres écrits (si besoin, lui faire ensuite vérifier en dénombrant les motifs).

5) **Jeu de bataille, à 2** (ou 2 groupes de 2 : un enfant observateur dans chaque groupe de 2 – on change de rôle régulièrement) : chaque enfant prend toutes les cartes d'une famille, les mélange, et les pose en paquet devant lui, face cachée. Chaque joueur retourne la carte du dessus et la pose au centre de la table. On compare les quantités : celui qui a posé la carte avec plus grande quantité remporte les 2 cartes et les remet sous sa pile de cartes. A la fin du temps de jeu, dénombrer les cartes de son paquet : celui qui en a le plus a gagné.

6) Une adaptation du jeu de réussite

Matériel :

- Le jeu de 52 cartes (sans les figures, donc il n'y a que 40 cartes).
- un plateau de jeu (papier ou carton) sur lequel est tracé un quadrillage représentant les emplacements des 40 cartes : 4 lignes de 10 cartes (par exemple, pour la ligne des trèfles : 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10)

On peut jouer à 4 enfants. Les cartes sont mélangées. Chaque enfant reçoit équitablement un paquet de cartes, face cachée.

A son tour, l'enfant retourne la carte au-dessus de son paquet, et doit la poser au bon endroit dans le quadrillage. Lors des 1ers tours de jeu, on est libre de disposer les familles sur l'une des 4 lignes (trèfle/cœur/pique/carreau).

7) Le jeu de réussite traditionnel (plus difficile – plutôt 3^e trimestre de GS) :

(tiré du livre « ERMEL – éd. Hatier)

La réussite GS - Ermel

se joue à 1 mais n'est pas un jeu libre car l'enfant doit « réussir ».

Objectifs : reconnaître les écritures chiffrées de certains nombres ; organiser ces écritures en suite croissante ou décroissante.

Matériel : des cartes de 1 à 10. Un plateau de jeu permettant de repérer la place des dix cartes en une seule rangée ou en deux rangées, avec ou sans nombre inscrit.

But : ranger les cartes en ordre croissant ou décroissant.

Règle : le joueur étale ses cartes devant lui, face cachée, en une ou plusieurs rangées. Il retourne une carte au hasard et la met à la place qu'elle doit occuper dans la suite prévue. Pour cela il retire la carte qui s'y trouvait, la retourne et la met elle aussi à la bonne place et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées. Si le joueur retourne par malchance une carte qui se trouvait déjà bien placée, la réussite s'arrête.

Variables : le nombre de cartes / La suite des nombres : de 1 à 10, de 5 à 14, de 11 à 20... / la manière de ranger les cartes sur la table (nombre de rangées). Cf. fichier cartes à jouer

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecoledu.ngaoundaba.com>