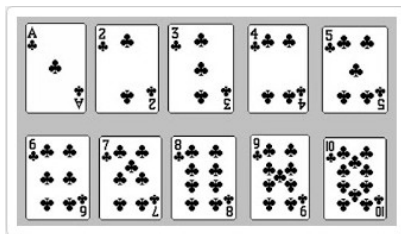


Continuité pédagogique - Jeux mathématiques avec un jeu de cartes de la GS au CM2

Jeu d'observation

Prendre les cartes de 1 à 10 – les trèfles par exemple. Mélanger les dix cartes et placer-les sur la table, une seule étant face cachée. Le but est de trouver de quelle carte il s'agit. Pour augmenter la difficulté, quatre cartes peuvent être cachées !



Jeu des paires

Prendre les cartes de 1 à 9 (trèfle, pique, carreau, cœur). Le but est d'associer les paires dont la somme est égale à 10 pour travailler les compléments à 10.

Variante possible pour les plus petits : prendre les cartes de 1 à 4 et associer les paires dont la somme est égale à 5.

Mistigri

Se joue avec les cartes de 1 à 9 (trèfle, pique, carreau, cœur) ainsi que le valet de pique qui est le mistigri. Le but est de ne plus avoir de cartes. Distribuer toutes les cartes. Éliminer les paires de cartes dont la somme est égale à 10.

On joue chacun son tour. Le joueur tire une carte dans le jeu du joueur précédent (à sa droite) et la met dans son jeu.

S'il le peut, il forme une paire et la dépose sur la table.

Le joueur qui à la fin garde le mistigri pour seule carte a perdu.

Bataille des deux cartes

Se joue avec les cartes de 1 à 5 pour les plus petits et de 1 à 10 pour les plus grands (trèfle, pique, carreau, cœur). Chaque joueur aligne 2 cartes sur la table, celui dont la somme des cartes affiche un plus grand score remporte la main. Quand il y a égalité entre les 2 séries, on recouvre les cartes comme au jeu de bataille classique.

Les cartes arrivent dans l'ordre de distribution, elles sont retournées, les joueurs n'ont pas le droit de les choisir.

Variante possible pour revoir les tables de multiplication : le joueur qui aligne deux cartes dont le produit affiche un plus grand score remporte la main.

Dépasse pas 30

Se joue avec un jeu de cartes de 52 cartes. Chaque carte vaut sa valeur et les figures, valet, dame, roi valent 10.

Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur, puis il pioche une carte pour toujours avoir 4 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus et annonce le total, etc.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 31 a perdu. Il retire alors les deux dernières cartes du paquet (la sienne et celle d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

Bataille des trois cartes

Se joue avec un jeu de cartes de 52 cartes. Chaque carte vaut sa valeur ; le valet vaut 20, la dame 30 et le roi 40.

Chaque joueur aligne 3 cartes sur la table, celui dont la somme des cartes affiche un plus grand score remporte la main. Quand il y a égalité entre les 2 séries, on recouvre les cartes comme au jeu de bataille classique.

Les cartes arrivent dans l'ordre de distribution, elles sont retournées, les joueurs n'ont pas le droit de les choisir.