

## Activités à faire avec un jeu de cartes ou un jeu de Uno :

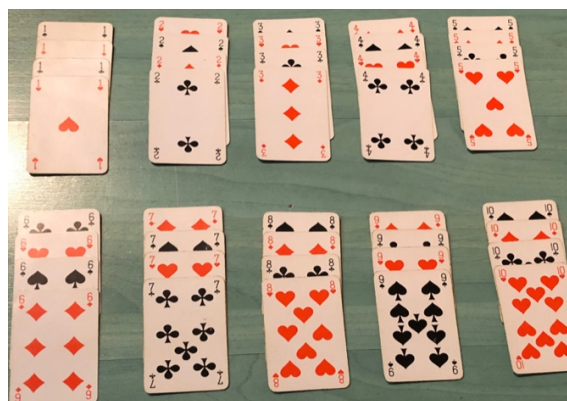
Voici un petit listing d'activités et de jeux à faire avec un jeu de cartes ou de Uno à la maison ou à l'école. Elles permettent de faire travailler les maths, le langage, la stratégie, la mémoire, l'observation...

(les nombres, les quantités, la comparaison, les couleurs, la suite numérique, les additions, les soustractions, le vocabulaire, réaliser des collections, savoir poser des questions, apprendre à respecter les règles d'un jeu, les algorithmes, dénombrer...).

### 1) Trier les cartes par couleurs



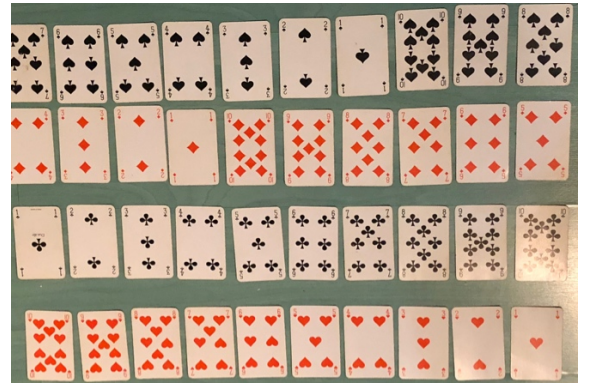
### 2) Trier les cartes par quantités



### 3) Trier les cartes par formes



4) Ranger par ordre croissant / décroissant / à partir d'un nombre donné :



5) Associer la carte à une quantité :

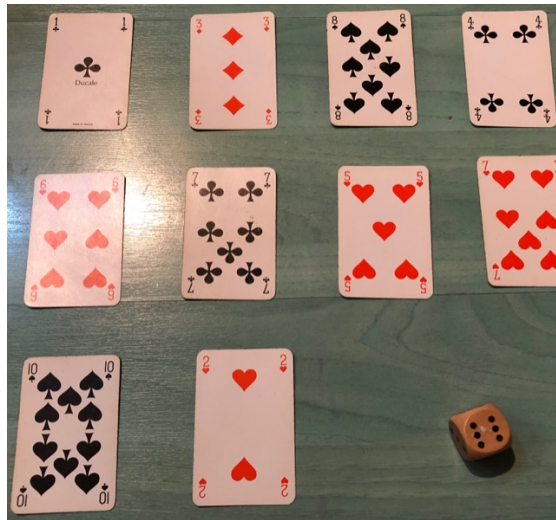


6) Jouer au Memory :



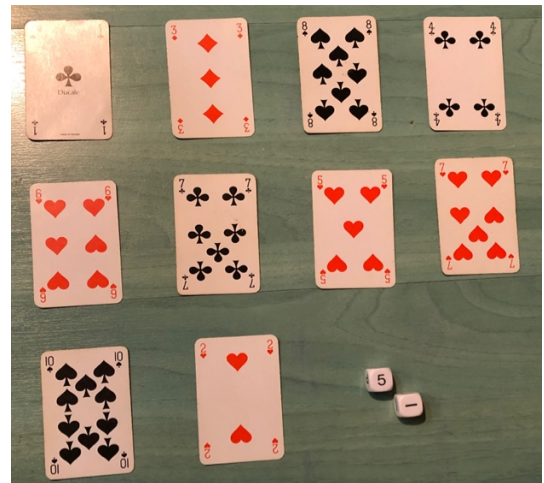
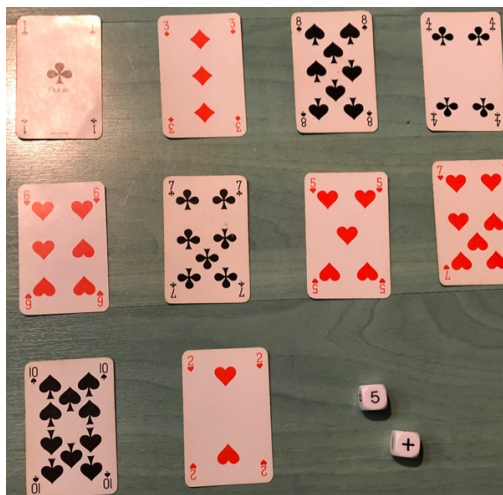
Trier les cartes pour former des paires, puis mélanger-les, disposer-les faces cachées. Chacun son tour, on retourne deux cartes : si ce sont les mêmes, on peut les prendre ; si non on les remet face cachée. La partie s'arrête quand il n'y a plus de carte.

7) Lancer le dé et être le premier à trouver la carte avec la bonne quantité :



Le dé indique 6, je dois être le premier à attraper la carte 6.

8) Trouver une carte supérieure ou inférieure à la quantité du dé :



Par exemple ici photo 1 : je dois prendre une carte plus grande que 5 (au choix 6, 7, 8, 9, 10), photo 2 : je dois prendre une carte plus petite que 5 (1, 2, 3, 4)

9) Additionner ou soustraire le résultat de deux dés et être le premier à trouver la bonne carte. (On peut complexifier en ajoutant un dé avec la couleur ou la forme).

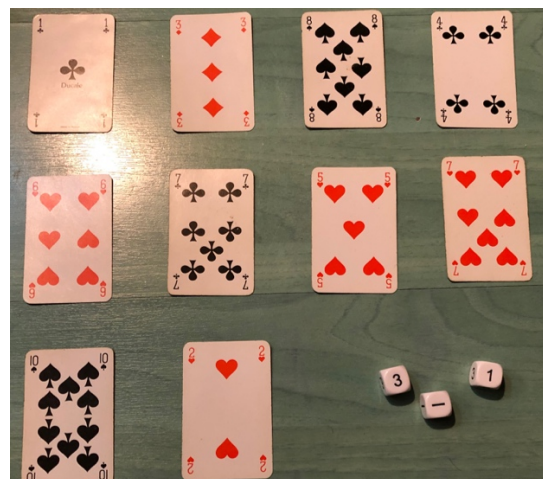
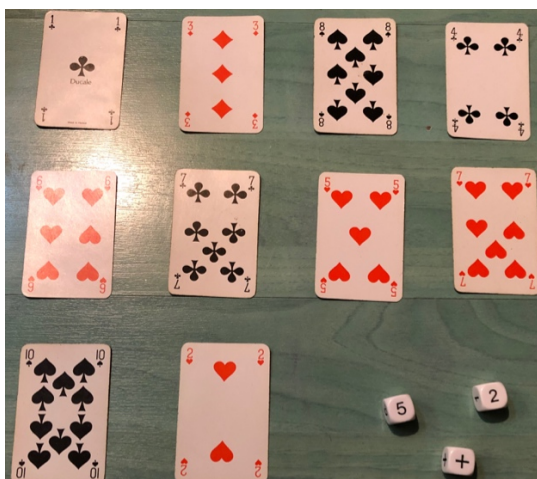


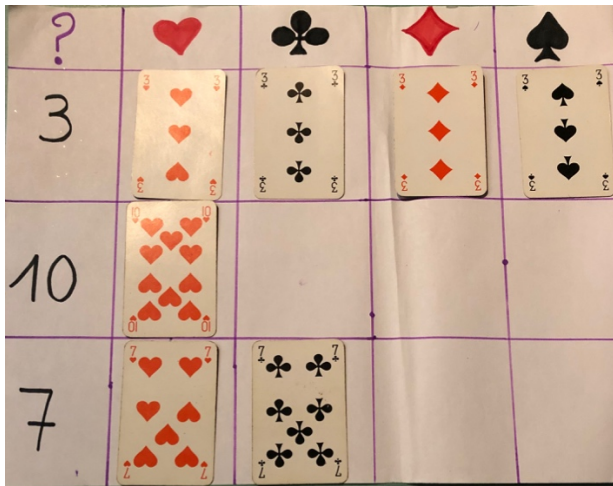
Photo 1 :  $5+2$  je dois être le premier à prendre la carte 7. Photo 2 :  $3-1$  je dois être le premier à prendre la carte 2.

10) Continuer des algorithmes :



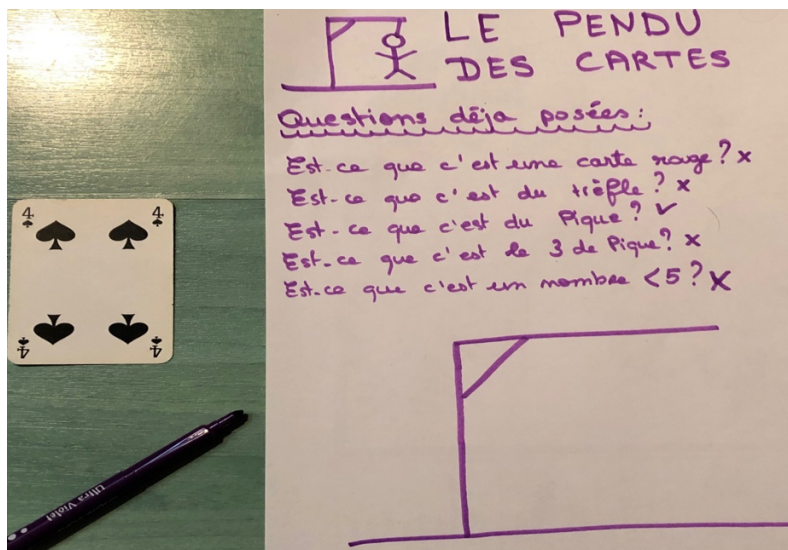
Algorithmes sur les couleurs, le sens des cartes, les formes, les nombres : les trois en même temps...

11) Remplir un tableau à double entrée :



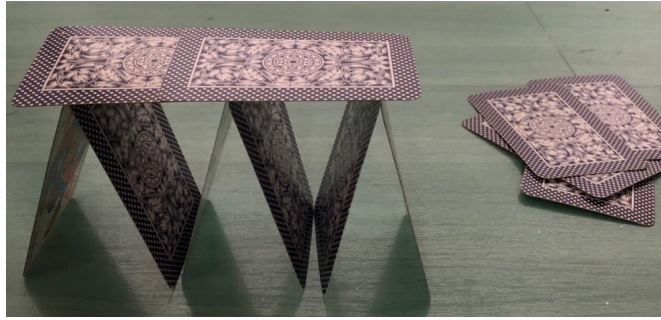
Vous pouvez en tracer un à la main et choisir les couleurs, les quantités ...

12) Jouer au pendu :



Le pendu se joue à deux : un joueur pioche une carte, le second joueur doit poser des questions pour deviner de quelle carte il s'agit (le nombre, la couleur et la forme). Si sa question est juste le joueur 1 le dit, si elle est fausse il commence à dessiner le premier trait du pendu. Le jeu s'arrête quand la carte est trouvée ou quand le dessin du pendu est entièrement complété.

13) Faire un château de cartes :



Il va falloir s'armer de patience pour faire tenir en équilibre les cartes pour construire un château à plusieurs étages.

14) Jouer au Loto :



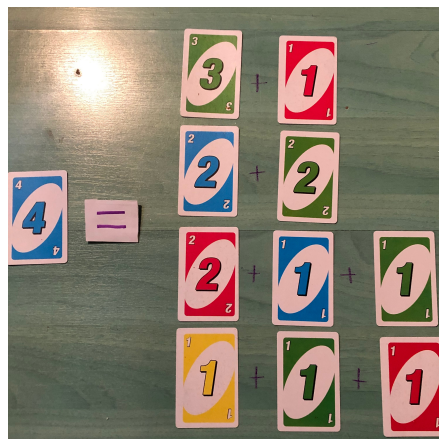
Dessiner / photocopier des cartes pour réaliser des planches de Loto. L'adulte pioche les cartes sans les montrer (pour les plus grands), il annonce la carte par exemple 5 de pique : le joueur qui l'a, peut la prendre et la poser sur son plateau. Le premier qui complète son plateau a gagné. Même jeu avec les cartes de Uno et les couleurs.

15) Jouer au jeu de Kim



Poser les cartes faces visibles, les nommer. Demander à l'enfant de cacher ses yeux, puis retirer ou retourner une carte. Il doit pouvoir dire de quelle carte il s'agit. Pour complexifier : on peut demander à l'enfant de dire le nombre, la couleur, la forme, l'emplacement de la carte ...

16) Trouver les différentes décompositions d'un nombre :



Trouver toutes les décompositions possibles d'un nombre.