

# *Jeux pour « Comparer des quantités »*

- [Qui en veut plus ? / moins ? / autant ?](#)

## **Matériel**

Des cartes à points, des jetons ou bien des boutons.

## **But**

Trouver une ou des cartes avec plus/moins ou autant de points que la carte du meneur.

## **Déroulement**

Remettre des cartes à points à chaque élève.

Montrer une carte. Les élèves cherchent dans leur jeu une carte, supérieure, inférieure ou équivalente à celle montrée et lèvent la carte.

Graduer dans la difficulté en jouant sur les variables :

- le nombre de cartes remises à chaque élève ;
- le nombre de points ;
- la procédure induite par la configuration des points ;
- le nombre de cartes montrées par le meneur : « Je vous montre ces cartes ; à votre tour, montrez une carte qui a plus de points que la mienne », etc.
- le nombre de cartes montrées par les élèves : « Montrez toutes les cartes de votre jeu qui ont plus de points que la mienne », etc.
- le nombre de cartes montrées par le meneur et les élèves : « Je vous montre ces cartes; cherchez toutes les cartes qui ont autant de points que les miennes », etc.

Le joueur gagne un jeton par bonne réponse donnée. Si la réponse est erronée, le joueur perd un jeton. Le joueur qui a le plus de jetons à la fin de la partie a gagné.

La partie se termine à l'issue du temps imparti ou d'un nombre de tours préalablement défini par l'enseignant.

## - Le relais

### **Matériel**

Des cartes à points, des jetons, une petite boîte.

### **But**

Trouver une ou des cartes avec plus, moins ou autant de points que la carte du meneur.

### **Déroulement**

Remettre des cartes à points à chaque élève et une réserve de jetons.

Un meneur A choisit une carte qu'il montre au groupe. Puis il nomme un élève B et lui demande de montrer, à son tour, une carte supérieure, inférieure ou équivalente à la sienne. Le groupe valide ou non.

A abaisse sa carte et B devient à son tour meneur : il nomme un autre camarade C et lui demande, à son tour, de montrer une carte supérieure, inférieure ou équivalente à la sienne (celle montrée par B).

L'activité se poursuit ainsi de suite et s'arrête quand on ne peut plus trouver de cartes qui conviennent. Si un élève se trompe, le meneur sollicite un autre camarade. L'élève qui s'est trompé perd un jeton ; il le remet dans la petite boîte.

La consigne peut être :

- soit la même tout au long de l'activité : trouver une carte qui a plus de points que celle montrée, par exemple ;  
- soit modifiée par le meneur lui-même : le meneur A montre une carte et demande à B de montrer une carte avec plus de points. B montre une carte puis devient meneur. Il garde sa carte en main et demande à C de montrer une carte avec moins de points que la sienne. C montre alors une carte et devient meneur. Il garde sa carte en main et demande à D de montrer une carte avec autant de points que la sienne, et ainsi de suite. Le joueur qui n'a pas perdu de jetons ou qui a le plus de jetons à la fin de la partie a gagné. La partie se termine à l'issue d'un temps imparti par l'enseignant.

## - La bataille des points

### **Matériel**

Des cartes à points.

### **Déroulement**

La règle du jeu est la même que celle de la bataille traditionnelle. Le joueur qui a posé la carte avec le plus grand nombre de points remporte le pli. Si les cartes posées ont le même nombre de points, il y a «bataille». Le joueur qui a ramassé le plus de cartes a gagné la partie. La partie se termine à l'issue d'un temps imparti par l'enseignant.