

Apprendre les maths avec des jeux de cartes ordinaires et des dés

Pour travailler les additions (calcul mental)

BON DÉBARRAS

But du jeu : Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Déroulement : 2 à 4 joueurs + jeu de 52 cartes sans les figures (donc des cartes de 1 à 10). Toutes les cartes sont distribuées.

Le premier joueur lance deux dés. On additionne leur valeur. Tous les joueurs cherchent alors à se débarrasser de toutes les façons possibles de cartes qui "font" cette valeur. Par exemple, si les dés ont donné 8, les joueurs peuvent se débarrasser d'une carte 8, mais aussi de deux cartes 6 et 2, de trois cartes 3, 4 et 1 etc... dans ce même tour, les joueurs se débarrassent de toutes leurs combinaisons qui font 8. On relance les dés, jusqu'à ce qu'un joueur se soit débarrassé de toutes ses cartes.



C'est le total des points des 5 cartes qui détermine le gagnant. En cas d'égalité de points (bataille), on posera, comme dans le jeu de Bataille traditionnel, une carte retournée, puis une autre carte, sur une des cartes posées. La plus forte des dernières cartes posées déterminera le gagnant. Si un joueur n'a plus assez de cartes à poser, les autres joueurs ne joueront pour ce tour que le nombre cartes correspondant.

Variantes : Il est possible de jouer plus ou moins de 5 cartes pour simplifier ou augmenter la difficulté. La partie se termine lorsqu'un joueur a perdu toutes ses cartes. On compte alors le nombre de points des cartes des autres joueurs.

Pour travailler les tables de multiplications

On peut tout simplement jouer à la même "grande bataille" que ci-dessus, mais avec deux cartes : Chaque joueur pose deux cartes devant lui, faces visibles. Le gagnant du pli est celui dont le produit des deux cartes est le plus élevé...

Pour travailler les compléments à dix

LES MARIAGES

Il s'agit d'une variante du "pouilleux" où l'on marie les cartes dont la somme fait 10.

Présentation : C'est le mariage du Roi et de la Reine. Toutes les personnes de la Cour (les autres cartes) sont invitées, et se présentent deux par deux. Seule une personne ne sera pas invitée.

But : "Marier", assembler toutes les cartes afin que la somme de leurs points soit égale à 10, et se débarrasser ainsi des cartes de son jeu...

Déroulement : On retire les "Jokers" plus une carte du jeu (prise au hasard, ou conventionnellement un 10.). Toutes les cartes restantes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur cherche alors dans son jeu tous les mariages possibles : (1 + 9), (2 + 8), (3 + 7), (4 + 6), (5 + 5), ... Le valet (valeur "0"), est assemblé avec le "10", les rois et les reines (sans valeur attribuées) sont mises ensemble. Il pose les cartes ainsi assemblées devant lui sur la table.

Variante : On ne tient pas compte des couleurs, mais il est possible d'ajouter cette difficulté.

Les cartes n'ayant pas pu toutes être "mariées", le jeu commence à tourner : le joueur se trouvant tout de suite après le donneur présente son jeu (cartes non visibles) au 2ème, qui tire une carte. Il peut utiliser cette carte pour faire un mariage, puis il présente son jeu au joueur suivant, et ainsi de suite.

La partie se termine lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes.

On compte alors le nombre de points des mariages réalisés (10 + 10 + 10 ...).

FERMER LA BOITE

But du jeu : Etre le premier à avoir retourné toutes ses cartes (face cachée donc).

Déroulement : Chaque joueur reçoit 9 cartes de la même couleur portant les numéros 1 à 9.

Les cartes sont posées dans l'ordre, faces visibles, devant le joueur (on peut aller jusqu'à 10).

Chaque joueur, si on joue à plusieurs, aura une couleur attribuée.

Un joueur lance les dés.

Les points obtenus vont lui permettre de retourner des cartes correspondantes (au choix de l'élève) :

- soit à la somme des points (solution 1 : $5 + 3 = 8$: carte 8).

- soit aux points marqués sur les dés : (solution 2 : carte "5" et carte "3")

- soit à une somme égale au points marquées : ($5 + 3 = 8 = 6 + 2 = 7 + 1$) (solutions 3 et 4).

Si le joueur n'a plus de cartes correspondantes, il passe son tour.

Variante : il retourne alors toutes ses cartes face visible, et reprend le jeu au départ).

Lorsque la somme des points sur les cartes visibles est inférieure à 6, on ne joue plus qu'avec un seul dé. La partie se termine lorsqu'un joueur a retourné toutes ses cartes.

On compte alors le nombre de points affichés sur les cartes visibles des autres joueurs : si on joue plusieurs parties, le gagnant sera celui qui aura le moins de points.

LA GRANDE BATAILLE

Se joue comme une bataille, mais au lieu de jouer une carte à la fois on en joue 5 (le gagnant est celui dont la somme des cartes est la plus grande)

But : Gagner (ramasser) toutes les cartes du jeu. L'AS aura ici la valeur "1". Les cartes "habillées" (roi, dame, valet) se verront attribuer une valeur en points : 11, 12, 13, ou 10 pour toutes, ou autre...

Déroulement : Les cartes sont distribuées comme dans le jeu de Bataille classique. Chaque joueur posera à chaque fois 5 cartes sur la table.

