

Cartes autovalidantes – Doubles et moitiés

Niveau : CP, CE1, CE2

Objectifs : mémoriser et utiliser les doubles et les moitiés

Matériel : 20 cartes plastifiées recto verso face blanche, face grise

Déroulement

Pour la recherche de la moitié

Par 2

Les élèves ont une pile de cartes face blanche devant eux.

Le premier joueur prend la carte du dessus et doit annoncer la moitié du nombre inscrit sur la carte.

L'autre vérifie la réponse en retournant la carte.

Si le résultat est juste, le premier joueur garde la carte.

S'il s'est trompé, il place la carte sous la pile.

Les élèves jouent chacun leur tour.

La partie est terminée, quand il n'y a plus de cartes dans la pile.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

En autonomie

L'élève a une pile de cartes face blanche devant lui.

Il prend la carte du dessus et doit annoncer la moitié du nombre inscrit sur la carte.

Il vérifie ensuite sa réponse en retournant la carte face grise, garde la carte si sa réponse est correcte, la repose sous la pile s'il s'est trompé.

Pour la recherche du double

Même organisation en présentant côté face grise devant l'élève.

Pour imprimer les cartes...

Si votre imprimante dispose d'un mode recto/verso automatique (quelquefois appelé *duplex*), imprimez les pages 2 et 3 de ce document en recto/verso.

Sinon, imprimez tout d'abord la deuxième page du document. Tournez la page et replacez-la dans l'imprimante. Lancer enfin l'impression de la troisième page.

2	4	6	8	10
5	15	20	25	30
40	50	100	150	200
250	300	400	450	75
2	4	6	8	10
5	15	20	25	30
40	50	100	150	200
250	300	400	450	75

20	16	12	8	4
60	50	40	30	10
400	300	200	100	80
150	900	800	600	500
20	16	12	8	4
60	50	40	30	10
400	300	200	100	80
150	900	800	600	500