

Semaine 4 : jeu de cartes et jeux de plateau



En piste avec les doubles et les moitiés

Cycle	Cycles 2 et 3
Domaine mathématiques	Calcul
Compétences mathématiques	Mémoriser les faits numériques et notamment les doubles et les moitiés
Organisation des élèves	Au moins trois élèves par jeu. A chaque tour, on désigne : Un meneur qui lance le dé et déplace le pion (il change à chaque tour : l'élève à sa droite prend sa place) ; Deux joueurs (ou plus) qui s'affrontent pour trouver le plus rapidement possible la bonne carte.
Matériel	Cartes double et moitié à imprimer Pistes double et moitié à imprimer Un dé Un pion pour les joueurs ; De quoi noter (ou matérialiser des points) ; Matériel vierge pour éditer d'autres cartes et d'autres plateaux.
But du jeu	Remporter le plus de points possibles
Préparation du jeu	Installer la piste sur la table et placer un pion sur la case départ. Préparer un dé et désigner un meneur pour le premier tour ; Installer les 21 cartes doubles (ou moitié) de sorte que toutes les faces visibles soient de la même couleur.
Déroulement	Jeu de rapidité : Le meneur lance un dé et déplace le pion du nombre de cases indiquées par le dé. Il annonce alors le défi de manière solennelle : « vous devez trouver le double de ... (ou la moitié de ...). Attention, allez-y ! » Le plus rapide à avoir saisi la bonne carte remporte un point. Le meneur vérifie en retournant la carte (double et moitié sont recto-verso)

Semaine 4 : jeu de cartes et jeux de plateau


En piste avec les doubles et les moitiés (suite)

Fin de partie	Lorsque le pion arrive à la fin de la piste, chaque joueur compte ses points. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus grand nombre de victoire aux défis.
Variante(s)	On peut décider de ne pas saisir les cartes mais simplement de poser l'index sur celle de notre choix (ou encore dépose un jeton ou un pion qui nous identifie). On peut éventuellement décider d'appliquer un barème différent : deux points en cas de réponse correcte, retrait d'un point en cas d'erreur (surtout si les joueurs ont tendance à répondre au hasard...) Des supports vierges sont fournis : on pourra aménager la tâche au niveau de la classe en écrivant par exemple d'autres nombres plus simples.
Niveau(x) de difficulté	La difficulté peut être ajustée en proposant d'autres cartes que celles déjà préparées.