

Cartes: Bon débarras!

But: Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Nombre de joueurs: 2 à 4

Matériel:

- 1 jeu de cartes (sans les jokers et les figures, donc les cartes de 1 à 10)
- 2 dés

Déroulement:

- Les joueurs lancent les dés, celui ayant obtenu la somme la plus élevée jettera les dés le premier pour débiter. Les autres joueurs les lanceront ensuite à tour de rôle.
- Toutes les cartes sont distribuées.
- Le joueur ayant lancé les dés additionne leur valeur et annonce le résultat. À tour de rôle, les joueurs cherchent à combiner ou non les cartes de leur jeu pour obtenir la même somme. Ils peuvent donc jeter 1 carte, 2 cartes, 3 cartes, etc.
- Lorsque les joueurs ne peuvent plus jeter de cartes, le joueur suivant relance les dés et la partie se poursuit. La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes.

Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les enfants au cours de la partie.

Dés: Plus grand, plus petit

But: Faire des prédictions sur la valeur obtenue en brassant les 2 dés.

Nombre de joueurs: 2 à 4

Matériel:

- 2 dés
- Un verre en plastique ou un contenant opaque pour mélanger les dés
- Des jetons

Déroulement:

- Une durée est déterminée pour la partie.
 - Tous les joueurs disposent du même nombre de jetons (ex. : 15).
 - Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu.
 - Les joueurs jouent à tour de rôle.
 - Le premier joueur met les dés dans le verre, les mélange et le retourne sur la table (il ne faut pas qu'il soit possible de voir la valeur des dés). Il doit énoncer : « plus grand » s'il pense que le total de la valeur des dés est supérieur à 7 (8, 9, 10, 11 ou 12), ou « plus petit », s'il croit qu'elle est inférieure à 7 (6, 5, 4, 3 ou 2).
 - Après avoir fait son annonce, le joueur soulève le verre. Si la valeur des points obtenus correspond à l'annonce, il gagne et chaque joueur lui remet un jeton. Il peut lancer les dés à nouveau.
 - S'il s'est trompé dans son annonce, il perd et doit alors donner un jeton à chaque joueur. Il donne le verre et les dés au joueur suivant.
- Lorsque le temps déterminé est écoulé, le joueur ayant le plus de jetons gagne.

Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les enfants au cours de la partie.

Dominos: Classique et variantes

But: Le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de ses dominos en les plaçant astucieusement.

Nombre de joueurs: 2 à 4

Matériel:

· Le jeu du double 9 compte 55 pièces et se compose des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et de la case « vide ».

ou

· Le jeu du double 6 compte 28 pièces et se compose des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6 et de la case « vide ».

Déroulement - Classique

- Les dominos sont mélangés, points cachés sur la table.
- Les joueurs pigent une pièce et le détenteur de la pièce ayant le plus de points commence la partie.
- Les joueurs prennent le nombre de dominos requis pour le jeu et les placent points cachés devant eux.
- Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les dominos n'ayant pas été pigés restent points cachés sur la table et constituent la pioche.
- Au cours du jeu, d'autres dominos sont piochés, en règle générale pas les deux derniers dominos.
- Le 0 est également appelé « blanc ».
- Les dominos sont placés à l'une des extrémités libres et forment une ligne droite, mais ils peuvent aussi être placés de manière perpendiculaire.
- Les deux extrémités ne doivent pas être en contact.
- Les dominos doubles sont toujours placés de manière perpendiculaire.
- Le joueur ayant placé tous ses dominos annonce « Domino » et la manche est finie.
- La manche est également finie si aucun joueur ne peut placer l'un de ses dominos et qu'il n'y a plus aucun domino dans la pioche.
- Le gagnant de la manche remporte les points de tous les dominos que les autres joueurs ont encore en main à la fin de la manche.
- Une partie est finie après un nombre défini au préalable de manches ou bien lorsqu'un nombre défini de points est atteint.
- Pour certaines variantes, il est nécessaire d'avoir une feuille et un crayon pour noter les points.

Déroulement - Variante « Jeu domino 8 (ou 9) »

But: Se débarrasser de ses dominos en réalisant une suite de manière à ce que la somme ou la différence des points portés sur les dominos soit égale à 8 (ou 9).

Dans cette variante du jeu, il ne faut pas poser les dominos à la suite lorsqu'ils ont une moitié semblable, mais lorsque les deux moitiés qui vont se toucher font un total de 8 (ou 9) (en addition ou en soustraction).

« Hedbanz » des nombres

But: Être le premier à deviner le nombre sur son front et obtenir 10 points.

Nombre de joueurs: 3 (1 juge et 2 participants)

Matériel:

- support pour les cartes (à placer sur sa tête)
- cartes numérotées de 1 à 10

Déroulement:

- Le joueur ayant le plus de lettres dans son prénom sera le juge.
- Le juge distribue toutes les cartes aux joueurs.
- Les deux joueurs se placent face au juge.
- Lorsque le juge dit « Allez-y », chaque joueur pige une carte, sans la regarder ni la montrer, et la place sur son front.
- Mentalement, le juge multiplie les deux nombres et dit à haute voix le produit.
- Les joueurs se placent face à face pour ainsi voir le nombre que l'autre joueur a sur le front.
- Le joueur qui mentionne en premier le nombre sur son front a un point.
- Répétez jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 10 points.
- Le gagnant devient le juge et le jeu peut se poursuivre.

Déroulement - Variante « addition »

But: Être le premier à deviner le nombre sur son front et obtenir 10 points.

Dans cette variante, le juge mentionne la somme des deux nombres et le gagnant, qui remporte 1 point, est celui qui mentionne en premier le nombre sur son front.

Déroulement - Variante « devine le nombre »

But: Être le premier à deviner le nombre sur son front et obtenir 10 points.

Matériel:

- support pour les cartes (à placer sur sa tête)
- cartes numérotées (nombres variés, d'après ce qui est appris en classe)

Dans cette variante, le jeu peut être joué à deux joueurs ou plus. Un seul joueur a un nombre sur son front à la fois. Ce dernier pose des questions auxquelles l'autre ou les autres joueurs peuvent répondre par « oui » ou « non » et tente de deviner le nombre sur son front.

Conseillers pédagogiques, équipe de numératie, CSDM, 2019

Références

nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

revue Jeux & Stratégies

charivarialecole.fr/jeux-de-cartes-pour-apprendre-les-maths-a236788

<https://mrorr-isageek.com/start-a-math-fight/>