

COMPARER DES QUANTITÉS

La bataille

MATÉRIEL

- Les cartes de pique et de trèfle agrandies à la photocopieuse et plastifiées au format A5.
- Un jeu de 54 cartes traditionnel sans les figures (cartes de 1 à 6 puis de 1 à 10).
- Un jeu de cartes non traditionnel fabriqué par l'enseignant (**matériel pages 130 et 131**).

ORGANISATION

Atelier dirigé avec un groupe de 6 à 8 élèves puis séances de jeu en autonomie.

BUT

Savoir quelle est la carte qui a le plus d'éléments.

DÉROULEMENT

● ÉTAPE 1 Découvrir le jeu de la bataille

L'enseignant présente le jeu de cartes « géant ». C'est un jeu traditionnel agrandi et plastifié, uniquement composé des cartes pique et trèfle de 1 à 10.

- Observer les cartes pour comprendre la structure de ce jeu. Repérer ce qui se trouve dans les coins et expliquer qu'on n'en tient pas compte. Participer à une partie entre les 2 groupes.
- Mettre en commun les différentes procédures pour résoudre ce problème : estimation visuelle, reconnaissance globale des quantités, dénombrement des 2 collections et comparaison des 2 nombres obtenus.
- Jouer par 2 avec le jeu traditionnel de taille normale et toutes les cartes de 1 à 10.

● ÉTAPE 2 Jouer avec des cartes non traditionnelles

Lorsque le jeu de bataille traditionnel ne pose plus de problème, l'enseignant apporte de nouvelles cartes (**matériel pages 130 et 131**). Les nombres sont présentés de manière différente afin d'éviter leur reconnaissance grâce à la disposition spatiale des symboles. Le but de ce jeu est de favoriser des procédures utilisant le nombre.

- Jouer par 2 avec ce jeu de cartes. Repérer certaines erreurs à éviter. Par exemple, la carte avec 3 gros ronds plus forte que celle avec 5 petits ronds.
- À la fin d'une séance de jeu, l'enseignant propose une évaluation (**document élève page 132**) qui reprend le jeu de la bataille. Il fait expliciter les procédures utilisées et complète la grille d'observation des élèves (**document enseignant page 133**).

DIFFÉRENCIATION

Limiter le nombre de cartes données aux élèves en difficulté.

RCHE
UPE
lation

URATION
e oral collectif

LIDATION
lation

TION
écrit

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Reformuler** une règle du jeu énoncée par l'enseignant.
- **Expliquer** comment on a fait pour comparer des cartes.
- **Lexique** Comprendre et utiliser à bon escient : plus que, moins que, autant que, plus forte que, moins forte que. Vocabulaire lié aux jeux de cartes : noms des cartes, distribuer, retourner, égalité, bataille, gagner, perdre.