

Les familles de cartes GS - Ermel

Se joue à 3 ou 4 joueurs.

Objectifs :

- utiliser des écritures chiffrées
- construire des suites de trois nombres à partir de l'un deux
- connaître le nombre précédant et le nombre suivant un nombre donné

Matériel : un jeu de 40 cartes comportant la même suite en 4 exemplaires (de 1 à 10, de 5 à 14, de 11 à 20...)

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

Règle du jeu :

- au début de la partie, chaque joueur reçoit 5 cartes. Tout au long de la partie, il devra toujours avoir 5 cartes en main. Le reste des cartes constitue la pioche.
- Pour poser des cartes, il faut fabriquer des suites d'au moins 3 cartes, soit en les prenant dans son paquet, soit en prolongeant une suite déjà posée. Chaque fois que l'on réussit à poser des cartes, on en reprend le même nombre dans la pioche, de manière à avoir toujours 5 cartes en main. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, les joueurs jouent avec les cartes qui leur restent en main, jusqu'à épuisement.
- On peut aussi déplacer les cartes déjà posées, à condition de toujours garder une suite d'au moins 3 cartes.

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecolede.ngaoundaba.com>

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22