

LA BATAILLE

Classe : à partir de la MS.

Objectifs : - comparer des quantités,

- utiliser la fonction du nombre comme représentation de la quantité,
- ne pas figer l'image mentale des nombres à la représentation du dé,
- comprendre que la notion de nombre ne dépend pas de la forme, de la taille, de l'espace occupé ni de la disposition des objets d'une collection,
- associer une quantité et un nombre écrit en chiffres.

Matériel : les cartes proposées seront adaptées à la capacité de dénombrement des élèves (toutes cartes du jeu s'arrêtent par exemple à 3, à 6 ou encore à 10) et pourront évoluer selon d'autres variables, comme le nombre de cartes mises à disposition ou les différentes représentations des nombres (la représentation du dé, des doigts, les cartes à points, l'écriture chiffrée des nombres ou une disposition inhabituelle des objets d'une collection).

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus.

Règle du jeu :

Les cartes sont distribuées entre les joueurs (4 à 5 cartes par joueur pour commencer.

Le nombre de cartes par joueur pourra ensuite être augmenté).

Chaque joueur ramasse son paquet sans en regarder le contenu, face cachée.

Chaque joueur pose sur la table la carte qui se situe sur le dessus de son paquet et c'est le joueur qui a posé la carte la plus forte qui remporte le pli (lequel est placé sous son paquet).

Ceci jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes du tout.

C'est le joueur qui a le plus de cartes qui gagne la partie.

Si les cartes jouées sont de même valeur, il y a bataille. Dans ce cas, chaque carte jouée est laissée sur la table, face visible. Chaque joueur pose sur sa carte la carte suivante de son paquet, face visible. Celui des deux joueurs dont la carte est alors la plus forte remporte toutes les cartes en jeu. Si à nouveau les cartes sont de valeur égale, il y a double bataille et on recommence la même procédure.

Si l'on joue à trois (ou plus) et qu'il y a égalité entre les deux joueurs qui ont posé les cartes les plus fortes, la bataille se déroule entre eux, bien entendu.

Faire verbaliser les élèves pendant la partie : « *J'ai 4 sur ma carte, mon adversaire a 2. J'ai gagné parce que 4 c'est plus grand que 2.* »