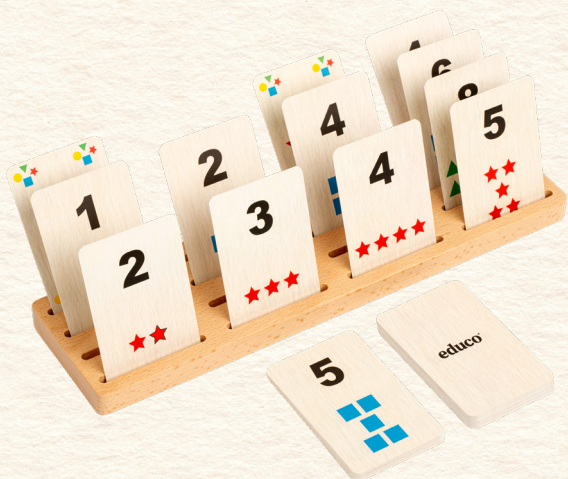
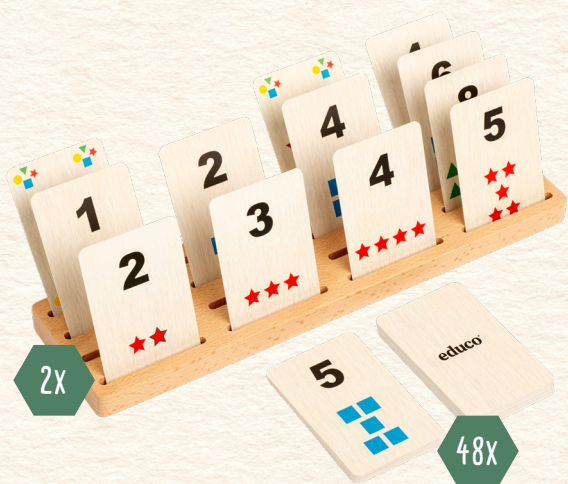


educo[®]
hands-on education

CARTES DE CALCUL "QUANTITES"



CONTENU








educor[®]



CARTES DE CALCUL - QUANTITÉS

Mathématiques  Langage  Motricité 

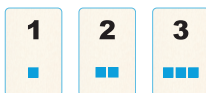
OBJECTIFS

-  S'entraîner à compter jusqu'à 12 avec aisance
-  Comprendre le concept des nombres jusqu'à 12
-  Exercer la réflexion stratégique
-  S'entraîner à jouer ensemble et à gérer les victoires et les défaites
-  Exercer la motricité fine

SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS

1

Prenez des cartes présentant la même couleur et la même forme géométrique et placez-les en ordre croissant de 1 à 12 sur la table. Nommez les nombres au fur et à mesure.



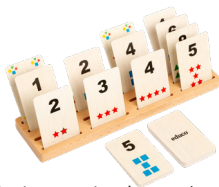
2

Jouez à deux au jeu Carta. Prenez chacun un support. Mélangez bien les cartes et posez-les en une pile, face cachée, au milieu de la table.

Le but du jeu est de créer 4 rangées de 4 cartes présentant la même forme géométrique (étoiles rouges, carrés bleus, cercles jaunes, triangles verts), peu importe l'ordre.

À tour de rôle, prenez une carte de la pioche et posez-la sur votre support. Celui qui parvient à remplir son support en premier, gagne.

Remarques : la forme géométrique peut être différente entre les rangées et le joker peut être placé partout.

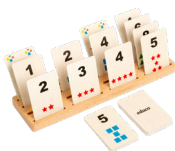


3

Variante du jeu précédent :
le but est aussi d'essayer de classer
les cartes d'une rangée en ordre
croissant.

Chaque carte doit donc être
placée stratégiquement : si vous
piochez une carte basse, placez-la au début de la
rangée, tandis que si piochez une carte haute, placez-la
à la fin de la rangée.

Une fois posée, une carte ne peut pas être déplacée.



PLUS D'ACTIVITÉS

- Même jeu mais essayez maintenant de placer 3 nombres consécutifs de suite.
- Même jeu mais essayez maintenant de placer 4 mêmes nombres dans l'une des colonnes.
- Jeu de memory 1 : jouer avec les cartes de 2 couleurs. Placez les cartes face cachée sur la table. Retournez à chaque fois 2 cartes. Si elles affichent le même nombre, vous pouvez les garder, sinon reposez-les face cachée. Celui qui parvient à collectionner le plus de cartes, gagne.
- Jeu de memory 2 : mêmes règles mais avec les cartes de 3 ou 4 couleurs. Qui parvient à collectionner le plus de paires ?
- Jeu de loto à 4 joueurs : chacun reçoit une carte portant le chiffre 1 d'une couleur différente. Les autres cartes sont mélangées et placées en une pile face cachée au centre de la table. À tour de rôle, prenez une carte de la pile. Si la carte correspond à votre couleur, gardez-la, sinon posez-la dans la défausse. Celui qui récupère en premier les 12 cartes de sa couleur et parvient à les placer sur la table dans le bon ordre, gagne.
- Jeu du carré : distribuez toutes les cartes entre les 4 joueurs. Essayez de rassembler le plus grand nombre de séries de 4 cartes portant le même nombre en demandant une carte à un autre joueur (« As-tu le chiffre 1 avec des étoiles rouges ? »). Si le joueur a cette carte, il doit vous la donner et vous pouvez continuer à demander des cartes au même joueur ou à un autre. Si le joueur n'a pas la carte demandée, votre tour se termine et c'est au tour du dernier joueur à qui vous avez demandé une carte. Dès que vous avez réuni une série de 4 cartes, dites « Carré ! » et placez les 4 cartes devant vous sur la table. Le jeu est terminé lorsque tous les carrés sont réunis.
- Conseil : placez le joker au milieu de la table pour voir toutes les couleurs de cartes existant dans le jeu.