

MATÉRIEL : JEU DE CARTES

RÉFÉRENCE FICHE TECHNIQUE – Matériel de récupération

AVANTAGES

- Matériel facile à se procurer, connu des enfants mais qui représente un véritable matériel structuré

DISCIPLINES CONCERNEES :

Mathématiques et logique

CYCLES CONCERNES :

Cycles 1, 2 & 3

LES PROGRAMMES

Mathématiques : L'enfant doit pouvoir - identifier certaines propriétés des objets en vue de les comparer, les trier, les classer, les ordonner – mettre en œuvre une procédure numérique ou non numérique pour réaliser une collection ayant le même nombre d'objets qu'une autre collection, comparer des collections, partager des collections, réaliser une distribution. L'enfant doit pouvoir – reconnaître des formes, les différencier, les classer – se situer et se repérer dans l'espace – situer, repérer et déplacer des objets par rapport à soi ou par rapport à des repères fixes.

Compétences méthodologiques : Des situations de recherche et de réflexion liées aux activités de la classe conduiront l'enfant à émettre des hypothèses, faire des choix et les expliquer, contrôler ses réponses. Il se donne des repères et les code. Il utilise sa mémoire à partir de situations familières. Il comprend et exécute une consigne. Il doit savoir décrire une manipulation, exposer l'information recueillie et argumenter.

-

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- reconnaître les caractéristiques des cartes d'un jeu
- nommer ces différentes propriétés
- Effectuer des tris, des classements et des rangements

N.B. Le matériel est un matériel structuré (aucune pièce identique). Il permet donc non seulement des activités de tri et de classement (relations d'équivalence), mais aussi des activités de rangement (relations d'ordre).

SITUATIONS D'APPRENTISSAGE PROPOSEES

Activités individuelles ou interactives de tris, classements ou rangements, soit spontanés, soit en suivant les directives de l'adulte.

- Effectuer des tris et des classements selon une propriété
- Effectuer des rangements
- Travail sur la conjonction de deux propriétés : le « ET »
- Travail sur la négation : rechercher les pièces qui ne sont pas ...rondes (découvrir et utiliser que non grand, c'est petit, que non mince, c'est épais, mais que non bleu c'est jaune ou rouge et que non carré c'est cercle, rectangle ou triangle
- .Travail sur le tableau à double entrée ou sur les arbres

Attention, pour les **rangements** il faut hiérarchiser le choix des paramètres. Ex. pour les « couleurs » : trèfle, carreau, cœur, pique comme au bridge, pour valeurs : numériques dans l'ordre (2, 3, 4... 10), figures (valet, dame, roi et as). L'as peut aussi être considéré comme le « 1 ».

Jeux de logique, comme par exemple le jeu du portrait. Une carte est cachée : il faut retrouver qui elle est en posant des questions n'appelant que des réponses par oui ou par non. Il faut chercher à trouver avec le moins de questions possibles et donc éviter les questions inutiles. Mais aussi jeu de l'intrus, jeu des différences, jeu de la fiche d'identité.

REMARQUE

Classement et rangement ont, en mathématiques, un sens différent de celui du langage courant. Quand on parle de ranger ses affaires, on effectue en réalité un classement. Par contre quand on parle du classement des élèves (1^{er}, 2^{ème} etc.) il s'agit en fait d'un rangement.

