Jeu de cartes (bataille)

Domaine : Mathématiques

Champ : Quantité et nombres

Niveau : Cycles 1 et 2

Compétences	**Objectifs**
Comparer les quantités en utilisant les procédures numériques	Etre capable d'utiliser les notions : plus que , moins que, autant que avec des collections de 1 à 10.

Description du support : Un jeu de cartes, sans les figures.

Consignes Retourner chacun une carte à la fois, la carte la plus forte l'emporte. Si deux cartes ont la même valeur : bataille : on retourne une nouvelle cachée et une autre par dessus visible. La plus forte l'emporte.

Déroulement : Idem consigne

Critères d'achèvement : Un des joueurs n'a plus de cartes.

Critères de réussite : .Pas d'erreur dans la valeur des cartes.

Procédures :

- Observer les indications des illustrations.
- Ecouter et comprendre la consigne
- Confronter les informations et les indications
- Déduire une réponse.
- Vérifier la pertinence de la réponse

Variante : Pour le cycle 2 on peut fabriquer des cartes supérieures à 10.