

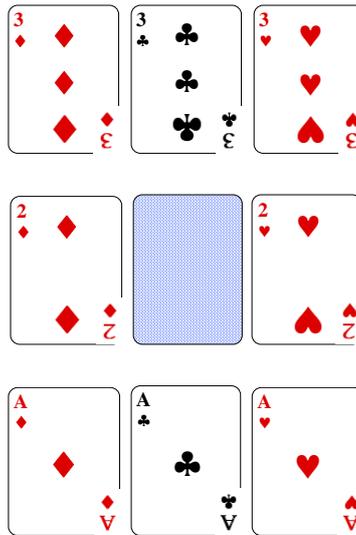
CARTES EN GRILLE

Matériel

Un jeu de cartes dans lequel vous prendrez les as, les deux et les trois de cœur, de trèfle et de carreau.

Problème 1

Disposez ces neuf cartes comme suit. Assurez vous que les élèves n'aient pas vu les neuf cartes au préalable.



- a) Demandez aux élèves d'observer les cartes ouvertes et de décrire celle qui est tournée.

Laissez les élèves justifier leur choix. S'ils disent que la carte est un trèfle demandez-leur combien il y a de trèfles sur la carte. S'ils disent que la carte est un deux, demandez-leur à quoi ressemblent les deux figures imprimées.

- b) Replacez les mêmes cartes de la même façon, mais en inversant une autre carte que le deux de trèfle.
- c) Reprenez le problème, cette fois inversez deux, puis trois cartes et ainsi de suite jusqu'à ce que cinq cartes soient inversées.

Problème 2

Modifiez la disposition des cartes, mais en gardant dans une même ligne les cartes qui ont le même nombre de figures (les as, les 2, les 3) et en gardant aussi dans une même ligne, mais dans l'autre sens, les cartes de même couleur (cœur, carreau, trèfle).

Il n'est pas nécessaire que les lignes soient ordonnées de l'as au trois. Ne vous gênez pas pour placer les deux dans la première ligne, les trois dans la seconde et les as dans la dernière par exemple.

Reprenez les variantes (a), (b) et (c) du problème 1 avec ces nouvelles dispositions.

Problème 3

Changez de cartes. Prenez par exemple les 4, les 7 et les valets de carreau, trèfle et pique.

Reprenez les problèmes précédents avec ces nouvelles cartes.

Problème 4

Changez de cartes, mais en prenant comme précédemment trois cartes équivalentes de trois couleurs. Disposez toutes les cartes comme aux problèmes précédents, mais en cachant toutes les figures.

Dites aux élèves que vous allez tourner les cartes qu'ils vous désigneront et qu'ils devront identifier correctement les autres. Le but du jeu est de demander de retourner le moins de cartes possible et de découvrir les autres sans erreur, avec les justifications nécessaires. (Il faut au moins quatre cartes pour réussir le jeu.)

Reprenez avec d'autres cartes.

Problème 5

Reprenez les problèmes précédents mais avec seize cartes, quatre cartes de même nombre, une de chaque couleur, pour chaque nombre.

Problème 6

Prenez encore seize cartes comme précédemment. Enlevez-en une au hasard et remettez les quinze cartes restantes en paquet aux élèves. Demandez-leur de trouver la carte manquante.

Problème 7

Enlevez une carte d'un paquet complet, sans les Jokers, donc 52 cartes. Demandez aux élèves de trouver la carte enlevée en leur remettant le paquet bien brassé.

Problème 8

Comme au problème précédent, mais en enlevant plus d'une carte, sans en enlever plus d'une dizaine.

Problème 9

Si vous avez deux jeux identiques, enlevez quelques cartes du premier paquet et ajoutez-lui en une autre, différente des cartes enlevées. Demandez aux élèves de trouver les cartes manquantes sans mentionner qu'une carte se retrouvera en double.

Problème 10

Prenez toutes les cartes de l'as au sept de chaque couleur, donc 28 cartes. Mêlez les cartes et partagez-les également entre deux élèves. Désignez un des deux élèves qui devra demander à l'autre des cartes une à une. Cet élève demandera des cartes tant qu'il réussira à nommer des cartes du jeu de l'autre joueur. Chaque carte identifiée correctement est donnée au joueur qui la demande. Le but du jeu est d'obtenir toutes les cartes de l'autre joueur sans erreur. Une erreur entraîne la fin du tour du joueur qui demande et l'autre joueur commence alors à réclamer des cartes. On poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à avoir toutes les cartes.

Avant de commencer le jeu, laissez les élèves étudier les 28 cartes.

Il sera nécessaire de disposer un écran entre les joueurs pour que chacun puisse étaler ses cartes à l'abri du regard de l'autre.

POUR LES AS

Même jeu avec les 52 cartes.