

Journal de l'école

Et si nous sortions le jeu de cartes ?

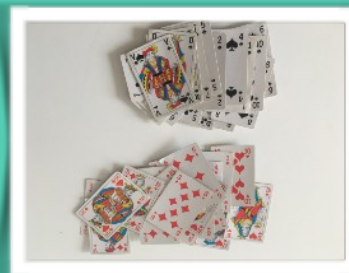


Que peut-on travailler avec un jeu de cartes ? (il y en a pour tous les niveaux)

1

TRI DE CARTES

- Tu peux faire des tas différents. (un tas de rouges, un tas de noirs, un tas de trèfles, un tas de piques, un tas par chiffres (un tas de 2), par têtes (un tas de dames).
- Tu mélanges les cartes, puis, tu choisis 2 cartes qui vont bien ensemble et tu expliques pourquoi (ça peut être 2 cartes rouges ou noires ensemble, 2 chiffres identiques, 2 cartes de pique ensemble, 2 cartes têtes identiques, 2 chiffres consécutifs).
- Le UNO des paires : prenons chacun 7 cartes. Retournons la première carte de la pioche pour avoir une défausse. A chacun son tour de se débarrasser d'une carte qui peut faire une paire avec la carte de défausse (ex avec le 2 de cœur de la défausse ... je peux me débarrasser d'une carte 2/ d'une carte cœur/ d'une carte rouge). Si je ne peux pas faire de paire je pioche. Le gagnant s'est débarrassé de toutes ses cartes.



Jouer librement

- Tu peux observer les cartes & jouer avec elles comme tu le souhaites mais sans les abîmer.



Faire une pile

Tu peux t'entraîner à faire une pile de cartes. Essaie de le faire le plus vite possible.



Mélanger les cartes

Tu peux apprendre à mélanger les cartes.

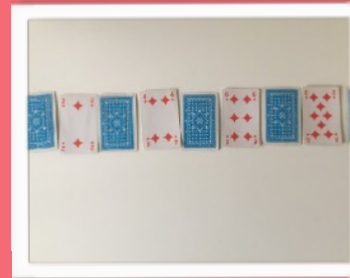
2

ACTIVITÉS SUR L'ORDRE DES CHIFFRES :

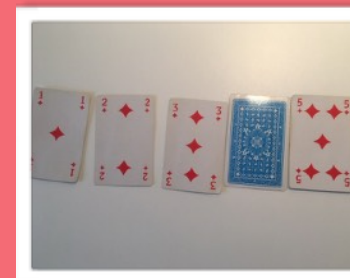
- Tu prends toutes les cartes de la même forme (par ex tous les carreaux), tu les ranges toutes dans l'ordre, pour faire la suite des chiffres (1,2,3). Tu peux lire et réciter la comptine des chiffres à l'endroit et à l'envers.



- Cache en les retournant toutes les cartes (2,4,6...) et compte de deux en deux (tu peux faire la même chose avec les cartes impaires 1,3,5..)



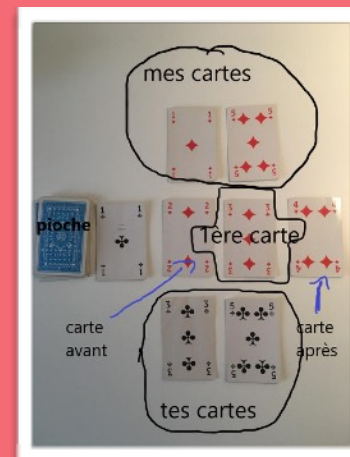
- Ferme les yeux. Je cache une carte en la retournant. Ouvre les yeux et dis- moi quel est le chiffre de la carte que j'ai retournée.



- Dans le tas il n'y a que des coeurs. Regarde celle que je pose devant toi, et cherche dans le tas celle qu'il faut juste avant et juste après.



- JEU DES SUITES (comme les réussites) Pose la première carte du tas de cartes (cœurs, piques.. . 1,2,3 ou 4 formes) au milieu de la table pour qu'on la voit et distribue les autres cartes. A chacun notre tour, posons la carte qui vient juste avant ou celle qui vient juste après... pour finir et gagner la suite. Recommencer avec les autres suites. Celui qui a fini le plus de suite a gagné



Tenir les cartes

Entraîne-toi à tenir les cartes dans tes mains en éventail



Tu peux t'entraîner à tenir tes cartes en position verticale. Essaie t'en tenir le plus possible sans les faire tomber !



Construire des petites tentes

Tu peux t'entraîner à construire des tentes.



Construire des châteaux

Tu peux t'amuser à construire des châteaux de plus en plus grands et hauts.

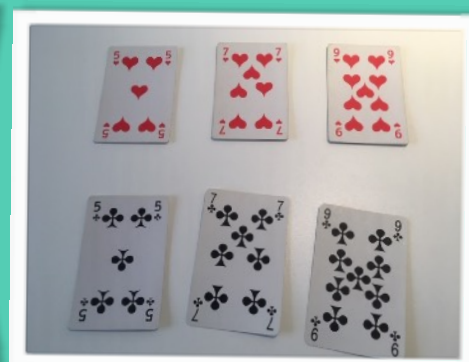
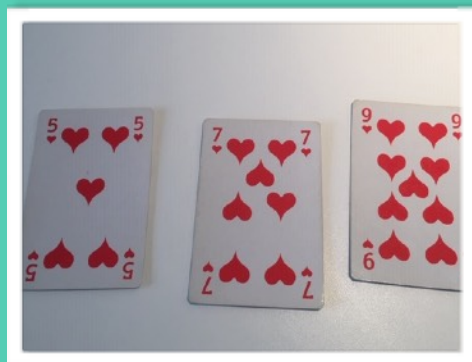
3

ACTIVITÉS POUR TRAVAILLER LA MÉMOIRE ET L'ATTENTION :

- L'oeil du lynx : au milieu de toutes les cartes, retrouve le plus vite possible la carte que je te demande (ex : je veux que tu me donnes une carte rouge/ une carte trèfle/ une carte 3/ la carte 2 de cœur...).



- Tu alignes plusieurs cartes cœurs (3 pour commencer...). Tu les regardes bien pour t'en souvenir. Tu les caches avec une tissu, et tu reposes les cartes trèfles dans le même ordre. Enlève le tissu et regarde si tu as gagné !



- Jeu du Memory pour retrouver les paires noires/rouges : place les cartes cœurs et piques (de 1 à 5) sur la table, face cachée. Tu retournes 2 cartes en les laissant exactement à la même place, tu dis ce qu'il y a sur les 2 cartes : si c'est la bonne paire (par ex le 1 rouge et le 1 noir) tu les gagnes, sinon tu les retournes exactement à la même place, et tu essaies de te souvenir de leur place. Maintenant c'est moi qui joue ! Celui qui a retrouvé le plus de paires a gagné !

