

# Cartes en file

**Cycle visé :** Tous les cycles selon les cartes choisies et les règles établies.

**Concepts :** Arithmétique

**But de l'activité :** Sens du nombre - compter ou réciter la comptine des nombres (ordre croissant, décroissant, bonds), ordonner des nombres naturels

\* Selon les cartes choisies et les règles établies, le sens des opérations ainsi que les fractions et nombres décimaux peuvent également être travaillés.

**Matériel nécessaire :** Planche de jeu, cartes de jeu.

- Cartes jointes avec le jeu : bonds, décimaux, fractions, nombres naturels.
- Planches de jeu jointes: grille de 5 cases et grille de 6 cases.
- Il est aussi possible de jouer avec des cartes à jouer ou d'utiliser des planches de plus de 6 cases.

**Description de l'activité :**

Première version du jeu: les joueurs partagent tous la même planche de jeu

Deuxième version du jeu: les joueurs ont chacun une planche de jeu

**Objectif :** réussir à terminer la suite

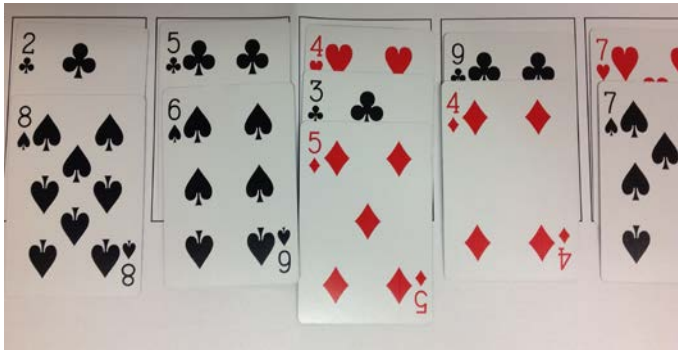
- 1- L'enseignant ou les joueurs déterminent la règle qu'ils devront suivre lorsqu'ils placeront leurs cartes (ordre croissant, ordre décroissant, un de plus, 10 de plus, etc.)
- 2- Les joueurs reçoivent chacun 5 cartes. Les cartes restantes sont déposées sur la table (face contre table).
- 3- Le premier joueur place une carte à l'endroit de son choix sur la planche de jeu.
- 4- Le deuxième joueur place une carte à son tour en s'assurant de respecter la règle établie.

Si un joueur ne peut jouer, il pige une carte et passe son tour.

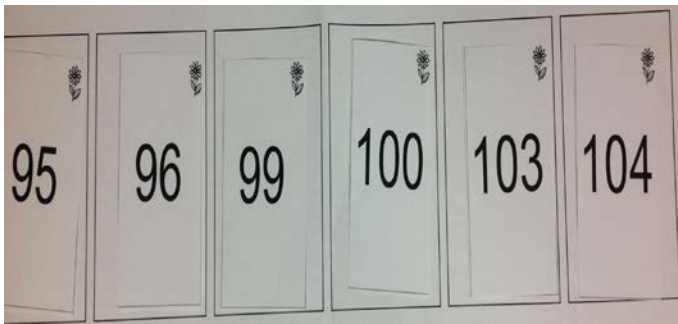
**Variantes possibles :**

- Les élèves pourraient décider de faire des opérations (addition et soustraction seulement, multiplication et division seulement ou bien toutes les opérations) en joignant deux ou plusieurs cartes ensemble (*par exemple, ils pourraient prendre les cartes 5 et 6 pour faire 11 (addition), 1 (soustraction), 30 (multiplication).*
- Les planches de jeu pourraient être plastifiées pour permettre aux élèves d'y inscrire les règles à respecter (*par exemple, pour des bonds de 3, ils pourraient faire des flèches et inscrire +3).*
- Autres variantes possibles (exemple : jouer avec des dés, utiliser des entiers négatifs, des nombres décimaux, des fractions, etc.).

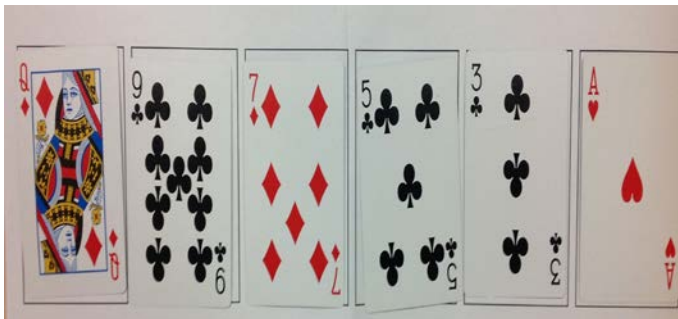
Voici quelques exemples de règles pouvant être utilisées pour le jeu :



Règle : Ordre croissant, bonds de 1, faire des additions avec 2 ou plusieurs cartes.



Règle : Ordre croissant avec les cartes de passage à la centaine supérieure.



Règle : Ordre décroissant, bonds de 2 (-2).