

Bataille à 3 cartes.

Additionner 3 nombres pour calculer mentalement des sommes et comparer des nombres.

Jeu de bataille à 3 cartes avec un jeu de tarot, en binôme.

But du jeu : remporter toutes les cartes de son adversaire.

Règle du jeu :

Chaque joueur aligne 3 cartes sur la table, celui dont la somme des cartes affiche un plus grand score remporte la main. Quand il y a égalité entre les 2 séries, on recouvre les cartes comme au jeu de bataille classique.

Les cartes arrivent dans l'ordre de distribution, elles sont retournées les joueurs n'ont pas le droit de les choisir.

Objectifs : additionner des nombres de plus en plus rapidement, favorise la mémorisation des tables d'additions et les stratégies de calcul des élèves (additionner les dizaines, faire des groupements par les compléments à 10 voire à 20 pour certains).

Variables didactiques :

Ne garder que les cartes comportant le nombre et la quantité (favorise le dénombrement) pour les élèves les moins à l'aise.

Introduire les têtes qui valent toutes 10 points.

Introduire les atouts (la valeur de la carte correspond au nombre).

Changer la valeur des têtes : valet 10, cavalier 20, dame 30, roi 40.

Introduire le joker : 50 points.

Vers une bataille à 4, 5,....n cartes.

Variable parasite : les tricheurs qui distribuent astucieusement les cartes pour se garder les plus grandes. Ces derniers sont exclus du jeu pour un moment, l'enseignant redistribue équitablement les cartes et prend la place du tricheur pour la durée qui lui semble utile.