

## CALCULER C'EST GAGNÉ ! (Jeu de Trac)

### Explications de l'activité

Il s'agit de retourner le plus rapidement possible les cartes du jeu. L'activité se déroule seul ou à deux, chacun avec son jeu de cartes ou sur le même jeu.

- Poser toutes les cartes sur la table, faces visibles.
- Lancer les dés.

Par exemple : on obtient 3 et 4.

#### Force 1 :

- Retourner les cartes qui représentent les quantités indiquées sur les dés.

#### Force 2 : Choisir l'une de ces deux possibilités :

- Retourner l'une des deux cartes qui représentent les quantités indiquées sur les dés. (ici 3 ou 4)
- Retourner la carte qui correspond à l'addition des deux dés. (ici 7)

#### Force 3 : Choisir l'une de ces trois possibilités :

- Retourner l'une des deux cartes qui représentent les quantités indiquées sur les dés. (ici 3 ou 4)
- Retourner les deux cartes qui représentent les quantités indiquées. (ici 3 et 4)
- Retourner la carte qui correspond à l'addition des deux dés. (ici 7)

#### Force 4 :

- Retourner le plus de cartes possibles en tenant compte du résultat de la somme des deux dés.
- Dans cet exemple avec 7, on peut retourner la carte 7 et la totalité des cartes suivantes .

6 et 1	5 et 2	3 et 4	4 et 2 et 1
--------	--------	--------	-------------

Cette activité peut être proposée aux enfants du CP au CM2.

Elle se décline sous 4 forces.

### Matériel :

- dés
- cartes (1 à 9)
- fiche de scores

Avec les documents ci-dessous, vous pouvez imprimer et découper les cartes proposées ou créer vos propres cartes.

Vous pouvez construire les dés proposés ou utiliser les dés que vous possédez.

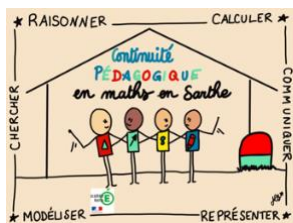
### Précisions pour l'adulte :

**Cette activité peut être mener seul(e), à deux, par équipes. Un temps imposé peut tout à fait être proposé pour inciter les enfants à calculer de plus en plus rapidement.**

- un jeu de cartes pour un joueur : le joueur lance les dés et retourne les cartes.
- un jeu de cartes pour deux joueurs : les joueurs lancent les dés chacun leur tour et retournent les cartes du jeu commun.
- un jeu de cartes par joueur : les joueurs lancent les dés chacun leur tour et retournent les cartes de leur propre jeu.

Le gagnant est celui qui a retourné toutes ses cartes le premier.

**Si un des joueurs ne peut pas retourner de cartes, il passe son tour. S'il joue seul, il relance les dés.**



# CALCULER C'EST GAGNÉ !

1

## J'installe

les cartes sur la table. Je **choisis** une force.

2

## Je lance

les dés. Je **retourne** les cartes.

3

## J'écris

toutes les opérations que j'ai effectuées pour trouver les résultats.

4

## J'ai réussi

si toutes les cartes sont retournées et si mes calculs sont justes.

5

## J'ai gagné

si je n'ai pas mis beaucoup de temps ou si j'ai fini le premier.

6

## Je remplis

la fiche de score.

### Grâce à cette activité

- Je vais chercher.
- Je vais calculer.
- Je vais m'entraîner à calculer de plus en plus vite.
- Je vais écrire mes opérations.
- Je vais expliquer.

### Pour savoir si j'ai réussi

- Je peux utiliser la calculatrice.
- Je peux demander à un adulte de vérifier mes calculs.

### Les petits secrets pour réussir

- J'utilise les doubles et les moitiés.
- Je note toutes mes idées de calculs.

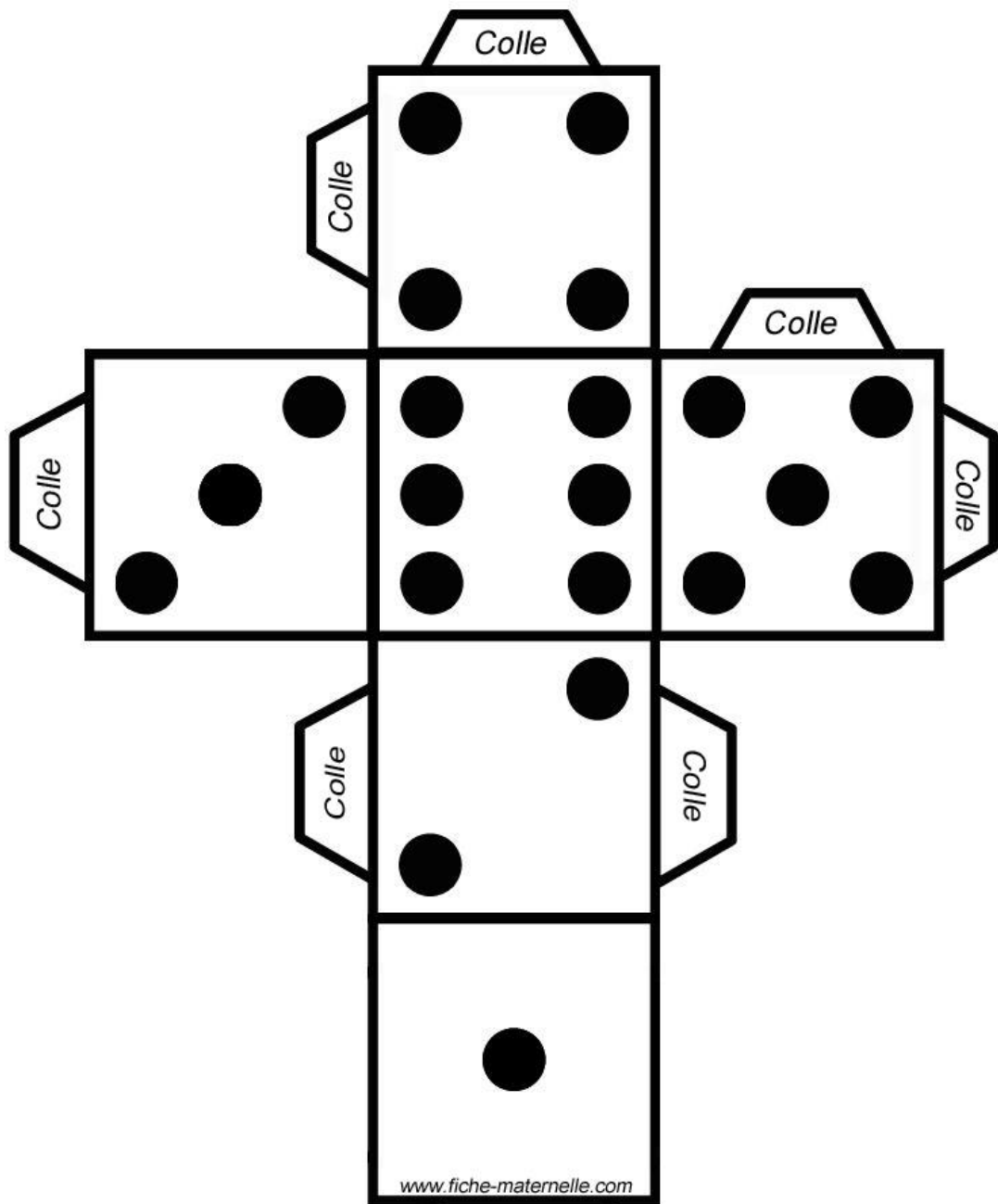
J'ai apprécié cette activité.

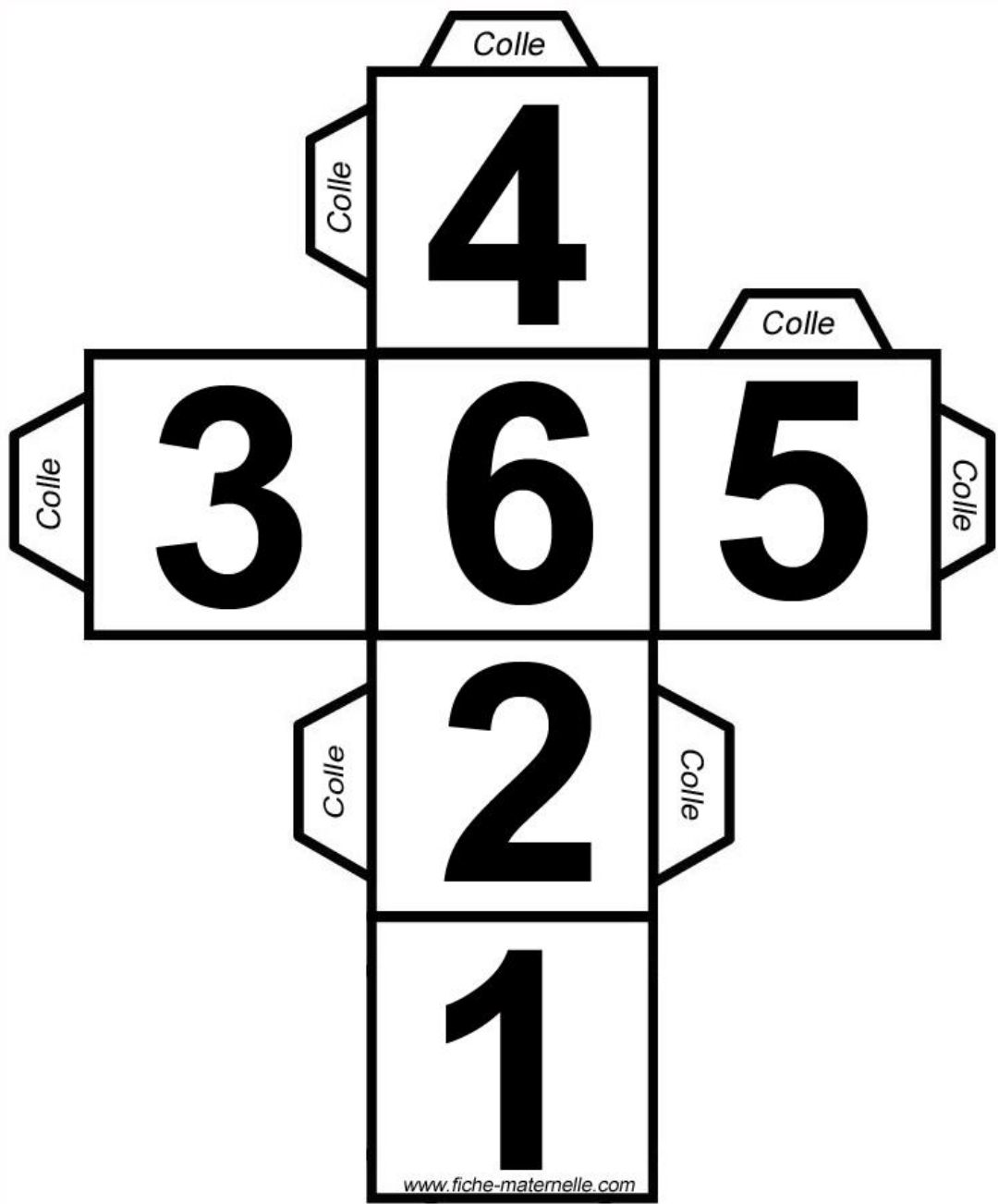


### Pour aller plus loin

J'utilise les autres opérations (addition, soustraction, multiplication et division).  
J'augmente le nombre de cartes (de 1 à 19 par exemple).

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b><u>6</u></b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b><u>9</u></b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b><u>9</u></b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b><u>6</u></b>





# Fiche de score

Prénom :		Date :	
Nombres inscrits sur les dés		Opérations	Temps