JEU-02 — Compter de tant en tant

Le jeu en bref

« Compter de tant en tant » est un jeu de cartes de calcul mental. L'élève apprend à anticiper le nombre suivant dans une suite arithmétique : compter de 6 en 6 à partir de 7, de 7 en 7 à partir de 8, etc. Le jeu travaille la compétence CC15 « compter de tant en tant » de Maths+ CE1 (Période 5).

Le matériel

5 paquets de 14 cartes (soit 70 cartes au total), un paquet par suite :

- Paquet 1 — compter de 6 en 6 à partir de 7
- Paquet 2 — compter de 7 en 7 à partir de 8
- Paquet 3 — compter de 8 en 8 à partir de 7
- Paquet 4 — compter de 14 en 14 à partir de 9
- Paquet 5 — compter de 16 en 16 à partir de 8

Pourquoi des suites « décalées » ?

Les points de départ ne sont jamais des multiples de la raison. L'élève ne peut donc pas réciter une suite mémorisée — il doit vraiment calculer mentalement chaque nouvelle valeur. C'est exactement la stratégie qu'on veut installer : utiliser l'addition réfléchie, le passage par la dizaine, la décomposition du bond.

Les deux mécaniques de jeu

Jeu 1 — En solo (ou en relais)

Les 14 cartes d'un paquet sont empilées face cachée, dans l'ordre de la suite : la plus petite valeur sur le dessus, la plus grande en bas.

- Le joueur retourne la première carte de la pile (la plus petite valeur).
- À partir de cette valeur, il annonce à voix haute la valeur de la carte suivante.
- Il retourne la carte suivante pour vérifier.
- S'il a deviné juste, il garde la carte et continue.
- S'il se trompe, il rend la carte et passe son tour (ou laisse le joueur suivant prendre la main).
- La partie continue jusqu'à ce que la pile soit vide.
- Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

Jeu 2 — Tour par tour

Les 14 cartes d'un paquet sont empilées face cachée. La 1re carte est retournée pour donner le point de départ.

- Chaque joueur joue à son tour.
- Le joueur dont c'est le tour annonce la valeur de la carte suivante (celle qui est encore cachée sur le dessus de la pile).
- Il retourne la carte pour vérifier.
- S'il a deviné juste, il remporte la carte. Sinon, la carte est mise de côté.
- On passe au joueur suivant, qui annonce à son tour la carte suivante.
- La partie se termine quand la pile est vide. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Conseils pédagogiques

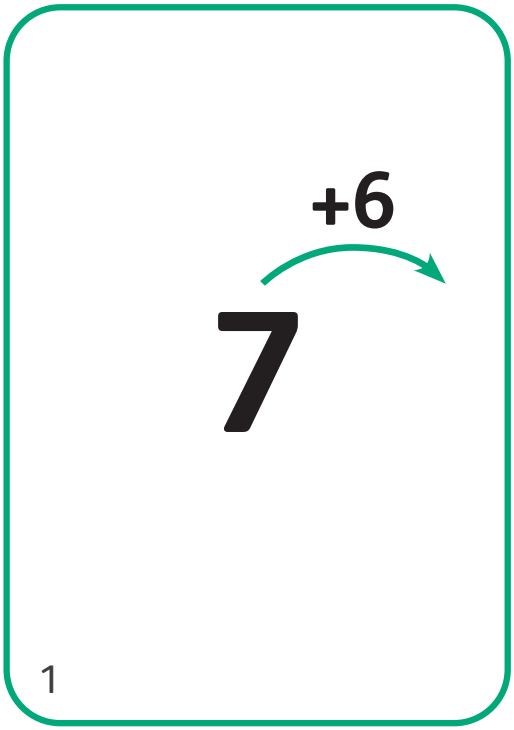
- Faites verbaliser la stratégie de calcul : « Pour passer de 23 à 31, j'ai ajouté 8. J'ai fait +7 pour aller à 30, puis +1. »
- Les paquets ne sont pas hiérarchisés en difficulté absolue, mais en exigence cognitive : les paquets 4 (+14) et 5 (+16) demandent de décomposer le bond (14 = 10 + 4, ou 16 = 10 + 6) et constituent un défi plus exigeant. À vous de juger quand vos élèves sont prêts.
- Vous pouvez jouer une seule partie de 5-10 minutes par jour, comme un rituel mathématique.

Quand jouer dans l'année

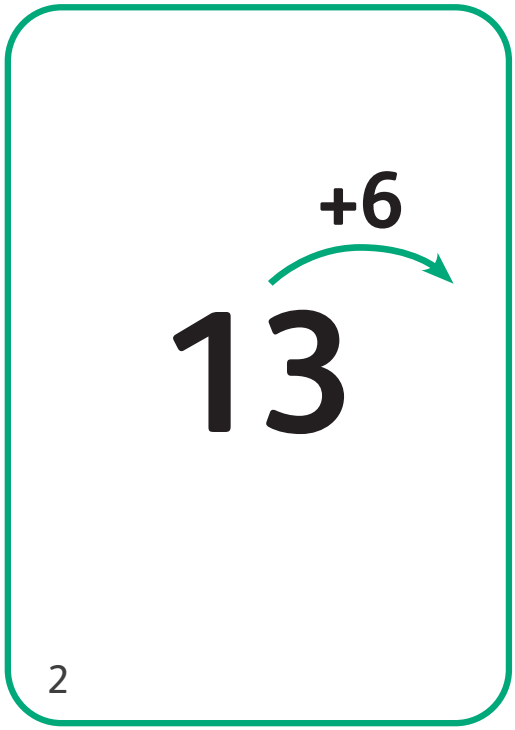
La compétence CC15 « compter de tant en tant » est officiellement travaillée en Période 5 (semaines 31-32). Cependant, le jeu peut être utilisé bien avant : c'est à vous de décider quand introduire chaque paquet, en fonction de la maturité de vos élèves.

Vous pouvez par exemple commencer par les paquets dont la raison vous semble la plus accessible pour votre classe, puis introduire progressivement les autres au fil de l'année. Le jeu se prête aussi très bien à la différenciation : un groupe peut jouer avec un paquet « facile » pendant qu'un autre s'attaque à une raison plus exigeante.

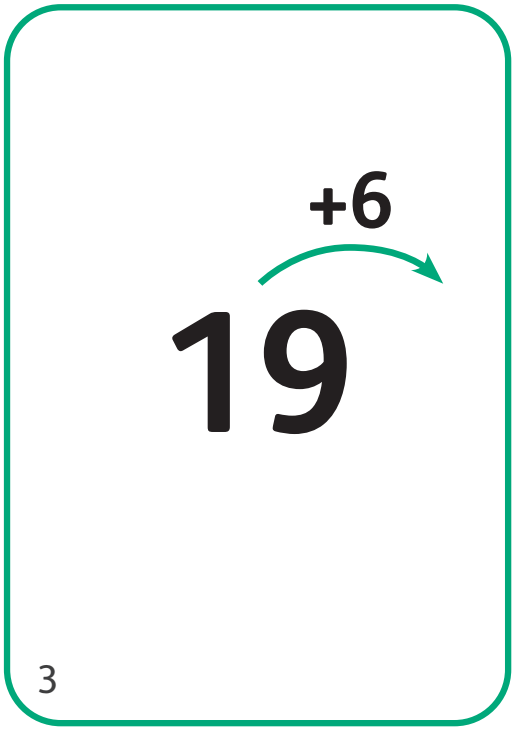
© ÉDITIONS SED, 2025



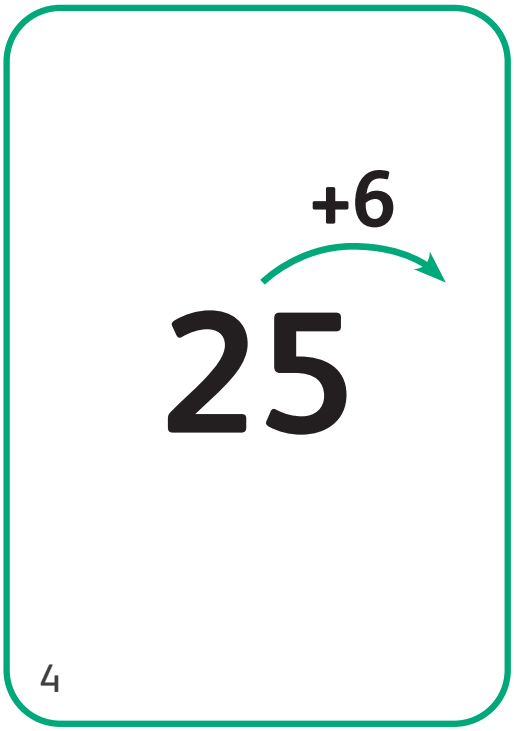
1



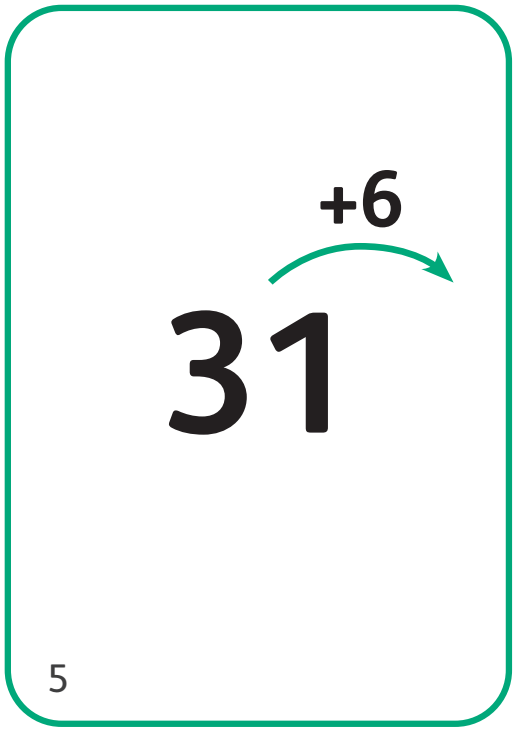
2



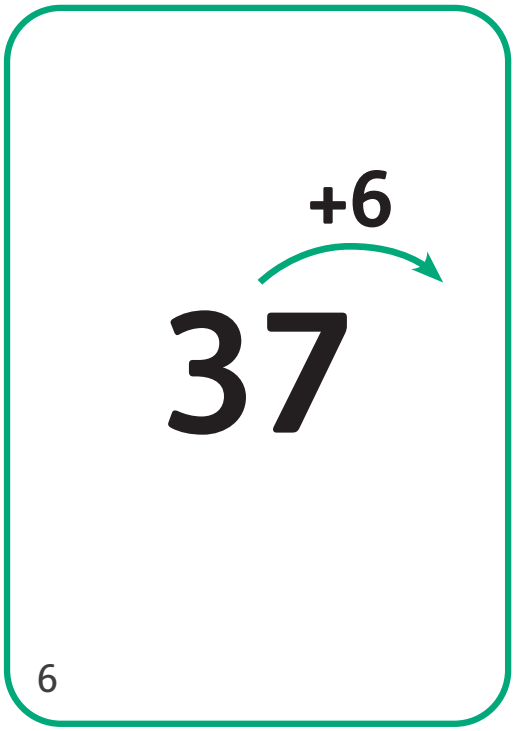
3



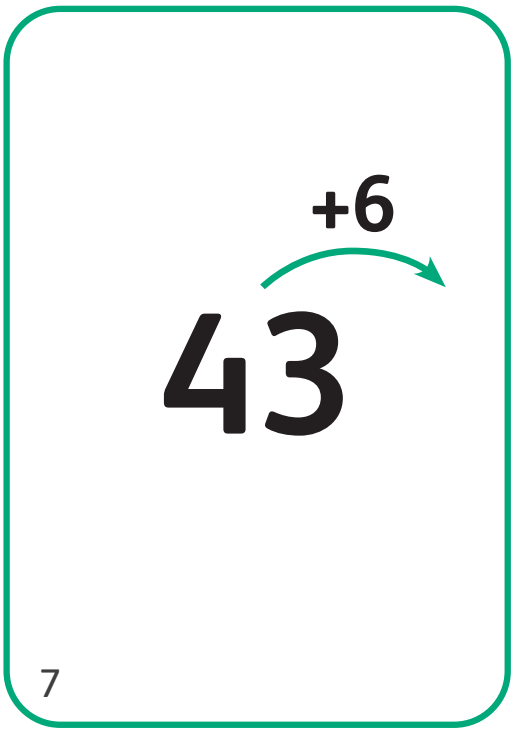
4



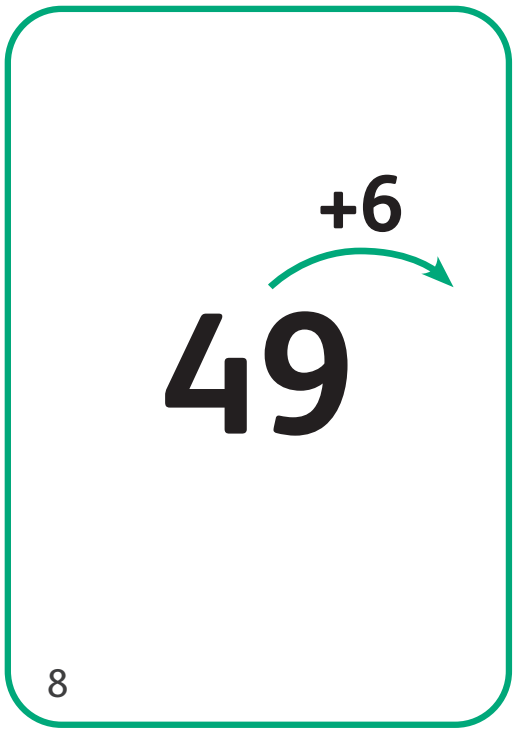
5



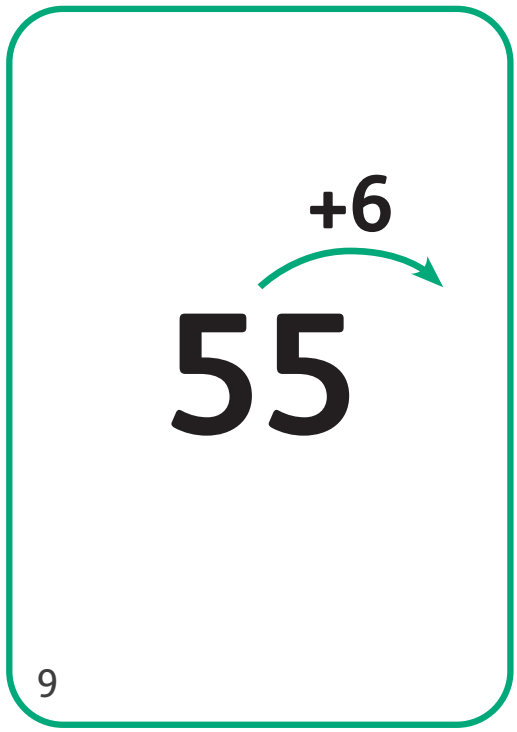
6



7



8



9

+6

61

10

+6

67

11

+6

73

12

+6

79

13

+6

85

14

+7

8

1

+7

15

2

+7

22

3

+7

29

4

+7

36

5

+7

43

6

+7

50

7

+7

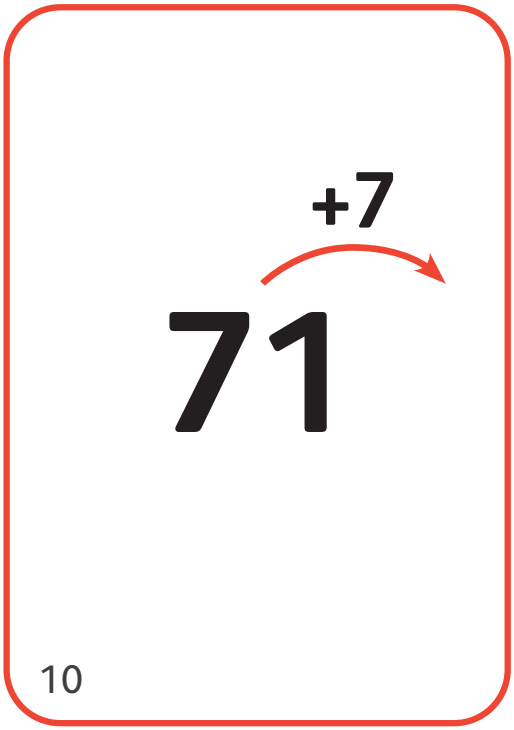
57

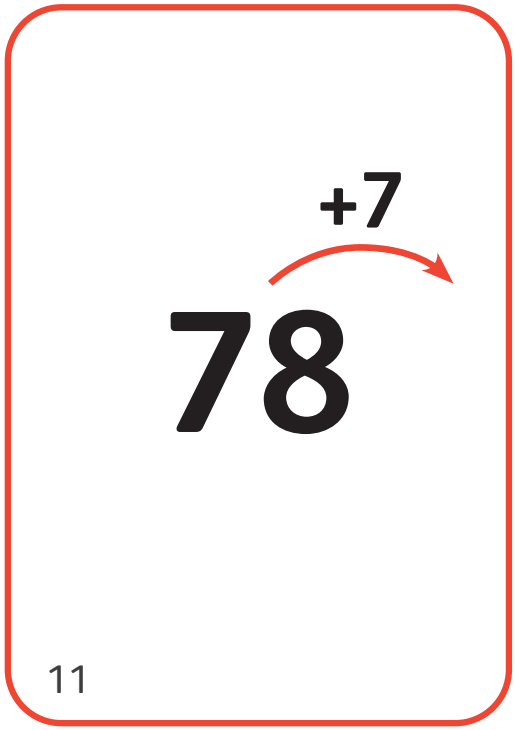
8

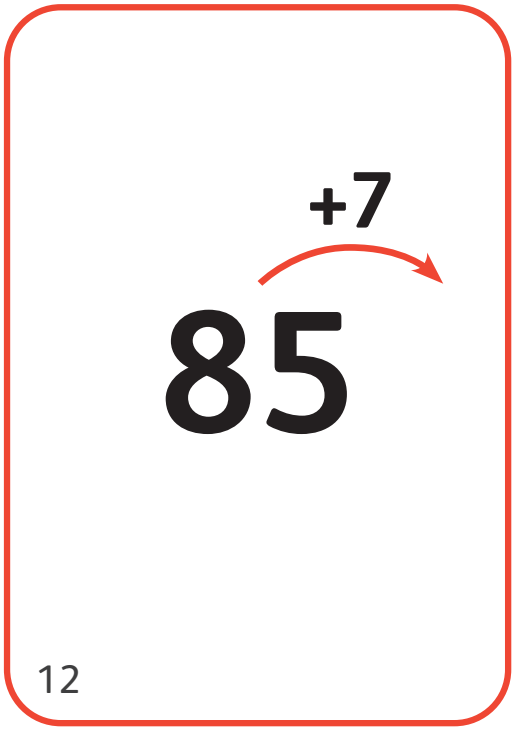
+7

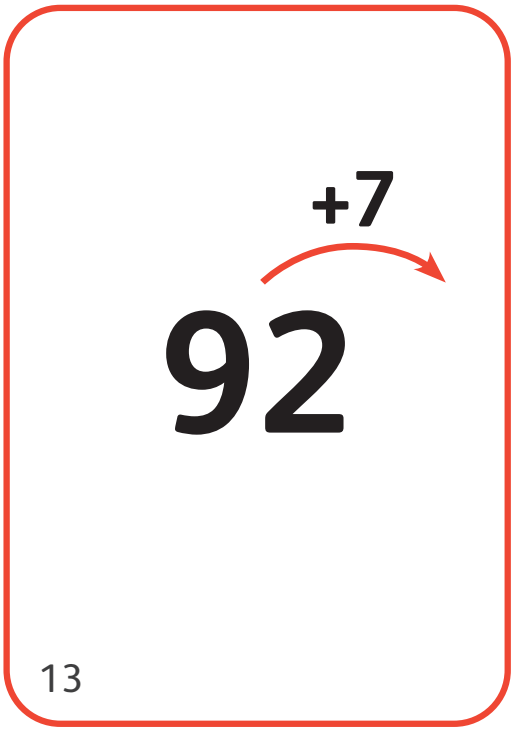
64

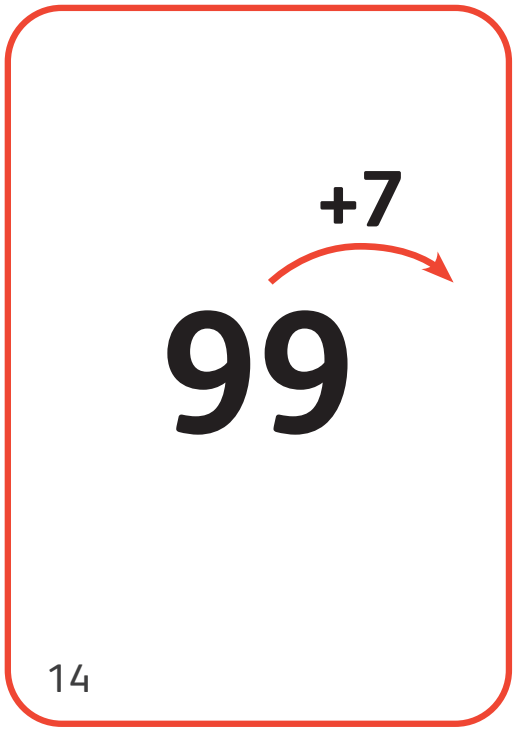
9


+7
71
10


+7
78
11


+7
85
12


+7
92
13


+7
99
14

+8

7

1

+8

15

2

+8

23

3

+8

31

4

+8

39

5

+8

47

6

+8

55

7

+8

63

8

+8

71

9

+8

79

10

+8

87

11

+8

95

12

+8

103

13

+8

111

14

+14

9

1

+14

23

2

+14

37

3

+14

51

4

+14

65

5

+14

79

6

+14

93

7

+14

107

8

+14

121

9

+14

135

10

+14

149

11

+14

163

12

+14

177

13

+14

191

14

+16

8

1

+16

24

2

+16

40

3

+16

56

4

+16

72

5

+16

88

6

+16

104

7

+16

120

8

+16

136

9

+16

152

10

+16

168

11

+16

184

12

+16

200

13

+16

216

14