

Le combat des doubles et moitiés¹ (fin CP et CE1)

Jeu à 3 : un arbitre et 2 joueurs

Objectif : Automatisation de la connaissance des doubles jusqu' à 20 et de leurs moitiés

Stratégie pour gagner :

- Avoir automatiser la correspondance entre les doubles et les moitiés pour pouvoir répondre rapidement aux cartes questions
- Etre attentif au jeu de son voisin.

Matériel : cartes question de l'arbitre « moitié de... » ou « double de ... » et cartes réponses des joueurs

But du jeu : trouver le plus possible de correspondances entre les doubles et les moitiés.

Déroulement :

Chaque joueur reçoit 5 cartes réponses, les autres cartes forment la pioche. Les joueurs sont côte à côte. Chaque joueur doit avoir la visibilité des cartes de son adversaire.

L'arbitre situé en face des joueurs pose l'une de ses cartes question au centre de la table face aux joueurs.

- Si un des joueurs a la carte réponse, il la conserve à part.
- Si les deux joueurs ont la carte réponse, c'est le plus rapide à répondre qui gagne.
- En cas d'égalité, la carte question est remise en jeu.
- Si aucun des joueurs ne peut répondre, chacun doit dire « Je passe. » pour pouvoir prendre une carte dans la pioche. Puis, ils attendent que l'arbitre pose une nouvelle carte question pour pouvoir jouer à nouveau même si la carte piochée permettait de répondre à la question.
- Si un des joueurs dit « Je passe. » et que l'autre joueur remarque qu'il a la carte réponse, il gagne la carte de son adversaire. Aucun des deux joueurs ne peut reprendre une carte dans la pioche.
- Si l'un des joueurs donne une mauvaise réponse, la carte réponse est donnée à l'autre joueur après avoir donné oralement bonne réponse. S'il ne la connaît pas, l'arbitre donne la réponse et remet la carte réponse en jeu.

L'arbitre pose une nouvelle carte question sur la première. Il veillera à placer les cartes questions les unes au-dessus des autres lors du déroulement du jeu afin de conserver la mémoire de l'ordre des questions.

Le jeu s'arrête quand l'arbitre a posé toutes les cartes réponses ou quand l'un des joueurs n'a plus de cartes.

Le gagnant est celui qui a mis le plus de cartes de côté.

Finalisation du jeu collectivement en vue d'une mémorisation à long terme : « revécu » oral de la partie en accéléré. L'arbitre repose rapidement les questions dans l'ordre de la partie. La classe donne une réponse collective ou sous la forme d'un jeu de furet ou autre.

¹ Jeu créé par CAROLE Joannie

1	2	2	3	4
4	5	6	6	7
8	8	9	10	10

12	14	16	18	20
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Double de 1	Double de 2	Double de 3	Double de 4
------------------------------	------------------------------	------------------------------	------------------------------

Double de 5	Double de 6	Double de 7	Double de 8
Double de 9	Double de 10	Moitié de 2	Moitié de 4

Moitié de 6	Moitié de 8	Moitié de 10	Moitié de 12
Moitié de 14	Moitié de 16	Moitié de 18	Moitié de 20