

Les Additions de Cartatoto

Règle du jeu

Apprendre et s'amuser avec les tables d'addition

PRESENTATION DU JEU

Les 110 cartes de ce jeu représentent les tables d'addition de 1 à 10. Chaque table est imprimée dans une couleur qui lui est propre. Sur une face figure l'opération, au dos le résultat.

APPRENTISSAGE

Il est préférable de procéder de façon progressive : ajout de 1, ajout de 2, usage des doubles, passage de la dizaine, puis table d'addition. Pour l'ajout de 1, il est possible de prendre soit toutes les cartes de la table de 1, soit les cartes de chacune des tables sur lesquelles figurent l'addition du chiffre 1 ($2+1$, $3+1$, $4+1$, ...). Idem pour l'ajout de 2.

MÉTHODE D'APPRENTISSAGE

Classer les cartes dans l'ordre. La face visible est celle des opérations. L'enfant lit l'opération. Il répond puis retourne la carte pour vérifier sa réponse. Si la réponse est juste, il place la carte dans un tas, si la réponse est fautive, il fait un autre tas, toujours face des opérations visibles. Une fois que toutes les cartes ont été jouées, il recommence de la même façon, aussi souvent qu'il a un tas de mauvaises réponses. Lorsqu'il n'y a plus qu'un tas de bonnes réponses, il mélange ses cartes et procède de la même façon en lisant cette fois-ci les cartes dans le désordre.

Ajout de 1

Classer les cartes de la table de 1 : $1+0$, $1+1$, $1+2$, ... Procéder selon la méthode décrite ci-dessus.

Ajout de 2

Procéder de la même façon que pour l'ajout de 1.

Usage des doubles

Prendre les 10 cartes sur lesquelles figurent les additions des doubles : $1+1$, $2+2$, $3+3$, ... Les classer dans l'ordre puis procéder selon la méthode décrite ci-dessus. L'enfant récite très vite les doubles.

Addition de deux chiffres consécutifs

Le calcul mental de deux chiffres consécutifs est plus aisé lorsque l'enfant utilise les doubles, par exemple : $6+7 = 6+6+1$. Prendre toutes les cartes sur lesquelles figure l'addition de 2 chiffres consécutifs. L'enfant apprendra à décomposer chacune des opérations en passant par les doubles : $3+4 = 3+3+1$ donc $3+3 = 6$, $6+1 = 7$.

Passage de la dizaine

Pour les additions du chiffre 9 avec un chiffre différent de 0, l'enfant apprend à utiliser le passage de la dizaine : $9+3 = 9+1+2$, $9+1 = 10$, $10+2 = 12$. Le neuf grandit en prenant une unité au trois. Le trois diminue en donnant une unité au neuf. L'enfant doit chaque fois penser que si le 9 augmente d'une unité, l'autre chiffre diminue d'une unité.

Tables d'addition

Procéder selon la méthode décrite précédemment, table par table en rappelant chaque fois à l'enfant l'usage des doubles, le passage de la dizaine et l'addition de 2 chiffres consécutifs.

BATAILLE 1

Une seule carte à la fois est jouée.

Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur après les avoir mélangées. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Tenir son paquet à l'abri du regard des autres joueurs. Le plus jeune commence. Il pose une carte, face opération visible. Le premier qui donne le bon résultat remporte la carte. Il la pose près de lui sans la mêler aux cartes qu'il a en main. Si plusieurs joueurs donnent simultanément la bonne réponse, celui qui a posé la carte la remporte en priorité, sinon c'est le premier joueur sur sa gauche ayant donné la bonne réponse qui prend la carte. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

BATAILLE 2

Une seule carte à la fois est jouée.

Chaque joueur prend les onze cartes d'une même table et les mélange. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Tenir son paquet à l'abri du regard des autres joueurs. Le plus jeune commence. Il pose une carte, face opération visible. Le premier qui donne la bonne réponse remporte la carte. Il la pose près de lui sans la mêler aux cartes qu'il a en main. Si plusieurs joueurs donnent simultanément la bonne réponse, celui qui a posé la carte la remporte en priorité, sinon c'est le premier joueur sur sa gauche ayant donné la bonne réponse qui prend la carte. Le gagnant est celui qui a réussi à garder les onze cartes de la table qu'il a choisie au début de la partie. A défaut d'avoir pu conserver une table dans sa totalité, le joueur qui a remporté le plus de cartes d'une même table gagne la partie.

BATAILLE 3

Se joue toutes tables confondues, plusieurs cartes en même temps.

Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Tenir son paquet à l'abri du regard des autres joueurs. Les joueurs posent une carte, face opération visible, en même temps. Celui qui donne le résultat le plus élevé remporte toutes les cartes. Si plusieurs joueurs donnent simultanément la bonne réponse, celui qui a posé la carte dont le résultat est le plus élevé les ramasse toutes. Sinon c'est le premier joueur sur sa gauche ayant donné la bonne réponse qui gagne. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes à la fin de la partie.

BATAILLE 4

Plusieurs cartes d'une même table sont jouées en même temps. Travail sur la commutativité de l'addition ($a + b = b + a$ ou $2 + 3 = 3 + 2$).

Si on ne dispose que d'un seul jeu, se limiter à deux joueurs. Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Tenir son paquet à l'abri du regard des autres joueurs. Les joueurs posent une carte, face opération visible, en même temps. Celui qui donne en premier le résultat le plus élevé remporte toutes les cartes. Si plusieurs joueurs donnent simultanément la bonne réponse, celui qui a posé la carte dont le résultat est le plus élevé les ramasse toutes.

Sinon, c'est le premier joueur sur sa gauche ayant donné la bonne réponse qui gagne. Le

vainqueur est celui qui totalise le plus de cartes à la fin de la partie.

Dans cette bataille il faut donner le résultat le plus élevé. L'enfant doit classer les opérations. Par exemple $5+4$ et $5+9$. Les cartes posées appartiennent à une même table. Les premiers chiffres sont tous des 5. L'enfant doit chercher le chiffre le plus élevé placé après le signe « plus », ici 9 puis donner le résultat.

DOMINO

Se joue table par table, trois joueurs maximum.

Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Pour trois joueurs, la carte non distribuée devient la pioche. Placer la carte des doubles (table de 1 : $1+1$, table de 2 : $2+2$, ...) face opération visible comme carte départ du domino. Le premier joueur commence, il pose une carte ayant soit un résultat immédiatement inférieur à gauche de la carte départ, soit immédiatement supérieur à droite de la carte départ. Les cartes sont posées côte à côte, en alternance, une fois côté résultat, une fois côté opération. Si un joueur ne peut pas poser de carte, il prend obligatoirement la carte de la pioche ou passe son tour s'il n'y a plus de pioche. Le joueur qui a posé toutes ses cartes gagne la partie. Par exemple, jouons avec la table de 5, la carte départ est $5+5$. Le premier joueur pose la carte résultat 11 à droite de la carte départ. Le joueur suivant posera alors soit la carte résultat 9 à gauche de la carte départ, soit la carte opération $5+7$ à droite de la carte 11, et ainsi de suite.

TOURNOI DE VITESSE

Se joue avec les cartes d'une même table ou de toutes tables confondues.

On forme deux ou plusieurs équipes. Chaque joueur dispose d'un « joker ». Chronomètre en main, le départ est donné à la première équipe. A tour de rôle, chaque joueur d'une équipe doit donner le résultat d'une des cartes, présentée face opération visible par l'équipe adverse. En cas de difficulté à répondre, le joueur peut utiliser son « joker ». Soit on lui propose une autre carte, il en coûtera une pénalité à son équipe. Soit un coéquipier répond à sa place, il en coûtera deux pénalités à son équipe. Une pénalité majore le temps final de cinq secondes. Ce jeu d'équipe permet aux enfants les plus réfractaires de mémoriser en observant les autres.

LOTOS 1 ET 2

Les fiches loto sont vendues séparément. Sur une face figurent des opérations, sur l'autre des résultats. Il est possible de jouer table par table avec un nombre limité de cartes, ou toutes tables confondues avec la totalité des cartes.

Du résultat à l'opération

Distribuer une ou plusieurs fiches loto, côtés opérations à chaque joueur. Mélanger les cartes, les mettre en tas, faces des résultats visibles. Un joueur tire une carte au hasard dans le paquet et annonce le résultat. Pour remporter la carte, il faut la placer sur son carton de jeu à l'emplacement d'une opération qui correspond au résultat annoncé. Le premier qui remplit ses fiches est le gagnant. Si personne n'a pu y parvenir, la victoire revient à celui qui comptabilise le plus de cartes sur ses fiches.

De l'opération au résultat

Même principe que ci-dessus. Utiliser les fiches loto côté résultats et les cartes côté opérations.