

Des mathématiques à partir de jeux de dés ou de jeux de 54 cartes (cartes de 1 à 9 ou à 10, pas les habillées ou seulement 1).

Numération et calcul (technique opératoire) avec des jeux de dés :

Cycle 2 :

2 dés de couleurs différentes (ex bleu et rouge). Le dé bleu indiquera les unités, le dé rouge indiquera les dizaines. Lancer les 2 dés, écrire le nombre ainsi composé, le lire.

Avec 2 lancers successifs, on pourra travailler sur l'addition, sur la soustraction, la multiplication (techniques opératoires) avec les variantes suivantes :

Pour utiliser ou non la retenue, utiliser un dé bleu avec seulement 1, 2, 3

Pour la multiplication à 1 chiffre, utiliser seulement 1 dé pour le deuxième lancer ; et pour la retenue les dés proposeront seulement de 1 à 3.

Cycle 3 : même dispositif avec plus de dés

Numération et calcul (technique opératoire) avec des jeux de cartes :

Fixer carreau = unités, trèfles = dizaines, cœur = centaines, pique = unités de mille

1 habillée peut représenter le zéro.

On peut utiliser le 10 ou pas pour la correspondance avec les groupements par 10 et la numération.

Avec plusieurs jeux à dos différents, on peut utiliser 3 couleurs pour les unités/dizaines/centaine et les dos pour les classes.

Si les couleurs et jeux sont répartis en tas différents, on travaillera seulement la composition simple.

Si les jeux sont mélangés, on pourra arriver à plusieurs chiffres de même rang, il faut alors reconstruire les groupements.