

Le Petit Bridge

PERIODE 1 à 5

Attendus de fin de CP abordables :

NOMBRES ET CALCULS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Il dénombre des collections en les organisant.
- Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.
- Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
- Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...
- Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes, le nombre d'objets ou de personnes étant inférieur à 30.
- Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20.

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Il lit un nombre écrit en chiffres. Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

- Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.
- Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.
- Il connaît le sens des signes - et +.
- Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable). Les écritures mathématiques avec les symboles : et x ne sont pas attendues.

Calculer avec des nombres entiers

Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10.
- Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.

Procédure de calcul mental

- Il calcule mentalement des sommes et des différences.
- Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme.

Calcul en ligne

- Mêmes compétences que pour le calcul mental mais avec le support de l'écrit, ce qui permet de proposer des nombres plus grands, ou des retenues, ou plus de deux nombres.

Calcul posé

- Il pose et calcule des additions en colonnes avec ou sans retenue.

Nombre de joueurs :

4 joueurs : 2 équipes de 2

Déroulement d'une partie

En fonction du niveau des enfants, conservez les dix cartes ou supprimez si nécessaire, dans l'ordre, les quatre 10, les quatre 9...

Formez un groupe de quatre jeunes, faites mélanger les cartes par l'un d'eux puis faites-les lui donner une par une, face cachée, dans le sens des aiguilles d'une montre. **Les enfants se faisant face sont dans la même équipe**. Chaque jeune regarde ses cartes sans les montrer aux autres, puis les range famille par famille de la plus forte (le nombre le plus élevé) à la plus faible (le 1).

Celui qui a distribué pose en premier une carte sur la table puis l'enfant assis à sa gauche met toutes ses cartes sur la table, face visible, famille par famille, de la plus forte à la plus faible.

Durant toute la partie, il jouera la carte que lui nommera son partenaire sans possibilité d'intervenir.

Les autres joueurs jouent à chaque levée (ensemble de quatre cartes jouées) la carte de leur choix, sans montrer le reste de leur jeu.

Il n'y a qu'une seule règle durant la partie : si un jeune a une carte de la famille demandée, il doit la jouer. La plus forte carte de la famille demandée gagne la levée puis son possesseur rejoue pour la levée suivante.

À la fin, le camp qui a fait le plus de levées a gagné la partie (il peut y avoir égalité) !

Le jeu se déroule en cumulant les résultats de quatre ou huit parties.