

Mathématiques à la carte – Le compte est bon

Document enseignant

Cycle 2 – Défi n°2

Objectifs :

Résoudre une situation problème.

S'entraîner pour réussir.

Consolider des connaissances et des capacités en calcul mental.

Matériel :

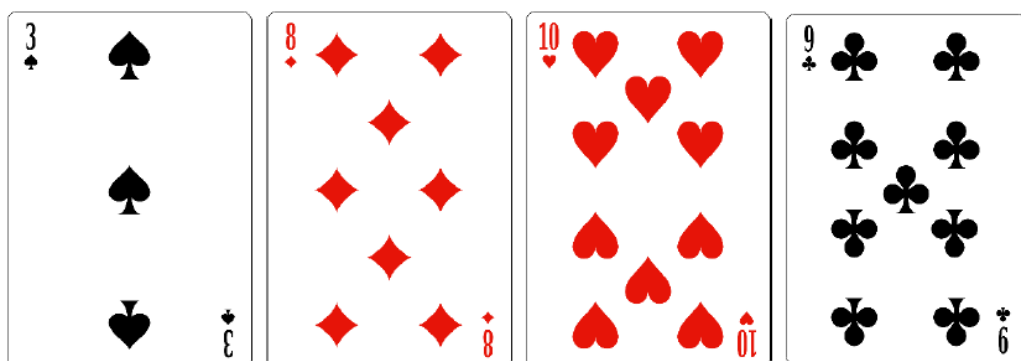
Un jeu de 52 cartes (54 sans les jokers)

Les 4 cartes du défi 1 en annexe, si besoin

Consignes :

1^{ère} partie du défi :

A partir des quatre cartes suivantes, réaliser un calcul en ligne pour essayer de faire un nombre égal à 24 ou aussi proche possible de 24.



Pour les CP-CE1, on utilisera l'addition et la soustraction.

Pour les CE2, on doit intégrer une multiplication.

2^{ème} partie du défi :

Réaliser le même défi à partir de 4 cartes tirées au hasard dans le jeu de 52 cartes.

Organisation et déroulement :

Pour le défi n°1 :

Le PE montre les 4 cartes aux élèves et donne la consigne : « A partir des quatre cartes suivantes, réaliser un calcul en ligne pour essayer de faire un nombre égal à 24 ou aussi proche possible de 24. » Le PE précise que les 4 cartes doivent être utilisées.

Le matériel présent en annexe peut être donné aux élèves si besoin.

Solutions :

Pour la 1^{ère} partie du défi :

$10 + 8 - 3 + 9$ et toutes les variantes $9 - 3 + 8 + 10...$

$(9 + 3) \times (10 - 8)$

Activités préparatoires :

Julien et Mehdi inventent un nouveau jeu de cartes.

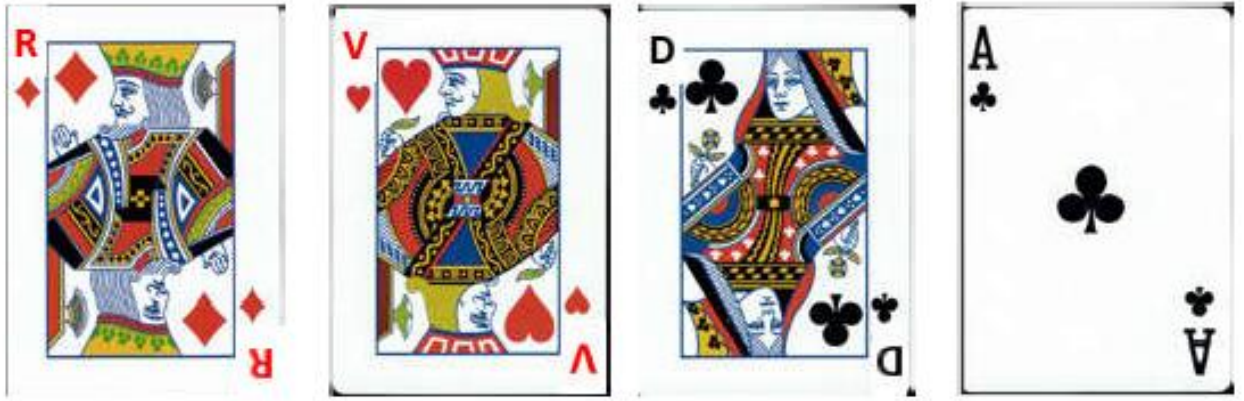
Chacun tire 4 cartes au hasard parmi les 16 cartes (4 as, 4 rois, 4 valets et 4 dames).

Ils fixent ainsi la valeur des cartes :

- Un as (A) vaut 1 point.
- Une dame (D) vaut 5 points.
- Un roi (R) vaut 3 points.
- Un valet (V) vaut 2 points.

1) Mehdi tire ces 4 cartes :

Calcule le nombre de points de Mehdi dans le cadre sous les cartes.



--

2) **Trouve** un tirage qui te permet d'obtenir 16 points.

Tu peux découper les cartes de l'annexe 1 pour t'aider.

--	--	--	--

Vérifie par le calcul :

--

Annexe :

Planche pour 3 élèves.

