

## Règle du jeu de bataille

**Objectifs :** Calculer mentalement et acquérir des automatismes pour des sommes ou des différences en s'appuyant sur les compléments à 10 à 100, les doubles.. Manier la calculatrice et vérifier un résultat.

**Différenciation par le types de calculs proposés:** Plusieurs jeux de cartes sont proposés en fonction du niveau des élèves.

- ❖ **Jeu rouge** : Sommes et différences < 50
- ❖ **Jeu vert** : Sommes et différences sur les centaines avec beaucoup de retenues
- ❖ **Jeu bleu**: Sommes et différences sur les centaines dizaines entières

**Remarques :** On proposera le jeu plusieurs jours de suite en faisant tourner les joueurs. Les groupes sont homogènes. Les élèves au fur à mesure des progrès pourront jouer avec les jeux du niveau supérieur.

La fiche de résultats permet à l'enseignant de recenser les erreurs , de moduler les groupes , de faire passer les groupes au niveau supérieur. Pour les élèves, la fiche de résultats va permettre de donner des axes de travail révision des compléments.

- A. **Matériel** : 26 cartes à jouer - une calculatrice - une fiche d'analyse des erreurs par joueur
- B. **Groupe** : 3 élèves - deux joueurs et 1 élève calculatrice -
- C. **Temps de jeu** : environ 10 minutes
- D. **Modalités de jeu** :

Les cartes sont retournées en tas sur la table, face cachée. Au top de l'élève qui dispose de la calculatrice, les joueurs prennent chacun une carte la première du tas. Chacun doit annoncer le plus vite possible son résultat en posant la carte sur la table face visible. Lorsque les deux joueurs ont annoncés leur résultat carte. L'élève calculatrice vérifie si les annonces sont justes.

⇒ **Les annonces sont exactes :**

Le joueur qui a abattu la carte la plus forte emporte les deux cartes.

⇒ **Les deux cartes sont de même valeur, il y a bataille** chaque joueur reprend une carte et joue jusqu'à ce qu'il y ait une carte plus forte que l'autre. Celui qui gagne emporte le paquet de cartes abattues.

⇒ **L'une des annonces est fausse (c'est le joueur calculatrice qui invalide le résultat annoncé).**  
C'est le joueur qui a fait l'annonce juste qui emporte les 2 cartes abattues.

⇒ **Les deux annonces sont fausses (c'est le joueur calculatrice qui invalide le résultat annoncé)**  
Les 2 cartes abattues sont acquises à l'élève calculatrice.

E. **Décompte des points :**

Seuls les joueurs comptabilisent le nombre de cartes gagnées. Celui qui en a le plus est déclaré « vainqueur ».



$$5 + 3$$

$$4 + 6$$

$$7 - 5$$

$$6 + 4$$

$$7 + 9$$

$$8 + 3$$

$$6 - 6$$

$$8 + 5$$

$$2 + 9$$

$4 + 7$

$6 + 4$

$10 - 2$

$8 + 6$

$7 - 2$

$9 + 3$

$4 + 5$

$7 + 4$

$5 + 6$

$$8 - 5$$

$$13 + 7$$

$$26 + 5$$

$$12 - 4$$

$$13 + 9$$

$$3 + 12$$

$$14 + 5$$

$$17 + 4$$

**Jeu de  
bataille  
rouge**

$$50 + 30$$

$$74 + 26$$

$$187 - 5$$

$$46 + 64$$

$$37 + 9$$

$$58 + 3$$

$$60 - 60$$

$$80 + 50$$

$$20 + 90$$

$40 + 70$

$60 + 40$

$100 - 20$

$80 + 60$

$70 - 20$

$90 + 30$

$40 + 50$

$70 + 40$

$50 + 60$

$80 - 50$

$130 + 70$

$60 + 50$

$120 - 40$

$130 + 90$

$30 + 120$

$40 + 50$

$170 + 40$

jeu de  
bataille  
bleu



$55 + 3$

$14 + 6$

$27 - 5$

$26 + 4$

$47 + 9$

$38 + 3$

$80 - 80$

$28 + 5$

$52 + 9$

$$34 + 7$$

$$16 + 4$$

$$100 - 2$$

$$68 + 6$$

$$57 - 2$$

$$39 + 3$$

$$44 + 5$$

$$77 + 4$$

$$55 + 6$$

$$18 - 5$$

$$13 + 37$$

$$26 + 25$$

$$12 - 4$$

$$130 + 9$$

$$30 + 120$$

$$140 + 50$$

$$170 + 40$$

**Jeu de  
bataille  
vert**

**Cartes agrandies collective  
pour expliquer la règle du jeu**

$$4 + 2$$

$$8 + 2$$

$$5 + 2$$

$$4 + 3$$



$$10 + 2$$

$$6 + 2$$