

des cartes recto-verso pour calculer seul ou à plusieurs

Les cartes recto-verso sont utilisées en calcul pour apprendre, s'entraîner et mémoriser des résultats ou des procédures. Elles peuvent être utilisées pour tous les types de calculs : additions, soustractions, multiplications et divisions.

Le principe consiste à prendre une carte côté recto, à lire le calcul proposé, à dire ou écrire le résultat auquel on pense puis à vérifier en retournant côté verso pour connaître le résultat.

Les cartes recto verso permettent de s'entraîner à plusieurs types de calculs. Elles sont regroupées en séries photo-copiables en recto verso :

- additions de 2 nombres à 1 chiffre
 - les sommes de 2 à 14
 - les sommes de 15 à 18
 - les sommes de 19 à 20
- additions de 2 nombres à deux chiffres
 - les 2 nombres sont des dizaines entières (ex : 50+40)
 - une dizaine entière + un nombre à 2 chiffre (ex : 36+20)
 - 2 nombres à 2 chiffres (ex : 27+56)
- additions de 3 nombres
 - les 3 nombres sont ds dizaines entières (ex : 40+20+30)
 - 2 nombres sont des dizaines entières et un nombre a des unités
 - 1 nombre a des dizaines entières et 2 nombres ont des unités
- tables de multiplication
 - tables de x1, x2, x5, x10
 - tables de x3, x4, x6
 - tables de x7, x9, x11
- calculs multiplicatifs
 - série 1 : un nombre de 1 chiffre x un nombre de 2 chiffres (ex : 4x25 ; 30x6...)
 - série 2 : un nombre de 1 chiffre x un nombre de 2 chiffres (ex : 12x5 ; 5x24...)

On peut jouer selon plusieurs modalités :

Pour jouer seul

1 – Les cartes sont placées sur une table de façon aléatoire côté recto visible.

Le joueur prend un carte et écrit le résultat sur une ardoise ou une feuille (ou bien il peut le dire à voix haute). Après avoir écrit ou dit, il retourne pour valider. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées.

Les cartes dont le résultat est exact sont isolées. Les cartes dont le résultat est inexact sont mises de côté. Elles seront reprises quand toutes les cartes auront été jouées pour être à nouveau utilisées.

2 – Les cartes sont rangées en une seule pile, côté recto sur le dessus. Les cartes sont mélangées, puis empilées ; l'ordre doit être aléatoire.

Le joueur prend la carte au-dessus de la pile. Il écrit le résultat ou sur une feuille. Il contrôle en retournant la carte.

Comme dans la première situation, les cartes dont le résultat est inexact sont remises en pile (dans une seconde pile). Les cartes dont le résultat est exact sont isolées.

3 – Le joueur prend toutes les cartes côté recto sans regarder le résultat. Il constitue 2 ensembles.

Ensemble A : les cartes dont il pense connaître le résultat

Ensemble B : les cartes dont il pense ne pas connaître le résultat.

Quand il a constitué les deux ensembles, il prend les cartes dont il pense connaître le résultat. Il joue avec chaque carte. Il isole chaque carte réussie.

Avec les cartes non réussies et celles qu'il pense ne pas connaître, il joue avec chacune d'elle et recommence à plusieurs reprises. L'objectif est de les mémoriser et d'augmenter pour les prochaines fois le nombre de cartes de l'ensemble A.

Pour jouer avec un accompagnant (parent / grand frère / grande sœur)

1 – Les cartes sont placées dans une boîte ou un sac en tissu. L'accompagnant tire au sort une carte et la montre côté recto (calcul). Le joueur donne une réponse ou annonce qu'il ne sait pas. Si la réponse est exacte, la carte est isolée. Si la réponse est inexacte ou non donnée, la carte est retournée et le résultat expliqué. Les cartes non réussies seront ensuite remises dans la boîte ou le sac. Une nouvelle partie peut recommencer avec ces cartes.

2 – Le jeu démarre de la même façon. Mais les cartes ne sont pas montrées. Le calcul est dit oralement. Le résultat est montré quand la réponse a été donnée.

Pour jouer à plusieurs (2 ou 3)

1 – Les cartes sont disposées sur la table côté recto visible. Chaque joueur à tour de rôle prend une carte et donne le résultat. Si le résultat est exact, il garde la carte avec lui. Si le résultat est inexact, il remet la carte sur le jeu.

A la fin de la partie, on peut compter le nombre de cartes obtenues par chaque joueur.

2 - Les cartes sont disposées sur la table côté recto visible. Chaque joueur à tour de rôle choisit une carte et la montre au joueur suivant. Ce dernier doit donner le résultat du calcul.

Si le résultat est exact, il garde la carte avec lui. Si le résultat est inexact, il remet la carte sur le jeu.

A la fin de la partie, on peut aussi compter le nombre de cartes obtenues par chaque joueur.

3 – Les cartes sont placées dans une boîte ou un sac. Chaque joueur à tour de rôle tire une carte et la montre à son partenaire côté recto (calcul) ou dit le calcul.

Si le partenaire donne le résultat exact, il prend la carte devant lui.

Si le partenaire ne donne pas le résultat exact, les deux joueurs regardent le résultat et remettent la carte dans la boîte ou dans le sac. Elle est remise en jeu.

A la fin de la partie, on peut encore compter le nombre de cartes obtenues par chaque joueur.