



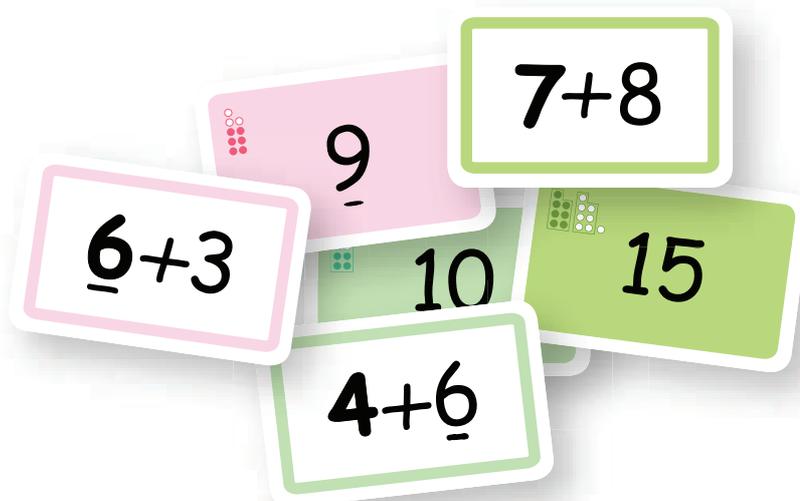
Présentation du jeu

Les 110 cartes de ce jeu représentent les tables d'addition de 1 à 10.

Chaque table se repère rapidement par une couleur qui lui est propre.

Au recto figure l'opération, au verso le résultat.

Au dos de la carte, un dessin illustre l'opération. Une unité est matérialisée par un rond. Les ronds colorés sont ceux qui correspondent à la table d'addition figurant sur la carte. Les ronds blancs sont les unités que l'on ajoute. Ces unités sont rangées sur deux colonnes, encadrées par un rectangle lorsqu'elles forment une dizaine.



Méthode pédagogique dont l'efficacité a été récompensée par une médaille d'or au Concours Lépine, CARTATOTO permet aux enfants de progresser rapidement et avec plaisir.

Les cartes invitent les enfants à mettre leur mémoire visuelle à profit et les incitent à développer leur rapidité de réponse, atouts profitables au calcul mental.

Utilisation du jeu

Pour les débutants, il est souhaitable de procéder de façon progressive, tout d'abord par l'ajout du 1, l'ajout du 2, les " doubles ", le passage de la dizaine puis les tables d'addition dans leur totalité.

Méthode :

Classer les cartes dans l'ordre croissant ($1 + 0$, $1 + 1$, $1 + 2$...). La face visible est celle des opérations. Lire l'opération, répondre puis retourner la carte pour vérifier la réponse. Si la réponse est juste, placer la carte dans un tas, sur la table. Si la réponse est inexacte, faire un autre tas, toujours faces des opérations vers le haut. Lorsqu'il n'y a plus de cartes en main, reprendre le tas des réponses fausses et recommencer de la même façon, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mauvaises réponses.

Lorsqu'il n'y a plus qu'un tas de bonnes réponses, mélanger les cartes et procéder de la même façon en lisant cette fois-ci les cartes dans le désordre.

- **Pour l'ajout du 1**, prendre soit toutes les cartes de la table de 1, soit les cartes de chacune des tables sur lesquelles figurent l'ajout du chiffre 1 : $2 + 1$, $3 + 1$, $4 + 1$...
- **Idem pour l'ajout du 2**
- **Les doubles** : prendre les dix cartes sur lesquelles figurent les additions des doubles : $1 + 1$, $2 + 2$, $3 + 3$... Les classer dans l'ordre puis procéder selon la méthode décrite ci-dessus. Les enfants sont parfois familiarisés très tôt à l'addition des doubles en les apprenant telles des comptines chantées.
- **Addition de deux chiffres consécutifs** : le calcul mental de deux chiffres consécutifs est plus aisé lorsqu'on passe par les " doubles " auxquels on ajoute " un ", par exemple : $6 + 7 = 6 + 6 + 1$. Regrouper toutes les cartes sur lesquelles figurent l'addition de 2 chiffres consécutifs. Décomposer chacune

des opérations en utilisant les doubles : $3 + 4 = 3 + 3 + 1$ à haute voix : trois et trois : six , six et un sept. $7 + 8 = 7 + 7 + 1$ sept et sept = quatorze, quatorze et un = quinze. Sur la face résultat, le dessin illustre l'opération en passant par les doubles.

- Passage de la dizaine : pour les additions du chiffres 9 avec un chiffre différent de zéro, l'addition se fait en passant par la dizaine : $9 + 3 = 9 + 1 + 2 = 9 + 1 + 2 = 10 + 2 = 12$
- **Tables d'addition** : procéder selon la méthode décrite ci-dessus, table par table, en mettant en pratique les doubles, les chiffres consécutifs et le passage de la dizaine.

LES BATAILLES

Conseillées pour développer la rapidité de réponse.

Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur.

Les cartes étant imprimées recto verso, il est important de veiller à ne montrer aux autres joueurs ni les faces opérations, ni les faces résultats. Pour cela, tenir les cartes horizontalement, faces des opérations vers le haut, recouvertes par la paume de la main (cf dessin).



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre et selon la bataille choisie, soit à tour de rôle (a), c'est le joueur le plus jeune qui commence, soit tous les joueurs en même temps (b). Les cartes sont toujours posées faces des opérations visibles. Le premier à donner la bonne réponse remporte la ou les cartes.

Si plusieurs joueurs donnent simultanément la bonne réponse :

- dans le cas (a) celui qui a posé la carte la remporte en priorité s'il a donné la bonne réponse, sinon c'est le plus jeune parmi ceux qui ont répondu correctement.
- Dans le cas (b) c'est le joueur qui a posé la carte dont le résultat est le plus élevé qui remporte les cartes sinon c'est le plus jeune parmi ceux qui ont répondu correctement.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de cartes à la fin de la partie.

BATAILLE 1

Pour les débutants.

Une seule carte à la fois est posée (une seule table à la fois).

Les joueurs posent une carte à tour de rôle. La rapidité des plus forts stimulera les plus timides, qui même s'ils ne remportent pas toutes les cartes progresseront en entendant les bonnes réponses. Prendre les onze cartes d'une table. Les tenir comme indiqué plus haut.

Distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur.

Un joueur pose une carte, face opération visible.

Tous les joueurs sont invités à répondre, même s'ils n'ont pas posé la carte. Le premier à donner la bonne réponse remporte la carte. Le joueur suivant pose une carte et ainsi de suite.

BATAILLE 2

Joueurs avancés.

Une seule carte à la fois est posée (plusieurs tables mélangées).

Prendre plusieurs tables, les mélanger, et procéder comme pour la bataille 1.

BATAILLE 3

Joueurs avancés. Commutativité de l'addition.

Plusieurs cartes sont posées en même temps.

Selon le niveau de joueurs, utiliser les cartes d'une seule table ou de plusieurs tables mélangées.

Tous les joueurs posent une carte en même temps.

Pour gagner, il faut repérer parmi toutes les cartes posées, le résultat le plus élevé et l'annoncer le premier.

Cette bataille familiarise avec la commutativité de l'addition, propriété selon laquelle $a + b = b + a$ ou $2 + 3 = 3 + 2$.

Les joueurs classent mentalement et spontanément les opérations. Prenons par exemple les cartes $5 + 4$ et $5 + 9$, dans ce cas, les cartes appartiennent à la même table, les premiers chiffres sont tous des 5. Les joueurs vont repérer le chiffre le plus élevé placé après le signe " plus ", ici 13, puis donner le résultat.

BATAILLE 4

“ les prisonniers “

Une seule carte à la fois est posée.

Chaque joueur réunit les onze cartes d'une même table qui constituera “ son armée “.

Le but de cette bataille est de tenter de conserver la totalité de ses cartes jusqu'à la fin de la partie, tout en essayant de faire des “ prisonniers“, en “ capturant “ les cartes des autres joueurs.

Un joueur pose une carte. Tous les joueurs tentent de donner la réponse le plus rapidement possible.

Le gagnant est celui qui aura conservé la totalité des cartes composant la table choisie au départ.

Si aucun joueur n'y est parvenu, le gagnant est celui qui aura pris le maximum de cartes d'une même table.

MEMORY 1

Pour débutants.

Une ou plusieurs tables à la fois.

Poser les cartes d'une table, faces des opérations tournées vers le haut.

Un joueur choisit une carte, donne la réponse, vérifie en retournant la carte et la conserve en cas de bonne réponse.

Le joueur suivant fait de même, ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

En cas de mauvaise réponse, la carte est retirée du jeu, posée face du résultat visible. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

MEMORY 2

Joueurs avancés.

Chercher Les opérations qui donnent le même résultat.

Poser les cartes de plusieurs tables, faces des opérations tournées vers le haut. Un joueur choisit parmi toutes les cartes une opération de son choix, annonce le résultat, vérifie en retournant la carte puis cherche parmi les autres cartes une opération qui donnerait le même résultat. S'il ne trouve pas dans un délai à définir, le premier des autres joueurs qui donnera la bonne réponse remportera les cartes. Pour le cas où personne ne trouverait d'autre résultat semblable, le joueur est autorisé à choisir une nouvelle carte. Le joueur suivant fait de même, ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes. En cas de mauvaise réponse, la carte est retirée du jeu, posée face du résultat visible. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

TOTALITO

Poser toutes les cartes du jeu sur la table, faces des opérations vers le haut. Un joueur choisit un nombre inférieur à 100. Le premier des joueurs qui réussit le premier à regrouper les cartes opérations dont le total sera le nombre annoncé remporte les cartes.

C'est au tour du joueur suivant d'annoncer un total. Le premier des joueurs qui obtient un minimum de 10 cartes gagne la partie.

DOMINO

Une table à la fois. Trois joueurs maximum.

Après les avoir mélangées, distribuer le même nombre de cartes à chaque joueur. Pour trois joueurs, la carte non distribuée devient la pioche. Placer sur la table la carte des doubles (table de 1 : $1 + 1$, table de 2 : $2 + 2$...) face opération visible comme carte départ du domino. Le plus jeune commence. S'il ne peut poser une carte, il pioche ou passe son tour lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche. C'est ensuite au tour du joueur assis à sa gauche. Il faut poser une carte ayant soit un résultat immédiatement inférieur à gauche de la carte départ, soit immédiatement supérieur à droite de la carte. Les cartes sont posées alternativement côté opération puis côté résultat visible. Celui qui a posé le premier toutes ses cartes gagne la partie. Par exemple, jouons avec la table de 5. La carte départ est $5 + 5$. Un joueur pose la carte résultat 11 ($5+6$) à la droite de la case départ. Le joueur suivant pourra choisir de poser soit la carte résultat 9 ($5 + 4$) à gauche de la carte départ, soit la carte opération $5 + 7$ (12) à droite de la carte 11, ainsi de suite. Excellent exercice de calcul mental et approche des "opérations à trous".

