

# JULES SE DEGUISE

Jeu pré-mathématique

## 1. INTRODUCTION



Jules se déguise est un ensemble de jeux qui ont pour but de familiariser les petits avec les opérations mathématiques d'addition et de soustraction.

Ces jeux aideront à développer chez l'enfant les facultés d'observation, de combinatoire et de sériation ainsi que le raisonnement par déduction, à partir de situations et d'opérations concrètes toujours vérifiables.

Jules se déguise s'adresse à des enfants de l'âge de 4/5 ans (moyenne et grande sections de maternelle) et pourra être utilisé jusqu'au niveau du CP

## 2. MATERIEL

- Portrait de Jules
- 5 accessoires de déguisement
  - ⇒ un chapeau
  - ⇒ une paire de lunettes
  - ⇒ une pipe
  - ⇒ un nœud papillon
  - ⇒ de grosses moustaches
- 20 cartes (+)
- 20 cartes (-)
- 25 cartes (+ -)
- 32 cartes photos
- 2 planches loto

## 3. LES JEUX

### I- PIOCHE + PIOCHE -

Nombre de joueurs : 2 à 4

#### Matériel :

- ⇒ Portrait de Jules
- ⇒ 5 accessoires
- ⇒ Cartes + et cartes - (niveau 1)
- ⇒ Cartes +, cartes -, cartes +/- (niveau 2)

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes en effectuant concrètement les opérations qui y sont inscrites.

#### Règle du jeu :

Placer Jules au centre de la table et le déguiser (avec un ou plusieurs accessoires).

#### Niveau 1 :

Distribuer à chaque joueur 4 cartes + et 4 cartes - ;  
poser le reste des cartes en deux pioches distinctes + et -



e de lunettes

### Déroulement de la partie :

- Le premier joueur (désigné par tirage au sort) choisit parmi ses cartes celle qu'il va rejeter en ayant soin de bien vérifier que l'opération est possible. Il pose cette carte près de Jules et effectue devant les autres l'opération (par exemple : «-chapeau» : il enlève le chapeau. Si l'opération s'avère impossible, le joueur imprévoyant reprend sa carte, pioche une carte de pénalité, et passe son tour.
- Le joueur suivant procédera de la même façon.
- Si un joueur ne peut pas jouer (aucune opération figurant sur ses cartes n'est possible), il doit piocher. A lui de choisir dans quelle pioche il a le plus de chances de trouver une opération réalisable (si Jules a déjà 4 accessoires à ce moment là, le joueur a intérêt à piocher une carte -). Si la carte piochée le permet, il joue tout de suite, sinon il passe son tour.

Attention : Si une carte permet d'ajouter ou d'enlever deux accessoires, il faut que les deux soient ajoutés ou enlevés en une seule fois.

- le premier qui n'a plus de cartes à gagné.

### Variante (plus difficile) :

- Si un joueur possède des cartes qui s'annulent (exemple : «+ chapeau» et «- chapeau» et qu'il s'en aperçoit quand vient son tour, il a le droit de rejeter ces cartes (opération nulle) et de jouer encore une fois. S'il ne peut pas rejouer, il pioche et rejoue tout de suite ou passe son tour.

### **Niveau 2 :**

La partie se déroule de la même façon, mais on distribue dans ce cas 3 cartes +, 3 cartes - et 4 cartes +/-.

Il y a alors trois pioches distinctes : +, - et +/-.

ATTENTION : comme pour le niveau 1, si un joueur est capable de montrer une opération nulle, soit avec une carte (par exemple : «+ chapeau - chapeau», soit avec plusieurs cartes «par exemple : «+ chapeau, - papillon, et - chapeau + papillon» ou bien «+ chapeau - moustaches» et «- chapeau + moustache» etc... il peut la ou les rejeter et rejouer encore une fois. S'il ne peut pas rejouer, il pioche et rejoue tout de suite ou passe son tour.

## **II - DOMINO + DOMINO -**

Nombre de joueurs : 2 à 4

### Matériel :

⇒ cartes photos

### Règle du jeu :

Distribuer 6, 8 ou 10 cartes selon le nombre de joueurs (4, 3 ou 2) à chaque joueur.

Constituer la pioche avec le reste des cartes.

Retourner la première carte de la pioche et la placer au centre, elle sera le point de départ du jeu.

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes le premier.

### Déroulement de la partie :

- Le premier joueur choisit dans son jeu une carte qui n'a qu'une seule différence avec elle qui est au centre et la place à côté de celle-ci (un accessoire en plus ou un accessoire en moins).

- Le joueur suivant procède de la même façon. Il peut jouer à un bout ou à l'autre de la suite formée, etc...

Si un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher et passer son tour (même si la carte piochée permettait de jouer tout de suite).

#### Variante :

- Les cartes qui n'ont qu'un accessoire constituent des bifurcations et permettent de jouer dans trois directions au lieu de deux.
- Celui qui pose une «carte bifurcation» a le droit de rejouer tout de suite s'il le peut, sinon il doit piocher et passer son tour.

Exemple :

On peut jouer ici



### **III - RAPIDO (à partir de 2 joueurs)**

#### Matériel :

- ⇒ Planches loto (2 ou 3 accessoires)
- ⇒ Portrait de Jules
- ⇒ Les 5 accessoires

#### Règle du jeu :

Il s'agit d'un jeu de rapidité qui fait appel aux capacités de combinatoire. Il se joue en équipe. Si le jeu est utilisé en rééducation (un seul enfant), il sera judicieux de se munir d'un sablier ou d'un chronomètre.

Former des équipes de deux : un manipulateur et un arbitre dans chaque équipe.

Déterminer avant de commencer le nombre d'accessoires (2 ou 3) qui seront utilisés par le manipulateur et choisir en fonction, la planche loto correspondante pour l'arbitre. Les rôles seront inversés lors de la deuxième partie, et l'arbitre qui cachait les déguisements à deux accessoires lors de la première partie manipulera 3 accessoires et inversement.

#### Déroulement du jeu :

- Chaque joueur va devoir trouver tous les déguisements possibles avec le nombre d'accessoires choisis au départ. Son arbitre devra cocher sur la planche loto (qu'il garde cachée) chaque déguisement trouvé au fur et à mesure.
- L'équipe qui a rempli la première la planche loto a gagné.

#### Remarque :

Dans le cas d'une utilisation en groupe, il faudra reproduire le portrait de Jules, les accessoires (qui seront découpés), et les planches loto pour qu'un enfant sur deux ait un portrait et des accessoires à manipuler, les planches étant confiées aux autres enfants qui joueront les arbitres.

## **4. QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS**

Ce chapitre s'adresse plus particulièrement aux rééducateurs et aux instituteurs qui souhaitent faire le lien entre les opérations réalisées au cours des différents jeux présentés et les opérations telles qu'on les connaît et les enseigne aux enfants.

Le matériel «JULES SE DEGUISE» peut être utilisé pour proposer aux enfants :

- des opérations à trous :

Il suffira pour cela de faire des fiches à l'aide des cartes photos et des cartes opérations pour faire deviner à l'enfant :

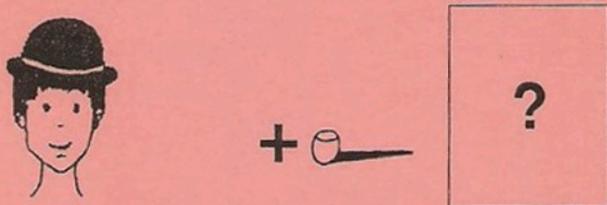
⇒ soit l'opération qui a été faite entre deux photos

Exemple :



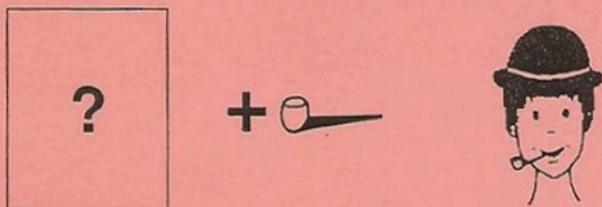
⇒ soit la photo que l'on pourra faire si l'on réalise une opération donnée

Exemple :



⇒ soit la photo que l'on a faite avant de réaliser une opération qui a permis d'obtenir un déguisement donné

Exemple :



- L'élaboration d'un problème mathématique

L'enfant doit raconter une histoire en trois étapes, chaque étape correspondant aux différents éléments d'une opération : l'état initial, l'opération elle-même, et l'état final. Il devra ensuite pouvoir résumer cette histoire à l'aide des photos et de l'opération adéquates.

exemple : Jules part à l'école avec des lunettes et un chapeau. En chemin, un grand coup de vent emporte le chapeau. Quand il arrive à l'école, il ne lui reste que les lunettes.

Quand l'enfant a bien compris ce principe, il peut commencer à inventer lui-même un vrai problème mathématique que l'on appellera «devinette».

Exemple : Jules part à l'école avec des lunettes et un chapeau. En chemin, un grand coup de vent emporte le chapeau. Devine ce qu'il lui reste quand il arrive à l'école.

Si la devinette est bien construite, un autre enfant doit pouvoir trouver la réponse parmi les cartes photos ou les cartes opérations. Il est en effet important de ne pas laisser l'enfant se contenter de toujours faire deviner l'état final mais aussi les autres éléments de l'opération.

Exemple : Jules part pour l'école avec des lunettes et un chapeau. Quand il arrive à l'école, il ne lui reste que les lunettes. Devine ce qui s'est passé en chemin.

Valérie CARRON de la THORINAIS



ÉDITIONS PÉDAGOGIQUES  
DU GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf - 93220 GAGNY