

Jeu de cartes sur les contraires

Avant de lancer les jeux en autonomie, une petite leçon sur les contraires...

Distribuer la totalité des cartes d'une seule couleur à l'ensemble des élèves (seuls ou par équipe).

- Qu'avez-vous en main ? (un seul mot dans deux écritures, un dessin)
- Que peut-il bien y avoir sur les cartes de l'autre couleur ? (hypothèses...)

Un élève est invité à tirer une carte, il doit lire le mot écrit à l'ensemble de la classe.

- Cette carte peut-elle être associée à une autre que vous avez en main ?
- Pourquoi ?
- Définir ce qu'est un contraire (on peut se servir de la phrase affirmative OUI et négative NON, vue précédemment)

Le jeu est ensuite lancé. A tour de rôle un enfant tire une carte, lit le mot écrit dessus et essaye de trouver le mot contraire. Fabrication des couples.

Jeu n°1 :

Travail seul ou à plusieurs en collaboration, en autonomie :

- Poser toutes les cartes B retournées sur la table
- Retourner l'une après l'autre les cartes J et retrouver son contraire.

Si l'on joue à plusieurs, le premier qui a trouvé la carte contraire gagne la paire.

Jeu jusqu'à épuisement des cartes. Le vainqueur est celui qui a réussi à constituer le plus de paires.

Jeu n°2 :

Jeu à plusieurs (de 3 à 6)

- Chaque joueur reçoit 5 cartes d'une couleur (J)
- Les cartes de l'autre couleur (B) sont posées sur la table dessin non visible.
- Joueur 1 retourne une carte B
- Si le premier joueur a la carte contraire, il forme un couple qu'il garde puis tire une nouvelle carte J
- S'il n'a pas la carte contraire, il passe son tour.
- Joueur 2 retourne une nouvelle carte B et cherche à former un couple avec la ou les cartes B déjà sur la table.
- Ainsi de suite jusqu'à épuisement du paquet.

Le vainqueur est celui qui a réussi à fabriquer le plus de couples.

Jeu n° 3 :

Jeu à plusieurs

Toutes les cartes sont distribuées.

- Premier temps : chaque enfant essaye avec les cartes qu'il a en main de constituer des paires. Il montre celles-ci aux autres joueurs afin de les valider.
- Deuxième temps : à tour de rôle les enfants demandent à un autre enfant s'il a la carte contraire à l'une des cartes qu'il a en main (exemple : l'enfant a la carte "grand", il demande à un autre enfant si celui-ci a la carte contraire de "grand", ou si celui-ci a la carte "petit"... demande à adapter en fonction du niveau des enfants)

Le jeu se termine quand un enfant a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes.