

# La Bataille

## PERIODE 1 à 5

Attendus de fin de CP abordables :

### NOMBRES ET CALCULS

#### Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Il dénombre des collections en les organisant.
- Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >.
- Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
- Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...
- Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes, le nombre d'objets ou de personnes étant inférieur à 30.
- Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20.

#### Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Il lit un nombre écrit en chiffres. Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

#### Calculer avec des nombres entiers

##### Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.

##### Procédure de calcul mental

- Il calcule mentalement des sommes et des différences.
- Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme.

##### Calcul en ligne

- Mêmes compétences que pour le calcul mental mais avec le support de l'écrit, ce qui permet de proposer des nombres plus grands, ou des retenues, ou plus de deux nombres.

##### Calcul posé

- Il pose et calcule des additions en colonnes avec ou sans retenue.

## Règle du jeu

### Nombre de joueur(s)

De 1 à 4 joueurs.

### Principe général

Ramasser le plus de cartes pour gagner.

### Mise en place

Mélanger et distribuer toutes les cartes. Former une pile faces cachées devant soi.

les joueurs jouent simultanément.

### Déroulement du jeu

Simultanément, chacun retourne une carte de sa pile et la pose au centre de la table. Le joueur qui a la valeur la plus grande ramasse toutes les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés retournent une nouvelle carte de leur pile. Celui qui a posé la carte de plus grande valeur ramasse toutes les cartes.

A 3 ou 4 joueurs, quand la pile de cartes d'un joueur est épuisée, il prend les cartes qu'il a ramassées pour en former une nouvelle. Il ne le fait qu'une fois dans la partie.

### Fin de jeu

Dès qu'au moins 1 joueur n'a plus de cartes dans sa pile, le jeu s'arrête.

### Variantes

#### 1 - Retourner deux cartes au lieu d'une.

- a. Avec addition : le joueur qui a la plus grande somme ramasse toutes les cartes.
- b. Avec soustraction : le joueur dont l'écart entre les deux cartes est le plus grand ramasse les cartes.

En cas d'égalité, les joueurs concernés retournent de nouveau 2 cartes. Celui qui a le meilleur résultat prend toutes les cartes posées.

#### 2- « Bataille à armes égales » :

- Chaque joueur prend une couleur / famille d'oiseaux. Les joueurs ont donc les même cartes.
- Ils jouent simultanément :
  - o ils choisissent une carte parmi celles qu'ils ont encore en main.
  - o ils dévoilent simultanément leur carte. Celui qui a mis la plus forte valeur ramasse toutes les cartes. En cas d'égalités, les joueurs concernés proposent une nouvelle carte. La plus forte valeur l'emporte sur toutes les cartes posées.