

Petit descriptif du jeu de cartes magiques 0-1

C'est bien pour les CP-CE1-CE2. Au-delà, c'est un peu simple.

On a un magnifique jeu de cartes, 25 blanches (les faire compter aux petits), 10 rouges.

Chaque carte a un côté 0, un côté 1.

On donne les cartes blanches aux enfants et on leur demande de les mettre en un tableau de 5 lignes et 5 colonnes

Puis on prend les cartes rouges du paquet en prétextant qu'elles sont magiques, on calcule la parité de la somme des lignes et de celle des colonnes et on met ces cartes au bout de chaque ligne et chaque colonne en fonction de cette parité.

On se retourne, et on demande à un enfant de changer une et une seule carte parmi les 25, puis grâce aux cartes magiques on découvre laquelle a été changée.

Il s'agit pour les petits de travailler sur les lignes et les colonnes (et leur intersection), et de repérer les « erreurs » de parité. Il y a un petit tableau qui leur explique que lorsque la somme vaut 0, 2 ou 4 on met un 0 au bout, et que si c'est 1, 3 ou 5, on met 1 (la notion de nombre pair/impair n'est pas connue par les CP). On les aide ensuite à jouer le magicien.