

Règle du jeu : Dos à dos des dizaines

Contenu :

- 21 cartes (à imprimer recto verso- plastifier et découper)
- règle du jeu

Nombre de joueurs : 3 à 5 (dont 1 arbitre) - (variante à 2)

But du jeu :

Calculer rapidement un complément à un nombre entier de dizaines

L'arbitre garde toutes les cartes en main (en paquet).

Il montre les cartes une par une aux autres joueurs.

Au vu de cette carte, les joueurs doivent annoncer le nombre qui se trouve sur l'autre face (en gros), qui devra être le complément du nombre à celui inscrit dans la flèche.

Exemple: Il y a 10 sur la carte et 70 dans la flèche- "Combien faut-il ajouter à 10 pour aller à 70 ?" - La bonne réponse est : 60 (inscrite au dos)

Le joueur qui a donné la bonne réponse gagne la carte.

Si personne n'a gagné, on replace la carte sous la pile.

Fin du jeu : Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes à la fin de la partie.

En classe, lors des ateliers, on change les rôles à la fin de la partie (chacun devient arbitre à son tour).

Variante à 2:

On place les cartes sur la table en paquet.

Chacun leur tour les joueurs retournent une carte.

Suite et fin comme le jeu précédent.

40

80

40

70

100

100

10

70

10

80

10

90

10

100

50

100

40

100

40

90

20

70

20

80

20

90

20

100

30

50

40

60

10

60

30

60

30

80

30

90

30

100

90

100

80

90

70

80

60

70

0

100

30

70

40

80

80

100

70

90

60

80

50

70

50

90

60

100

50

100

70

100

60

90

50

80

30

60

50

60

20

60

20

50