










Jeu des six cartes CM1

 12	 14	 16
 18	 20	 50
 12	 14	 16

♥ 18	♥ 20	♥ 50
 12	 16	 24
 32	 36	 100

Jeu des six cartes / Ermel CM1

Objectifs :

Donner du sens aux termes de moitié, double, quart...

Calculer rapidement les moitiés,...

Jeu pour deux joueurs :

Deux séries de six cartes portant les mêmes nombres ; chaque série est marquée d'un signe distinctif, une troisième série « neutre », sans signe distinctif, porte des nombres différents.

Pour des équipes de plus de deux joueurs, il faut autant de séries de cartes que de joueurs et une seule série neutre.

Règle du jeu :

Après avoir été mélangées, toutes les cartes sont posées en paquet, nombres cachés. Chaque joueur choisit son signe et tire une carte à son tour :

-si c'est une carte portant son signe, il la garde et gagne la valeur entière de sa carte ;

-si c'est une carte d'un autre signe, il la donne à celui qui possède ce signe, mais elle ne vaut plus que la moitié de sa valeur ;

-si c'est une carte neutre, il la garde mais elle ne vaut plus que la quart de sa valeur.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a récupéré ses six cartes. Chacun compte ses points et le gagnant peut être celui qui a obtenu le plus de points, ou le moins de points, ou celui qui est le plus proche d'une cible déterminée en début de partie.