

Organisation des jeux de cartes 4H

Activité	Matériel pour un groupe	N°
Pirate	1 jeu de 0 à 16 + cartes pirate	1
Haut les cartes	1 jeu de 0 à 9 avec 2x le 1.	2
Que des dizaines	1 jeu des dizaines de 10 à 200	3
Nombres à deux	2 jeux de 0 à 9.	4
On veut des noms	1 jeu de 0 à 100.	5
Et encore 5	1 jeu de 0 à 20 ou 25.	6
Bataille de nombres	1 jeu de 0 à 30.	7
Vite 10	4 jeux de 0 à 10	8
Les doubles	2 jeux de 0 à 9.	4
Vite 20	2 jeux de 0 à 20.	9
A tour de rôle	4 jeux de 0 à 9 et 4 jeux des dizaines de 10 à 90.	10
Le moins	1 jeu de 10 à 99.	11
Les nombres cachés	1 jeu de 0 à 99.	12
Au fil des nombres	1 jeu de 0 à 99.	12
Loto particulier	1 jeu de 1 à 99.	13
A la dizaine	2 jeux de 1 à 9, 18 carte à 2 chiffres avec 2x la même unité (ex. 71-21 /38-58 ...)	14
A la dizaine près	3 jeux de 0 à 9 et 1 jeu de 20 à 50.	15
J'en ai plus	2 jeux de 11 à 19 et 21 à 29, 2 jeux de dizaines de 10 à 70.	16
La récolte	2 jeux de 0 à 9, 3x 10, 3x 20, 3x 30.	17
En rouge et blanc	1 jeu de 0 à 9 et 1 jeu de dizaines de 10 à 90.	18
Etapes	1 jeu de 0 à 99	19
Bonne pioche	16 cartes : 1,2,3,4,5,5,6,6,7,7,8,8,9,9,10,10 d'une couleur et 1 jeu de 15 à 30 d'une autre couleur.	20
Oeufs par 4, 5, 6	12 cartes bleues 4x4, 4x5, 4x6 et 12 cartes jaunes 4x4, 4x5, 4x6	21