

CALCUL et STRUCTURE DES NOMBRES

Cartes à jouer : **les compléments**

But général : Les cartes vont par paires, il faut les associer afin d'atteindre la somme indiquée en haut à droite, en additionnant les deux nombres de la paire.

Jeux possibles :

-le mémoire (au moins 2 joueurs, mais on peut aussi y jouer seul)

Préparation :

- Utiliser toutes les paires ou n'en sélectionner que certaines pour adapter la difficulté.
- Mélanger les cartes puis les retourner sur la table afin qu'aucun joueur ne puisse les identifier.
- On peut organiser les cartes par lignes et colonnes.

Jeu :

- Un joueur retourne deux cartes de son choix.
- Si la somme des deux cartes équivaut au nombre indiqué en haut à droite, le joueur les conserve et rejoue.
- Si la somme des deux cartes n'équivaut pas au nombre indiqué en haut à droite, le joueur les remet comme elles étaient et c'est au tour du joueur suivant.

Le jeu se termine quand toutes les paires ont été trouvées ; celui qui a le plus de paires a gagné.

- le mistigri (au moins 2 joueurs, mais on peut aussi y jouer seul)

-Version atelier maître/élève en aide personnalisée :

Le maître sélectionne, parmi les cartes du jeu, un certain nombre de paires et y ajoute une carte qui ne va avec aucune autre (c'est le mistigri, ou plus simplement l'intrus). L'élève doit faire toutes les associations possibles ; la carte qui reste est l'intrus.

-Version jeu : (peut se faire idéalement avec les compléments à 50 et à 100).

Le matériel: 32 cartes réparties en 16 paires.

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs.

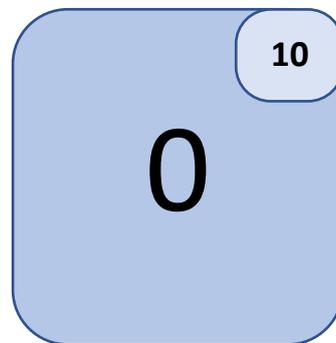
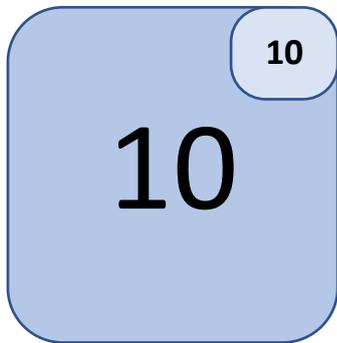
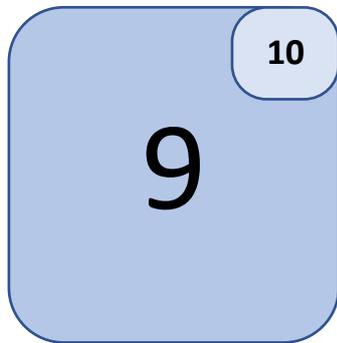
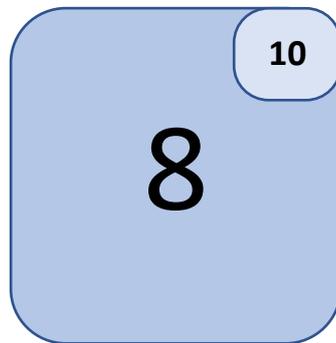
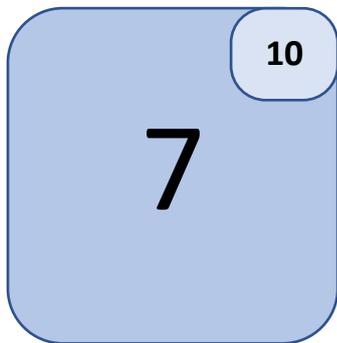
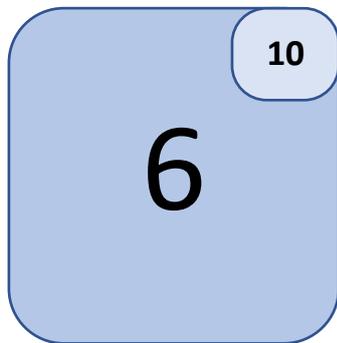
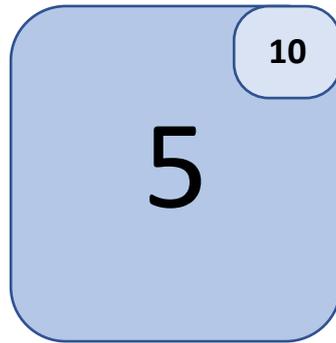
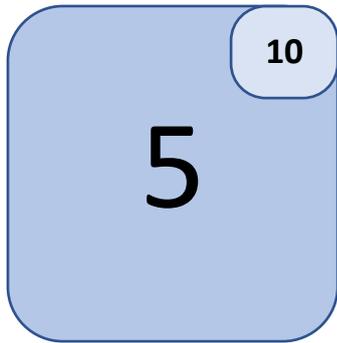
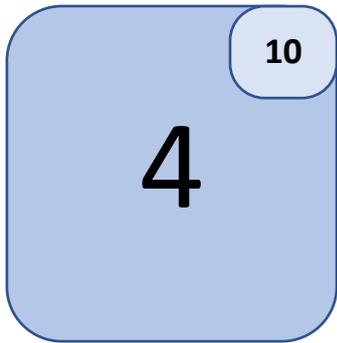
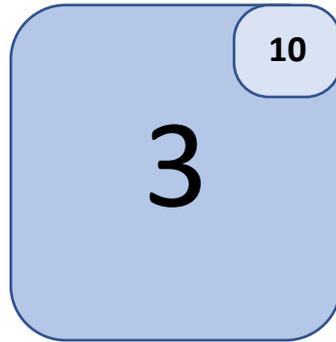
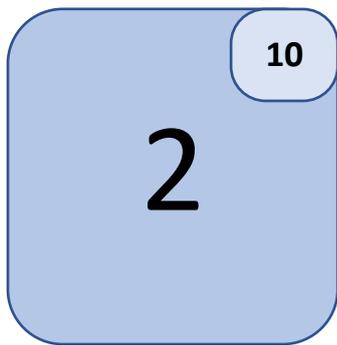
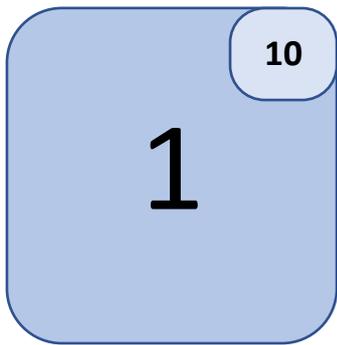
But du jeu: se débarrasser de toutes ses cartes

Le jeu : en début de partie, on écarte une carte du jeu pour constituer le Mistigri, la carte avec laquelle on ne peut pas faire de paire.

On distribue toutes les cartes entre les joueurs.

Tous les joueurs posent devant eux les paires qu'ils peuvent constituer.

Chaque joueur fait tirer une carte de son jeu à son voisin situé à sa gauche, il pose deux cartes s'il a réussi à réaliser une paire. Le joueur qui reste à la fin avec le Mistigri est le perdant.



50
25

50
25

50
26

50
24

50
22

50
28

50
21

50
29

50
20

50
30

50
40

50
10

50
42

50
8

50
43

50
7

50
44

50
6

50
31

50
19

50
32

50
18

50
35

50
15

50
45

50
5

50
33

50
17

50
36

50
14

50
39

50
11

Compléments à 100 – niveau 1

100
50

100
50

100
75

100
25

100
60

100
40

100
65

100
35

100
90

100
10

100
80

100
20

100
70

100
30

100
91

100
9

100
93

100
7

100
89

100
11

100
96

100
4

100
95

100
5

100
98

100
2

100
85

100
15

100
45

100
55

100
88

100
12

Compléments à 100 – niveau 2

100
51

100
49

100
52

100
48

100
53

100
47

100
54

100
46

100
61

100
39

100
62

100
38

100
63

100
37

100
66

100
34

100
71

100
29

100
74

100
26

100
76

100
24

100
77

100
23

100
79

100
21

100
82

100
18

100
84

100
16

100
86

100
14