

Le jeu des 5 cartes



Matériel :

Un jeu de 54 cartes.

Il faudra garder toutes les cartes de un à dix et retirer les figures .

Si vous ne disposez pas de jeu de cartes vous pouvez les fabriquer ou imprimer les cartes ci-dessous et les découper.

Ardoise ou feuille de papier, crayon.

Un sablier ou un chronomètre.

Nombre de joueurs : **2**, l'enfant et un parent ou un frère/ une sœur

L'objectif est d'atteindre le nombre cible donné par le meneur de jeu (vous) ou de s'en rapprocher le plus. Vous pouvez additionner ou soustraire.

(Il s'agit d'un compte est bon adapté à la classe de CP)

Rappel : l'as vaut 1.

Déroulement :

- 1) Mélanger les cartes et les disposer en pioche face retournée . (La valeur des cartes n'est pas visible)
- 2) Vous (**parent**) annoncez un nombre compris entre 10 et 20.
- 3) Retourner les 5 premières cartes de la pioche . Les disposer au milieu de la table.
- 4) Déclencher le chronomètre ou le sablier . (Par exemple 1 minute)

Vous pouvez bien entendu adapter le temps en fonction des besoins (soit le raccourcir, soit l'allonger) .

- 5) A la fin du temps , on compare les résultats trouvés sur l'ardoise ou la feuille.
- 6) Si les 2 joueurs ont trouvé la solution, celui qui l'a trouvée avec le moins de cartes remporte le point.
- 7) Si les deux joueurs ont trouvé exactement le même résultat avec les mêmes cartes, aucun point n'est attribué.
- 8) Le premier qui atteint 3 points a gagné.
- 9) Replacer les cartes utilisées sous la pioche.

Exemple :

Vous annoncez 19 .

On retourne les 5 cartes.

Les cartes donnent : 5 – 4 – 3 – 8 – 5

Vous jouez en binôme, l'un contre l'autre.

Vous avez une ardoise ou une feuille pour effectuer les recherches.

On déclenche le chrono.

Recherche du nombre cible (19) avec les cartes.

A la fin du temps, on compare les solutions.

Par exemple, pour faire 19 : 5 + 5 + 4 + 8 – 3

Attribution des points et on replace les cartes sous la pioche.









