



Compétences travaillées :

- Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 à partir de n'importe quel nombre
- Ranger les nombres, retrouver leur place les uns par rapport aux autres
- Utiliser une stratégie
- Comparer des quantités

CONTENU DU SAC

1 jeu de 52 cartes, 10 jetons par joueurs

La règle du jeu :

Se débarrasser de ses cartes dans l'ordre de la comptine numérique + valet, dame, roi. On peut commencer par n'importe quelle carte. On joue tant que l'on a une suite. Quand on arrive au roi, on peut recommencer une suite. Quand aucun partenaire n'a la carte qui suit, le joueur qui a mis la dernière carte reprend le jeu où il veut.

Déroulement : • 4, 5 ou 6 joueurs •

Distribuer le même nombre de cartes à chaque enfant (13 cartes pour 4 joueurs ; 10 cartes pour 5 joueurs + 2 cartes au talon ; 8 cartes pour 6 joueurs + 4 cartes au talon ; ne pas oublier de remettre les cartes du talon en jeu pour la partie suivante)

Chaque joueur étale ses cartes devant lui dans l'ordre (on peut prévoir au début une bande numérique pour aider certains joueurs) •

Le premier joueur repère la suite la plus longue de son jeu et s'en débarrasse. (ex : 4,5,6,7 et il annonce sans 8 . Le second joueur continue s'il a un 8, sinon c'est au suivant. •

Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes a gagné la partie. Les autres joueurs lui donnent autant de jetons qu'il leur reste de cartes. • Le jeu est terminé quand un joueur n'a plus de jetons. On compte alors le nombre de jetons de chaque joueur. Le grand gagnant est celui qui en a le plus.

Différentes façons de jouer :

- Utiliser les cartes jusqu'à 5 (prendre 2 jeux si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de cartes), jusqu'à 6 puis 7 etc
- ne garder que le roi : c'est lui qui permet de prendre la file numérique à partir d'un autre nombre que le 1.
- Ne pas utiliser les jetons ou modifier leur nombre en plus ou en moins