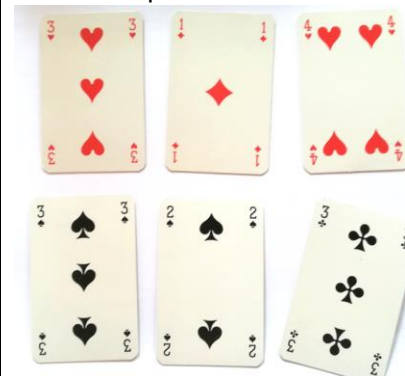


Continuité pédagogique en mathématiques : Jeux mathématiques avec des cartes (cycle 2)

La bataille à 3 cartes (d'après Maths CP, Accès)
Nbre de joueurs (1 contre 1, ou bien 2 contre 2)

Le jeu de cartes est partagé en deux tas : d'un côté 20 cartes de couleur noire (trèfles et piques de 1 à 10), de l'autre 20 cartes de couleur rouge (cœurs et carreaux de 1 à 10) ;
Chaque joueur tire trois cartes dont il additionne les points.
Chaque joueur annonce oralement l'addition et le total de ses points.
Le joueur qui obtient le plus de points avec ses trois cartes remporte la manche, et gagne 1 point.
En cas d'égalité, il y a bataille et une quatrième carte est tirée et ajoutée à la somme obtenue.
Le joueur ayant obtenu le plus de points lorsque toutes les cartes sont retournées a gagné.

Exemple, ici il y a bataille. On retire une quatrième carte...



Dépasse pas 30... (d'après MHM, Nathan)

Nbre de joueurs : 3 ou 4 joueurs (possible également pour 2)

On distribue 4 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Il pioche une carte pour avoir toujours 4 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus et annonce le total.

Etc.

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 31 a perdu. Donc à 30, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 31 ou plus a perdu. Il retire alors les deux dernières cartes du paquet (la sienne et celle d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

Variantes :

le roi, la dame et le valet permettent d'enlever des points au total :

- roi : il enlève 5 points
- dame : elle enlève 2 points
- valet : il enlève 1 point

Dépasse pas 100 : mêmes règles mais on ne doit pas faire 101 ou plus...



Il y a déjà 18. Si j'ajoute 9, le total est de 27. On peut continuer...

Les compléments à 10

Nbre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

On conserve uniquement les cartes de 1 à 9.

Chaque joueur pioche 7 cartes.

Le premier joueur pose soit deux cartes dont la somme est égale à 10 (4 + 6, 9 + 1...) et les place directement devant lui. Sinon, il n'en pose qu'une.

Dans ce cas, un autre joueur, s'il a la carte qui va de pair avec celle-ci, peut la poser et récupérer les deux.

Si personne n'a la carte qui va avec, alors le joueur qui vient de poser reprend sa carte et en pioche une autre.

Joueur suivant (ou droite du premier joueur) joue selon le même principe.

Le gagnant est le joueur qui n'a plus de cartes en main !



Je ne peux pas faire 10 avec 2 cartes. Je choisis une carte que je pose...



je peux faire 10 (4 + 6). Je pose les deux cartes...