

Déci-maux – Règles du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre décimal possible.

Matériel requis

- ✓ paquet de cartes à jouer

Note : Former deux paquets de cartes : un paquet « nombres » composé des cartes des as aux 9 et un paquet « virgules » contenant les cartes des valets aux rois.

Nombre de joueurs et de joueuses

2

Déroulement

- On désigne une personne pour brasser les cartes.
- La personne désignée met le paquet « virgules » sur la table, face vers le bas. Elle prend le paquet « nombres », remet quatre cartes à chaque personne et dépose le reste du paquet sur la table.
- Chaque personne dépose ses cartes sur la table, dans l'ordre reçu, face vers le haut, et forme un nombre.

Ex. :

Personne A	Personne B

- Puis, chaque personne lit à voix haute le nombre qu'elle vient de former.

Personne A	Personne B
Le nombre est 2 498.	Le nombre est 9 374.

- À tour de rôle, chaque personne tourne une carte du paquet « virgules » en vue de déterminer l'endroit où elle doit mettre la virgule pour former un nombre décimal.

Note : La couleur des valets, des dames et des rois représentent l'endroit où mettre la virgule, dans le nombre, pour former un nombre décimal.

Trèfle = 0 décimale
Pique = 1 décimale
Carreau = 2 décimales
Cœur = 3 décimales

Personne A	Personne B
Roi de pique : 1 décimale	Dame de cœur : 3 décimales

- Chaque personne lit à voix haute le nombre décimal qu'elle vient de former.

Personne A	Personne B
Le nombre est deux cent quarante-neuf et huit dixièmes (249,8).	Le nombre est neuf et trois cent soixante-quatorze millièmes (9,374).

- La personne qui obtient le plus grand nombre décimal ramasse toutes les cartes du tour et les met dans son paquet « trésor ».
- Ex. :

Personne A	Personne B
2 ♦ 2 4 ♠ 7 9 ♠ 6 8 ♦ 8 ↑	9 ♠ 6 3 ♣ 6 7 ♥ 4 4 ♠ 7 ↑
Le nombre est 249,8. Elle ou il ramasse les cartes des deux joueurs et joueuses.	Le nombre est 9,374.

- On reprend la même démarche six autres fois.
- La personne qui accumule le plus de cartes dans son paquet « trésor » gagne la partie.