

# Entre deux - Règles du jeu

Le but du jeu est de former deux nombres à trois chiffres, de sorte qu'un « nombre surprise » révélé par la suite soit compris entre les deux nombres créés.

## Matériel requis

- ✓ feuille **Entre deux** - Plateau de jeu
- ✓ cartes à jouer : as aux 9











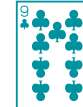

## Nombre de joueurs et de joueuses

2

## Déroulement










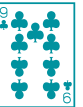


- Une personne brasse les cartes à jouer et remet 6 cartes à chaque joueur ou joueuse.

Ex. :

Élève A						Élève B					
											

- Chaque personne utilise ses 6 cartes pour former deux nombres à trois chiffres.

Ex. :

Élève A						Élève B					
											

Note : L'as représente le nombre 1.

- Chaque personne écrit les deux nombres sur le plateau de jeu, dans les cases appropriées.

Ex. :

Élève A			Nombre surprise	Élève B		
Nom : _____				Nom : _____		
Plus petit nombre à trois chiffres	Plus grand nombre à trois chiffres	Point		Plus petit nombre à trois chiffres	Plus grand nombre à trois chiffres	Point
366	987			124	985	

- Pour déterminer le « nombre surprise », une des personnes tire trois nouvelles cartes. L'autre écrit le nombre tiré sur le plateau de jeu, dans la colonne appropriée, selon l'ordre des cartes tirées.

Ex. :



Le « nombre surprise » est 291.

Ex. :

Élève A			Nombre surprise	Élève B		
Nom : _____				Nom : _____		
Plus petit nombre à trois chiffres	Plus grand nombre à trois chiffres	Point		Plus petit nombre à trois chiffres	Plus grand nombre à trois chiffres	Point
366	987		291	124	985	

- Chaque personne vérifie si le « nombre surprise » est compris entre son plus petit nombre à trois chiffres et son plus grand nombre à trois chiffres. Si oui, la personne marque un point.

Ex. : Le nombre 291 n'est pas compris entre 366 et 987. L'élève A ne marque pas de point.

Le nombre 291 est compris entre 124 et 985. L'élève B marque un point.

- Chaque personne qui a marqué un point écrit le nombre 1 dans la colonne **Point** de son plateau de jeu.
- On met les cartes utilisées dans une pile à part.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes à distribuer, remettre les cartes utilisées dans la pile et les brasser dans le but de poursuivre le jeu.
- La personne qui accumule cinq points gagne la partie.

