

Garder ou rejeter? - Règles du jeu

Le but du jeu est de former le plus grand nombre à trois chiffres possible à l'aide de cartes à jouer.

Matériel requis

- ✓ feuille **Garder ou rejeter?** - 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 quatre cartes à chaque joueur ou joueuse.

Note : L'as représente le nombre 1.

- Chaque personne utilise trois de ses cartes pour former le plus grand nombre à trois chiffres possible. La quatrième carte est rejetée dans une pile.



- Chaque élève remplit son plateau de jeu en y écrivant le nombre à trois chiffres obtenu et le chiffre rejeté.

Ex. :

Nom : _____			Nom : _____		
Nombre à trois chiffres	Chiffre rejeté	Point	Nombre à trois chiffres	Chiffre rejeté	Point
865	3		975	4	

- La personne qui a le plus grand nombre marque un point et l'écrit dans la case **Point**.
- Les cartes utilisées sont mises dans une pile à part.
- S'il n'y a plus de carte à distribuer, on doit 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.

Garder ou rejeter? - Plateau de jeu

Nom : _____			Nom : _____		
Nombre à trois chiffres	Chiffre rejeté	Point	Nombre à trois chiffres	Chiffre rejeté	Point



Garder ou rejeter - Plateau de jeu

Nom : _____			Nom : _____		
Nombre à trois chiffres	Chiffre rejeté	Point	Nombre à trois chiffres	Chiffre rejeté	Point