

## Se tenir à carreau – Règles du jeu

Le but du jeu est d'obtenir un résultat final qui se rapproche le plus possible d'un nombre cible.

### Matériel requis

- ✓ cartes à jouer des as aux 9
- ✓ calculatrices (une par élève)
- ✓ feuille **Se tenir à carreau – Plateau de jeu** (une copie par équipe de deux)

### Nombre de joueurs et de joueuses

2

### Déroulement

- On doit choisir un nombre cible situé entre 20 000 et 30 000 et l'écrire sur le plateau de jeu.
- On doit brasser les cartes et en remettre cinq à chaque personne.
- Chaque personne dépose ses cartes pour former un nombre à cinq chiffres et l'écrit dans les cases appropriées sur le plateau de jeu.

Exemple :

Élève A

<b>CIBLE</b>	25 000
--------------	--------

  

+/-	NOMBRES					RÉSULTATS
	2	3	3	5	7	

Note : L'as représente le nombre 1.

- On doit brasser de nouveau **toutes** les cartes et en remettre quatre à chaque personne.
- Chaque personne :
  - dépose ses cartes pour former un nombre à quatre chiffres et l'écrit dans les cases appropriées sur le plateau de jeu;
  - choisit une opération (+ ou -) à effectuer en utilisant ce nombre et le nombre à cinq chiffres;
  - effectue le calcul à l'aide de la calculatrice et écrit le résultat dans la colonne **Résultats**.

Exemple :

Élève A

<b>CIBLE</b>	25 000
--------------	--------

  

+/-	NOMBRES					RÉSULTATS
	2	3	3	5	7	
+	5	7	7	9		29 136

Choix du nombre : 5 779, 5 797, 5 977, 7 795, etc.

Choix de l'opération : 23 357 + 5 779 ou 23 357 - 5 779, etc.

- ▶ On doit reprendre la même démarche une autre fois en utilisant quatre cartes, puis en utilisant trois fois trois cartes.