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

- ✓ calculatrices (une par élève)
- ✓ paquets de cartes à jouer des as aux 9 seulement
- ✓ feuilles **Se tenir à carreau – Plateau de jeu A**, **Se tenir à carreau – Plateau de jeu B** ou **Se tenir à carreau – Plateau de jeu C** (une copie d'un plateau de jeu par équipe de deux)

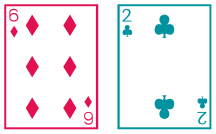
Nombre de joueurs et de joueuses

2

Déroulement

- On doit choisir un nombre cible situé entre 25 et 50 et l'écrire sur le plateau de jeu.
- On doit brasser les cartes et en remettre deux à chaque personne.
- Chaque personne dépose les cartes sur la table de manière à former un nombre décimal à deux chiffres et écrit ce nombre, sur le plateau de jeu, dans les cases appropriées.

Ex. : **Personne A**



Choix du nombre : 6,2 ou 2,6

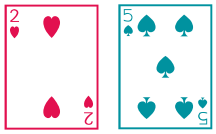
Cible	25

+/–	Nombres		Résultat
	6,	2	

Note : L'as représente le nombre 1.

- On doit brasser de nouveau **toutes** les cartes et en remettre deux à chaque personne.
- Chaque personne :
  - dépose les cartes sur la table de manière à former un nombre décimal et écrit ce nombre, sur le plateau de jeu, dans les cases appropriées;
  - choisit une opération (+ ou –) à effectuer sur ce nombre et sur le nombre précédent;
  - effectue le calcul à l'aide de la calculatrice et écrit le résultat dans la colonne **Résultat.**

Ex. : **Personne A**



Choix du nombre : 2,5 ou 5,2

Choix de l'opération : 6,2 – 5,2 ou 6,2 + 5,2

Cible	25

+/–	Nombres		Résultat
	6,	2	
+	5,	2	11,4

- On doit reprendre la même démarche quatre autres fois pour remplir le tableau.
- On doit calculer l'écart entre le résultat final et le nombre cible, puis le comparer à celui de sa ou de son partenaire.
- La personne qui obtient le plus petit écart gagne la partie.

Variante

Reprendre le jeu avec 3 cartes (centièmes) ou 4 cartes (millièmes) en utilisant les plateaux de jeu B et C.

© CFORP