À la pêche méli-mélo – Règles du jeu

Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de cartes possible représentant un même nombre décimal.

Matériel requis

✓ cartes des feuilles **À la pêche méli-mélo – Cartes de jeu**

Nombre de joueurs et de joueuses

2, 3 ou 4

Déroulement

- On dépose les cartes, en paquet, sur la table, face vers le bas.
- Chaque personne tire quatre cartes du paquet.
- Chaque personne vérifie les quatre cartes. Si deux des cartes forment une paire, elle les dépose sur la table, face vers le haut, et tire deux cartes du paquet pour remplacer les cartes utilisées.

Ex. :

$\frac{3}{4}$	75 × 0,01

- À tour de rôle, une personne demande à **une** autre personne de son choix une carte représentant une fraction (p. ex., « Catherine, as-tu une carte qui représente 0,5? »).
  - Si elle obtient une carte, elle dépose, sur la table, les deux cartes qui forment une paire, face vers le haut, et tire **une** carte du paquet. Son tour se termine.
  - Si elle n'obtient pas de carte, elle tire **une** carte du paquet. Si elle peut former une paire, elle dépose immédiatement les deux cartes sur la table, face vers le haut, et tire **une** autre carte du paquet. Son tour se termine. Si elle ne peut pas former de paire, son tour se termine.

0,5	$\frac{2}{4}$

- Si une personne n'a plus de carte dans sa main, elle tire deux cartes du paquet. Si elle ne peut pas former de paire son tour se termine. Si elle peut former une paire, elle dépose les cartes sur la table, et tire deux autres cartes du paquet. Son tour se termine.
- Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes à tirer.
- Le joueur ou la joueuse qui a formé le plus de paires de cartes gagne la partie.

© CFORP