Calculer pour gagner – Règles du jeu

Le but du jeu est d'accumuler le plus rapidement possible des cartes dont la somme correspond à un nombre situé entre 31 et 60.

Matériel requis

- ✓ un sac de papier
- ✓ des cartes numériques de 31 à 60
- ✓ des cartes à points des nombres 1, 5 et 10
- ✓ 4 cartes représentant des jokers
- ✓ des Rekenreks de 100 perles ou tout autre matériel de dénombrement

Nombre de joueurs et de joueuses

4

Déroulement

- Les élèves jouent deux contre deux.
- Un des membres de l'équipe brasse les **cartes à points** et les met en paquet au centre de la table, face vers le bas.



- Un joueur ou une joueuse tire une **carte numérique** du sac de papier et la dépose face vers le haut sur la table. C'est la somme que vont tenter d'obtenir les deux équipes.

Ex. :



- Chaque personne tire une carte pour commencer le jeu.
- Chaque équipe trouve la somme de ses deux premières cartes.
- À tour de rôle, chaque équipe :
  - tire une carte à points du dessus du paquet et la dépose face vers le haut;
  - détermine la somme des cartes accumulées jusqu'à maintenant;
  - change sa carte contre une nouvelle si la somme dépasse le nombre visé.

Note : Le joker peut représenter n'importe quel nombre de 1 à 10.

- La première équipe à obtenir la somme exacte est l'équipe gagnante.
- Les élèves tirent du sac un autre nombre de 31 à 60 et recommencent le jeu.

© CFORP