

Pas plus que 100!

Grâce à ce jeu, tu pourras exercer ton calcul mental et parfaire tes connaissances en addition et soustraction... et pourquoi pas en multiplication!

Nombre de joueurs : 3 ou 4 joueurs (possible à 2)

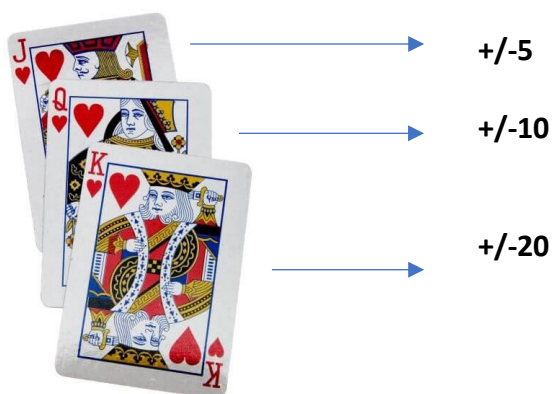
Matériel : 1 jeu de 52 cartes. Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf : **le roi qui vaut +20 ou -20, la dame qui vaut +10 ou -10 et le valet qui vaut + 5 ou - 5**

But du jeu : Ne jamais atteindre plus de 100 en déposant une nouvelle carte

Règle : On distribue 5 cartes à chaque joueur. Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pige une carte pour toujours avoir 5 cartes en main. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence, car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total. Exemple : Le premier joueur a posé 8. Le deuxième joueur a posé un roi en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 28 ». Le troisième joueur joue ensuite. Le premier joueur qui atteint ou dépasse 101 a perdu. Donc à 100, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total.

Fin de la partie : Le dernier en jeu a gagné la partie.

Variante : Vous pouvez répéter le jeu, mais en multipliant. À ce moment-là, le roi, la dame et le valet prennent une autre valeur. Par exemple, le roi = x4; la dame = x3 et le valet = x2.



Calcul mental – Combien en tout?

Cette activité de calcul mental permet

- de calculer mentalement la somme de plusieurs nombres (additions)
- de repérer les liens entre les nombres (doubles, compléments à 10 ou dizaine supérieure, multiples...)

Jeu : COMBIEN EN TOUT?

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 24 cartes comme dans les 3 exemples

But du jeu : Calculer mentalement en quelques secondes la somme de plusieurs nombres en favorisant les groupements numériques particuliers (doubles, compléments à 10 ou dizaine supérieure, multiples, etc.).

Règle : Préparer 24 cartes comme dans les exemples ci-dessous, les déposer en un seul tas mis face contre la table. Un meneur de jeu prend la 1^{re} carte et la montre aux autres joueurs pendant quelques secondes (3 à 4 secondes) puis la cache. Les joueurs écriront sur une feuille ou une ardoise la somme totale des nombres figurant sur la carte.

Pour réussir ce calcul rapide, il faut observer les nombres présents sur la carte et repérer les liens qui peuvent les unir avant de calculer.

Exemple 1 :

9	
	8
1	

Total : 18

Dans cet exemple, associe d'abord 9 et 1 pour obtenir 10, facile à ajouter au 8 restant ($10+8 = 18$).

Exemple 2 :

12	
	5
	8

Total : 25

Dans cet exemple, associe les nombres « amis » 12 et 8 (complément 8/2) pour obtenir 20 à ajouter au 5 restant ($20+5=25$)

Exemple 3 :

3	3
	18
3	3

Total : 30

Dans cet exemple, regroupe les 4 « 3 » en $4 \times 3 = 12$, la somme de 12 et 18 étant facile à trouver.

Fin de la partie : les joueurs gagnent un point par bonne réponse. Celui qui a le plus de points a gagné.

Variantes : Varier le temps d'exposition de la carte et la complexité des opérations.

Prépare des cartes à ton niveau, et au fur et à mesure que tu deviens habile, augmente le degré de difficulté. Le but est de faire travailler tes méninges sans calculer sur papier ou à l'aide de la calculatrice.