

Et de deux – Règles du jeu

Le but du jeu est de former des nombres décimaux dont la somme se rapproche le plus possible de 2.

Matériel requis

- ✓ crayons de couleur
- ✓ cartes à jouer des as aux 9, et les jokers.
- ✓ feuille **Et de deux – Plateau de jeu** (une copie par personne)

Nombre de joueurs et de joueuses

2

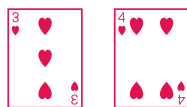
Déroulement

Notes : L'as représente le nombre 1.
Le joker représente le nombre 0.



- On doit déposer les cartes à jouer dans un paquet, face vers le bas.
- À tour de rôle, chaque personne tire deux cartes du paquet pour former un nombre décimal (en centièmes) et l'écrit sur son plateau de jeu.

Ex. :



Il écrit :

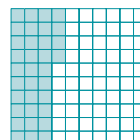
A

0,	3	4
----	---	---

- Chaque personne :
 - colorie les cases pour représenter son nombre sur les grilles du plateau de jeu;
 - écrit, dans la colonne **Total cumulatif**, le nombre qu'elles représentent.

Ex. : L'élève colorie 34 centièmes d'une grille et écrit 0,34 dans la colonne **Total cumulatif**.

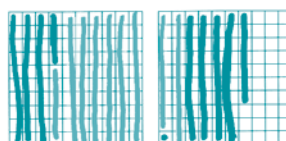
Partie 1				Total cumulatif
A	0,	3	4	0,34



- On met les cartes utilisées face vers le bas dans une autre pile.
- Répéter les étapes précédentes jusqu'à ce que le plateau de jeu soit rempli.

Ex. :

Partie 1				Total cumulatif
A	0,	3	4	0,34
B	0,	8	5	1,19
C	0,	4	8	1,61



J'ai perdu!
Patrick a 1,83.

- La personne qui obtient le total cumulatif le plus près de 2, sans le dépasser, gagne la partie.