

Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 1

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant 1 ou plusieurs cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ 12 cartes constellations 1 et 2 (à imprimer)

→ 3 cartes cibles, constellations 2,3 et 4 (à imprimer)

- déroulement :

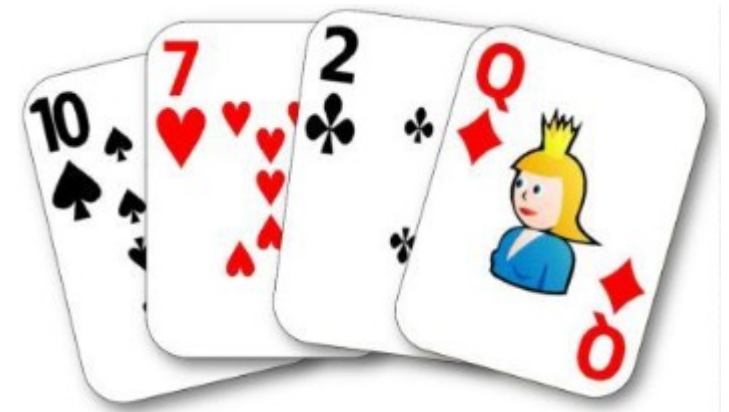
→ distribuer toutes les cartes.



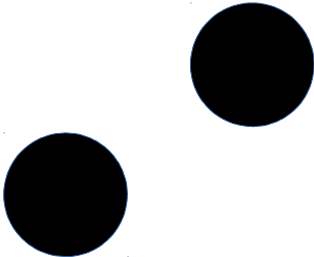
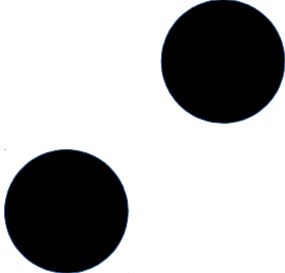


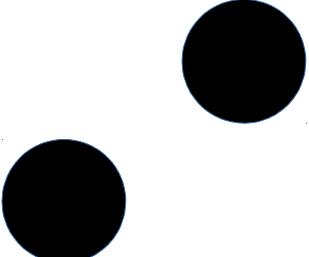
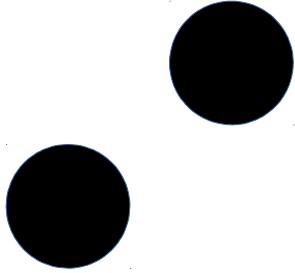


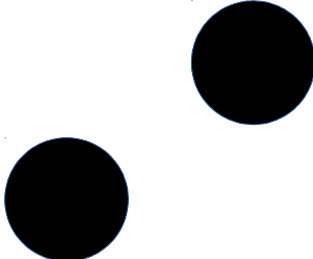
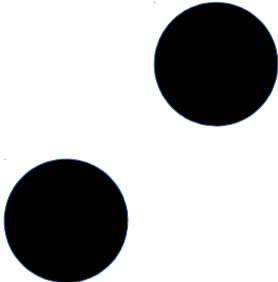
→ laisser le temps aux élèves d'en prendre connaissance .

→ retourner une carte cible

→ le premier élève qui atteint le nombre cible avec ses cartes gagne un jeton.

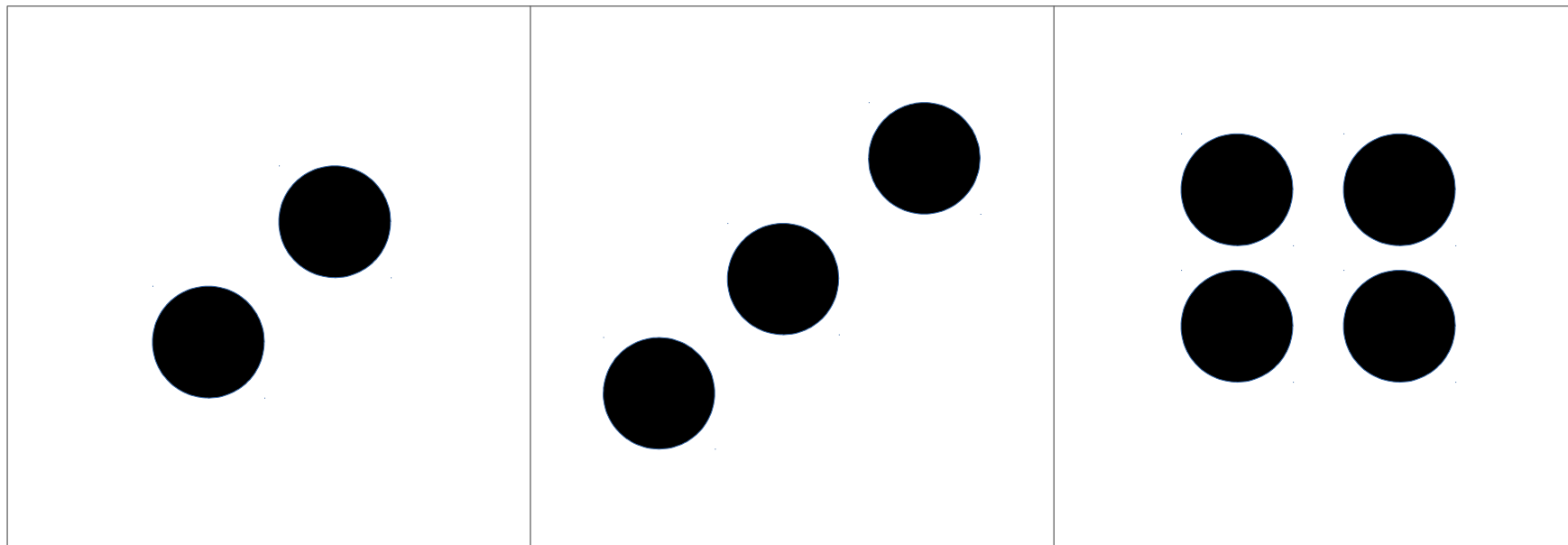
→ pour chaque cible, redistribuer les cartes.



CARTES CIBLES

à imprimer sur papier de couleur



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 2

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ 12 cartes constellations 1,2 et 3 (à imprimer)

→ 3 cartes cibles, constellations 2,3 et 4 (à imprimer)

- déroulement :

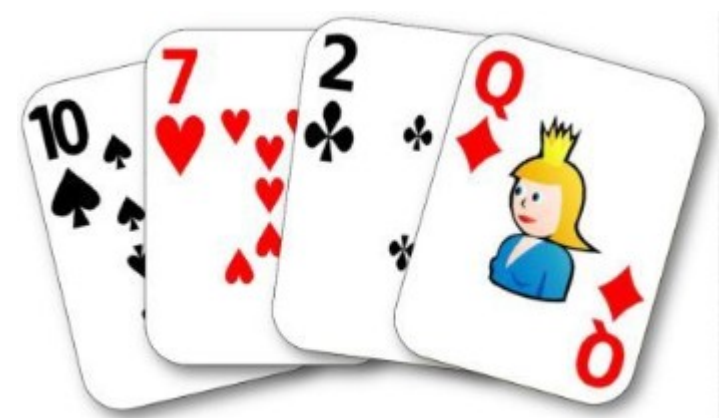
→ distribuer toutes les cartes.

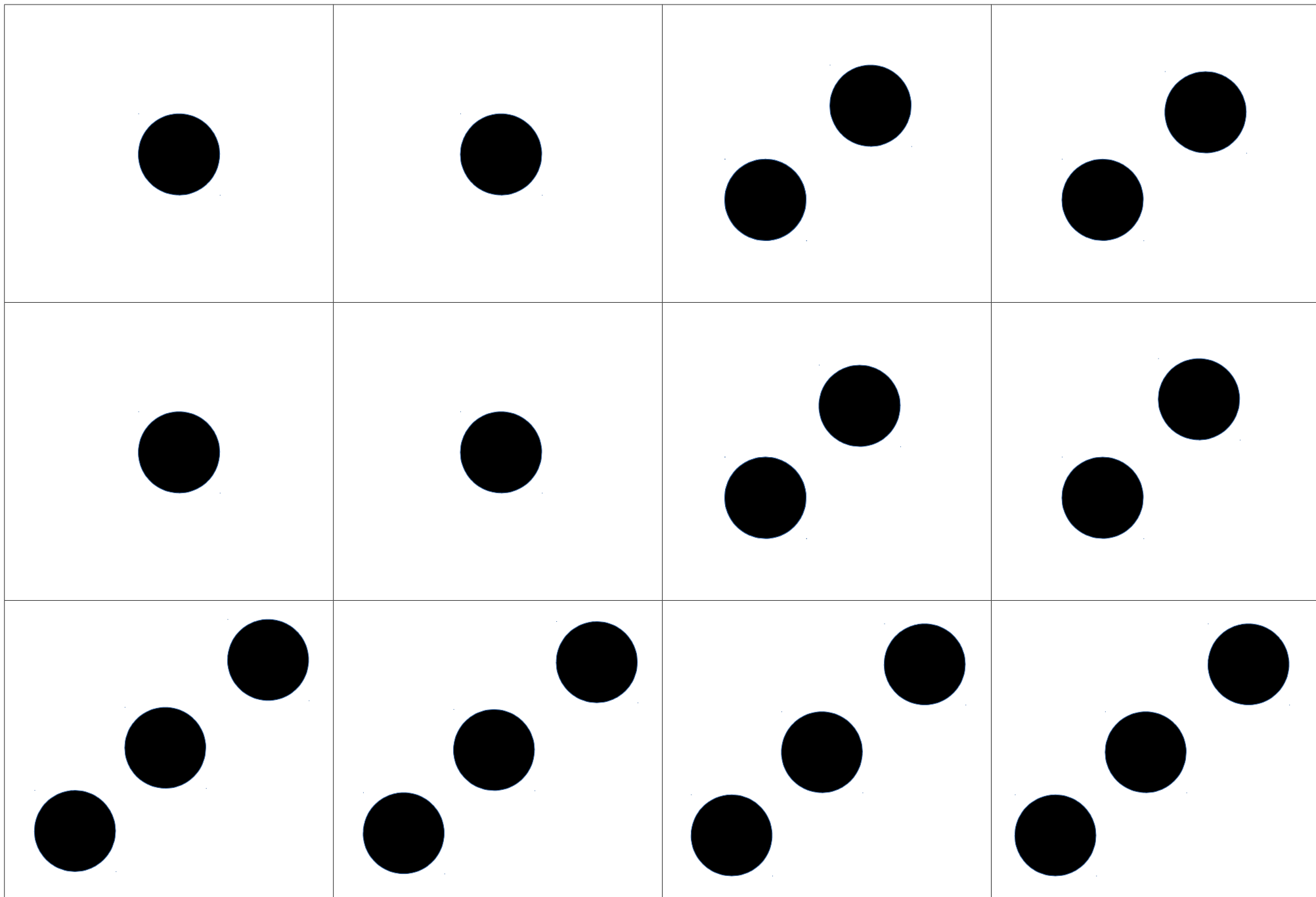
→ laisser le temps aux élèves d'en prendre connaissance .

→ retourner une carte cible

→ le premier élève qui atteint le nombre cible avec ses cartes gagne un jeton.

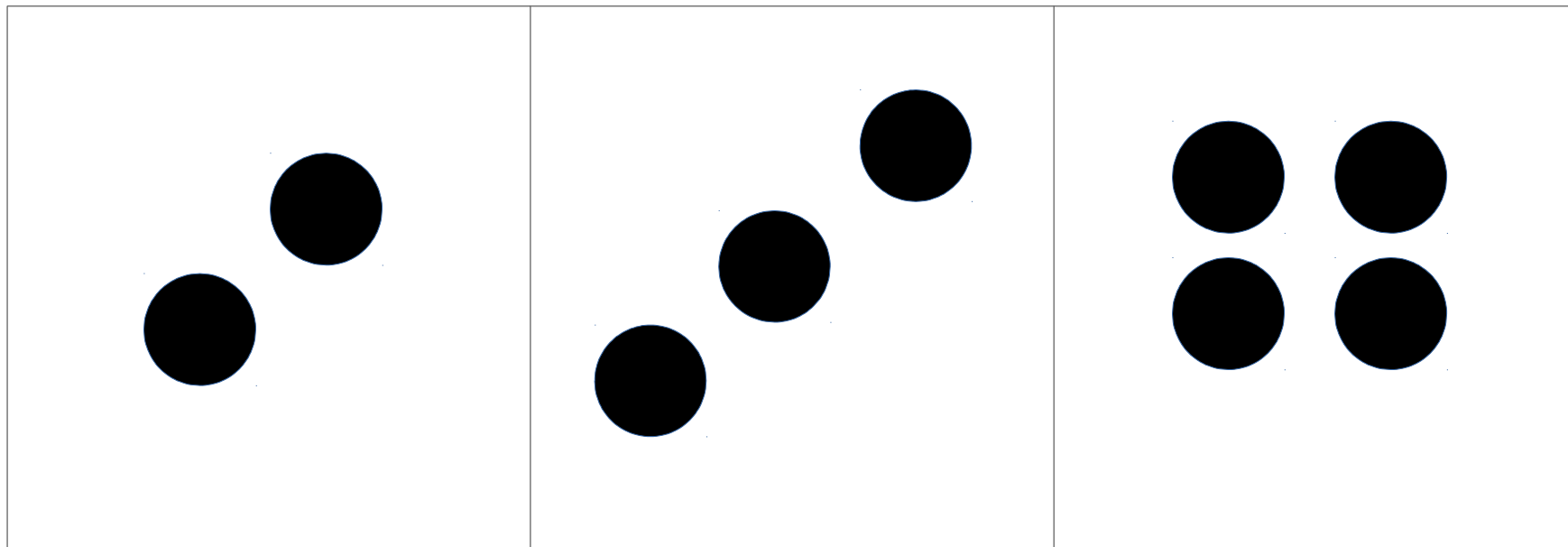
→ pour chaque cible, redistribuer les cartes.





CARTES CIBLES

à imprimer sur papier de couleur



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 3

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ 12 cartes constellations 1,2 et 3 (à imprimer)

→ 3 cartes cibles, en chiffre : 2,3, 4 et 5 (à imprimer)

- déroulement :

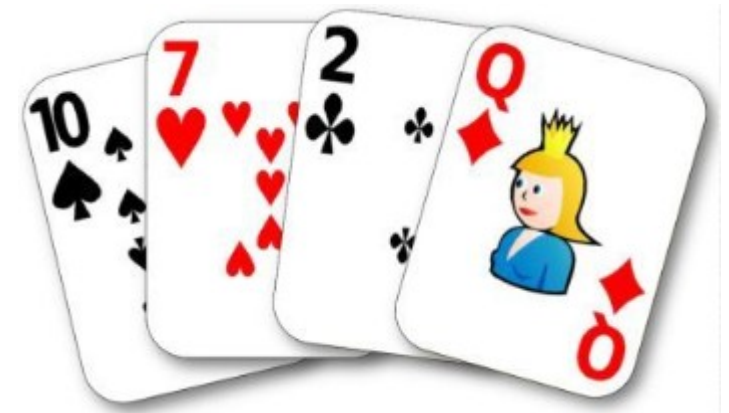
→ distribuer toutes les cartes.

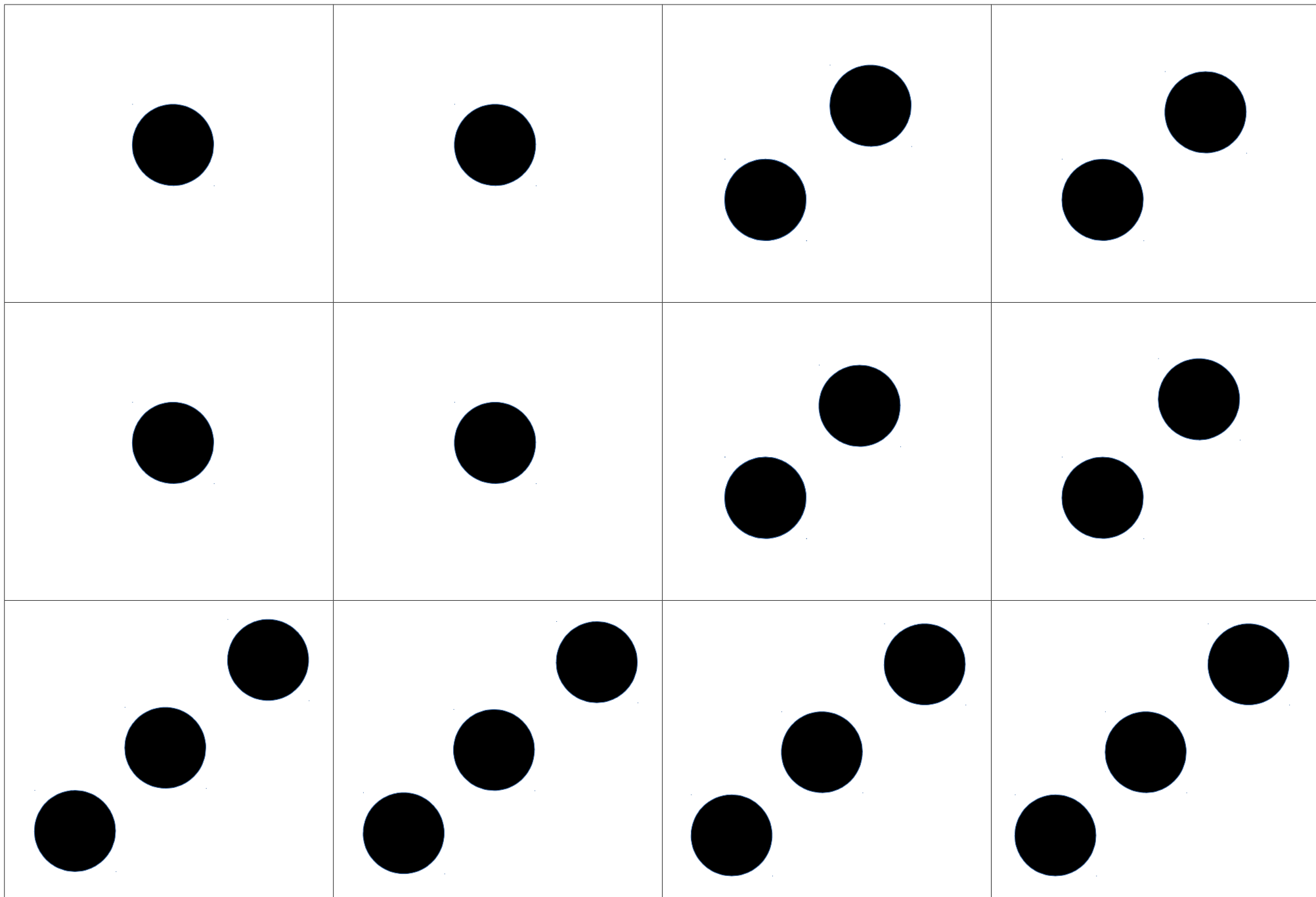
→ laisser le temps aux élèves d'en prendre connaissance.

→ retourner une carte cible

→ le premier élève qui atteint le nombre cible avec ses cartes gagne un jeton.

→ pour chaque cible, redistribuer les cartes.





CARTES CIBLES

à imprimer sur papier de couleur

2

3

4

5

Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 4

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ jeu de cartes

- déroulement :

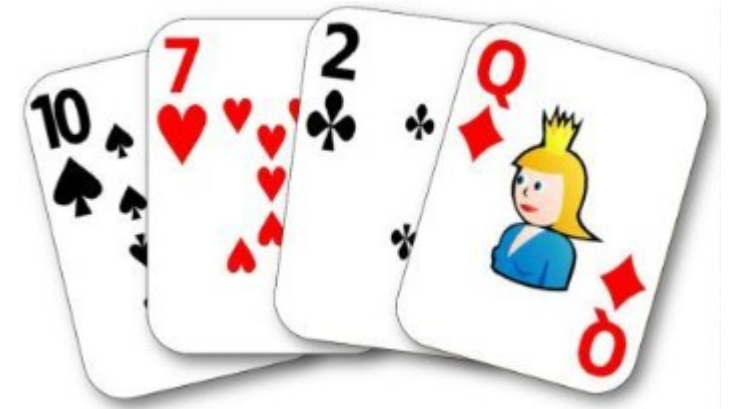
→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 à 5.

→ A chaque tour, les joueurs piochent une carte et tentent

d'atteindre **le nombre cible 5** avec au moins 2 cartes

→ Celui qui atteint le nombre cible pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 5

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ jeu de cartes

- déroulement :

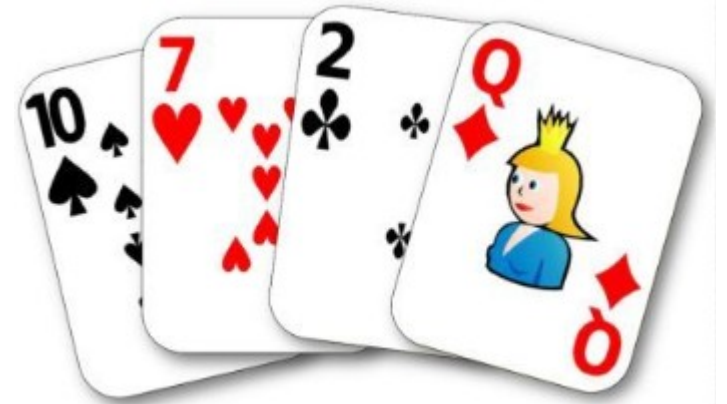
→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 à 10.

→ A chaque tour, les joueurs piochent une carte et tentent

d'atteindre **le nombre cible 10** avec au moins 2 cartes

→ Celui qui atteint le nombre cible pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 6

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ jeu de cartes

- déroulement :

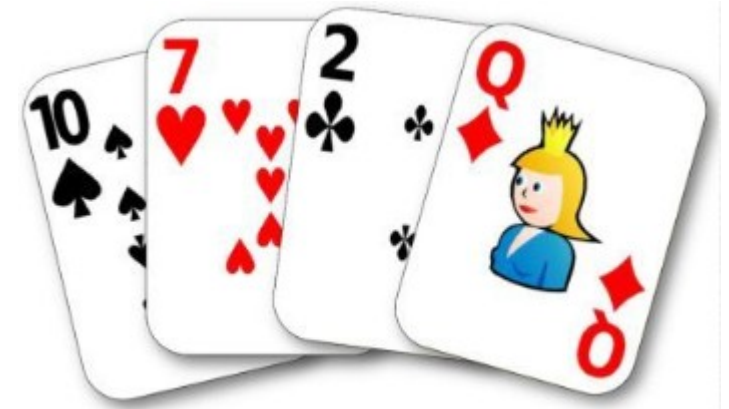
→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 à 10.

→ A chaque tour, les joueurs piochent une carte et tentent

d'atteindre **le nombre cible 24** avec au moins 2 cartes

→ Celui qui atteint le nombre cible pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 7

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ jeu de cartes

- déroulement :

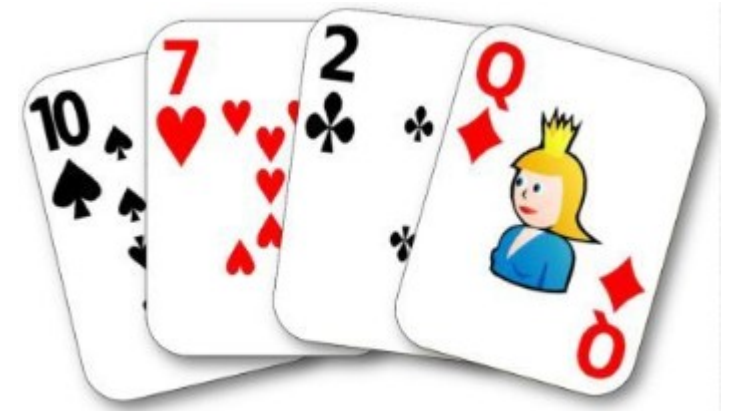
→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 à 10.

→ A chaque tour, les joueurs piochent une carte et tentent

d'atteindre **le nombre cible 1** avec au moins 2 cartes

→ Celui qui atteint le nombre cible pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 8

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel : jeu de cartes

- déroulement :

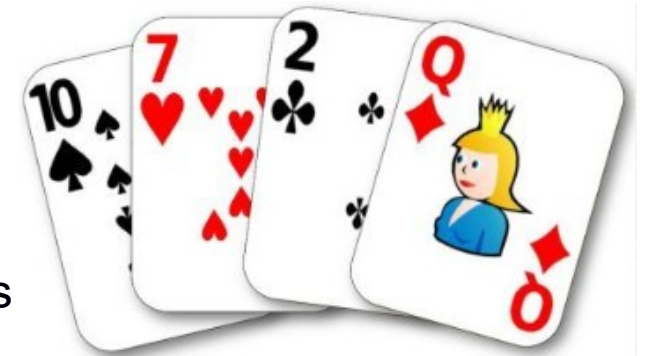
→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 à 10.

→ Dans cette partie les cartes des joueurs sont posées faces visibles devant chaque joueur.

→ A son tour, chaque joueur choisit entre piocher une carte dans le talon ou échanger une de ses cartes contre celle de son choix parmi les cartes de ses adversaires

→ Celui qui atteint **le nombre cible 37** pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 9

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves

- matériel :

→ jeu de cartes

- déroulement :

→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 au roi.

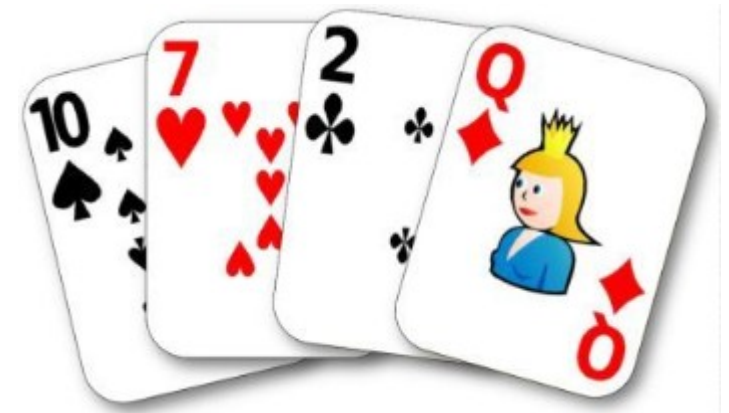
→ le valet vaut 25, la dame 50 et le roi 100

→ A chaque tour, les joueurs piochent une carte et tentent

d'atteindre **le nombre cible 432** avec au moins 2 cartes

→ Celui qui atteint le nombre cible pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche



Énigme « Les cartes sont bonnes » - niveau 10

Semaine des Maths 2019

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de jetons à la fin des parties.

Comment ? En posant au moins deux cartes pour atteindre le nombre cible.

Règles :

- nombre de joueurs : 3 ou 4 élèves
- matériel : jeu de cartes
- déroulement :

→ Constituer une pioche avec les cartes de 1 au roi.

→ le valet vaut 25, la dame 50 et le roi 100

→ Dans cette partie les cartes des joueurs sont posées faces visibles devant chaque joueur.

→ A son tour, chaque joueur choisit entre piocher une carte dans le talon ou échanger une de ses cartes contre celle de son choix parmi les cartes de ses adversaires

→ Celui qui atteint **le nombre cible 517** pose devant lui sa combinaison en faisant le calcul à haute voix et gagne un jeton (les cartes posées sont alors mises de côté).

→ Le jeu continue sur le même principe jusqu'à épuisement de la pioche

