

La course à 6

Dans ce jeu, il s'agit de choisir des cartes pour atteindre 6 , ni plus ni moins, juste 6.

Les cartes sont en pile, face cachée au centre de la table de jeu.

Chacun son tour, on retourne la carte en haut de la pile, puis on décide de la prendre ou pas.

Quand on a réussi à faire 6 en ajoutant les points des cartes, on a gagné ! Attention, il ne faut pas dépasser 6 !

Dans un premier temps, on laissera les cartes visibles, plus tard, on devra cacher ses cartes dans une enveloppe, et augmenter le nombre à atteindre...

Mais pas tout de suite !

Cette activité est issue du site PRIMATHS, vous y trouverez une mise en situation de ce jeu intéressante mais en version difficile, ainsi que beaucoup d'activités, certaines très simple à mettre en œuvre.

pour le jeu : <http://primaths.fr/outils%20moyens-grands/coursea10.html>

pour l'accueil du site : <http://primaths.fr/>



