

Dépasse pas 30 !

Organisation

3 ou 4 joueurs (*moins d'intérêt stratégique à 2*)

Matériel

- Un jeu de 52 cartes « classique ».

Chaque carte vaut sa valeur.

Les figures, valet/dame/roi, valent 0.

Déroulement du jeu

On distribue 4 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Il pioche une carte pour toujours avoir 4 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus et annonce le total.

Etc.

Le premier joueur qui **atteint ou dépasse 31 a perdu**. Donc à 30, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 31 ou plus a perdu. Il retire alors les deux dernières cartes du paquet (la sienne et celle d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

TOP TEN

Nombre de joueurs 2 et 1 arbitre éventuellement qui contrôle	Niveau Cycle 2
Matériel <ul style="list-style-type: none">•Jeu de 52 cartes (sans les figures).•Une trentaine de barres de dizaines	But du jeu Additionner deux cartes pour obtenir 10.

Compétences mises en œuvre :

- Additionner
- Connaitre les compléments à 10

Déroulement

- Chaque joueur pioche une carte qu'il pose devant lui, puis 4 cartes qu'il peut regarder.
- Les joueurs jouent chacun leur tour. Le premier joueur regarde si une carte qu'il a en main lui permet de faire un total de 10 avec l'une des cartes posées sur la table.
 - S'il peut, les deux cartes sont éliminées et il gagne 1 dizaine. Puis il pioche une carte pour avoir toujours 4 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant.

Exemple :



La fille a un « 3 » en main. Elle l'élimine avec le 7 posé sur la table. Elle gagne alors une dizaine.

- S'il ne peut pas, le joueur doit poser une carte sur la table **sans dépasser 10**. Puis il pioche une carte.
- La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été piochées. Les joueurs continuent alors à jouer jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main. On compte le score de chaque joueur. Celui qui a le plus de dizaines gagne.

Jeu « Premier posé »

Nombre de joueurs :

2 ou 3 joueurs plus un « maître du jeu »

Matériel :

Des cartes d'un jeu de 54 cartes : de 1 à 9 pour chaque joueur.
Plateau de jeu

But du jeu :

Obtenir le plus grand nombre.

Déroulement:

Le maître du jeu annonce un nombre en suivant sa feuille de route.

Par exemple, au 3ème tour, il doit annoncer un nombre entre 20 et 29. Il annonce 24 et l'écrit sur sa feuille de route.

Les joueurs doivent déposer le plus vite possible leur carte qui permet de faire le complément à la dizaine suivante.

Dans l'exemple, il faut poser « 6 ».

Le premier pose dans la case « 1 » du plateau de jeu, le deuxième dans la case « 2 », etc.

Le maître du jeu valide ou non la réponse (avec la calculatrice) puis distribue le gain à chaque joueur.


Au terme des cinq tours, chacun compte le nombre représenté par ses gains. Celui qui a le plus grand nombre gagne la partie.

Feuille de route (maitre du jeu)

1^{er} tour	Choisir un nombre entre 1 et 9	Nombre choisi : ...
2^{ème} tour	Choisir un nombre entre 10 et 19	Nombre choisi : ...
3^{ème} tour	Choisir un nombre entre 20 et 29	Nombre choisi : ...
4^{ème} tour	Choisir un nombre entre 30 et 39	Nombre choisi : ...
5^{ème} tour	Choisir un nombre entre 40 et 49	Nombre choisi : ...

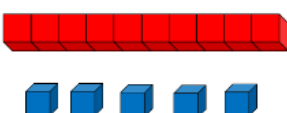
1

Le 1^{er} gagne :




2

Le 2^{ème} gagne :



3

Le 3^{ème} gagne :





LE PREMIER POSÉ

