

NUMERATION MS : Jouons avec des cartes

Niveau 1 : facile

Niveau 2 : un peu plus difficile

Niveau 3 : difficile

Matériel : 1 ou 2 jeux de cartes à jouer (retirer tous les rois, reines et valets)

Jeu 1 : Memory.

Matériel : deux jeux de cartes à jouer.

► Niveau 1 : cartes de 1 à 6.

Retourner sur la table toutes les cartes face cachée. A tour de rôle, retourner 2 cartes : si les 2 cartes sont identiques, le joueur les conserve ; si elles sont différentes le joueur les retourne sur la table.

Le jeu s'arrête quand il ne reste plus de cartes sur la table. A gagné celui qui a le plus de paires.

► Niveau 2 : cartes de 1 à 10.

Retourner sur la table toutes les cartes face cachée. A tour de rôle, retourner 2 cartes : si les 2 cartes sont identiques, le joueur les conserve ; si elles sont différentes le joueur les retourne sur la table.

Le jeu s'arrête quand il ne reste plus de cartes sur la table. A gagné celui qui a le plus de paires.

Jeu 2 : Œil de Lynx.

Matériel : deux jeux de cartes à jouer.

Toutes les cartes sont face visible sur la table. Le meneur montre une carte, la nomme ou la fait nommer par les joueurs qui doivent la retrouver parmi le jeu étalé.

Le joueur le plus rapide remporte la carte trouvée.

Jeu 3 : Retrouve une carte identique.

► Niveau 1 : cartes de 1 à 5.

Nombre de joueurs : à partir de 2.

Distribuer 5 cartes par joueur. Chaque joueur retourne ses 5 cartes devant lui face visible.

Le reste des cartes constitue la pioche. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche (elle doit être visible par tous les joueurs), c'est la carte modèle.

Celui qui a la même quantité que la carte modèle gagne cette carte : il a fait une paire.

Piocher une nouvelle carte pour avoir toujours 5 cartes devant soi. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche et recommencer comme précédemment.

A gagné celui qui a fait le plus de paires.

► Niveau 2 : cartes de 1 à 6.

Distribuer 5 cartes par joueur. Chaque joueur retourne ses 5 cartes devant lui face visible.

Le reste des cartes constitue la pioche. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche (elle doit être visible par tous les joueurs), c'est la carte modèle.

Celui qui a la même quantité que la carte modèle gagne cette carte : il a fait une paire.

Piocher une nouvelle carte pour avoir toujours 5 cartes devant soi. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche et recommencer comme précédemment.

A gagné celui qui a fait le plus de paires.

► Niveau 3 : cartes de 1 à 10.

Distribuer 5 cartes par joueur. Chaque joueur retourne ses 5 cartes devant lui face visible.

Le reste des cartes constitue la pioche. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche (elle doit être visible par tous les joueurs), c'est la carte modèle.

Celui qui a la même quantité que la carte modèle gagne cette carte : il a fait une paire.

Piocher une nouvelle carte pour avoir toujours 5 cartes devant soi. Retourner la 1^{ère} carte de la pioche et recommencer comme précédemment.

A gagné celui qui a fait le plus de paires.

Jeu 4 : Jeu de familles. Niveau 2/3

Matériel : deux jeux de cartes à jouer.

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes constitue la pioche. Chaque joueur conserve 4 cartes pendant toute la partie. Le but du jeu est de constituer une famille de 4 cartes de la même couleur de 1 à 4 (c'est une suite de 1 à 4 de la même couleur rouge ou noir) A tour de rôle, chaque joueur demande à un autre joueur la carte dont il a besoin au joueur de son choix. Si celui-ci ne peut pas lui donner la pioche. Le 1^{er} qui réussit à faire une famille (4 cartes de 1 à 4 de la même couleur) a gagné.