

Jeu de vitesse

Nombre de joueurs : 3 élèves : 2 joueurs et 1 arbitre

Objectif

Accumuler plus de cartes que son adversaire.

Matériel

Jeu de cartes standards ne comprenant que les cartes de 1 (As) à 10

OU

Jeu de cartes SKIPBO de 1 à 10

OU

les cartes de Boxcars and One-Eyed Jack



cartes Skipbo

Règles

Chaque joueur se partage les cartes de façon égale. Les cartes forment un paquet face vers le bas.

Les joueurs exposent une carte en même temps. Le joueur doit annoncer si sa carte est plus grande, plus petite ou égale à l'autre carte. Le joueur qui l'annonce correctement le plus vite ramasse les 2 cartes.

On répète jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

Le rôle de l'arbitre est de trancher au besoin.

Faire un 2 de 3.

Le gagnant du 2 de 3 joue contre l'arbitre et la perdant devient l'arbitre.

Variantes

1. Le joueur qui annonce *la somme* correctement le plus vite ramasse les 2 cartes.
2. Le joueur qui annonce *le produit* correctement le plus vite ramasse les 2 cartes.
3. Le joueur qui annonce *la différence* correctement le plus vite ramasse les 2 cartes.
4. On utilise 2 dés plutôt que des cartes.
5. On utilise 3 dés plutôt que des cartes.



1^{ère} année

Le nombre

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre.

Résultats d'apprentissage spécifiques

RAS 4. Représenter et décrire des nombres jusqu'à 20, de façon concrète, imagée et symbolique.

[C, L, V]

RAS 8. Identifier le nombre, jusqu'à 20, qui est :

- un de plus;
 - deux de plus;
 - un de moins
 - deux de moins;
- qu'un nombre donné.

[C, CE, L, R, V]

2^{ème} année

Le nombre

Résultat d'apprentissage général : Développer le sens du nombre.

Résultat d'apprentissage spécifique

RAS 5. Comparer et ordonner des nombres jusqu'à 100.

[C, CE, L, R, V]