

## Le jeu de la SCOPA (d'après Ermel)

### Matériel :

- un jeu de 52 cartes sans les figures
- une boîte vide par joueur
- des jetons

### Objectif :

savoir décomposer un nombre inférieur ou égal à 10 en somme de plusieurs termes

**Règle du jeu :** Se joue à 2 ou 4

On distribue 3 cartes à chaque joueur et 4 au tapis (retournées)

Le 1<sup>o</sup> joueur doit prendre avec une de ses cartes, la (ou les) carte(s) du tapis de même valeur ou dont la somme à la même valeur. Il ramasse sa carte et celles qu'il prend et les pose face cachée à côté de lui. S'il ne peut prendre aucune carte du tapis, il expose une de ses cartes avec celles du tapis.

Chaque joueur joue à son tour jusqu'à épuisement des 3 cartes .

On change alors de donneur et on recommence la distribution de 3 cartes à chaque joueur sans réalimenter le tapis.

Le paquet de cartes est épuisé quand il y a eu 6 distributions.

Lorsqu'un joueur ramasse toutes les cartes sur la table, il dit SCOPA et prend un jeton.

Quand toutes les cartes sont épuisées, on donne les points :

1 pt pour celui qui a le plus de cartes                      1 pt pour chaque Scopa ( jeton déjà pris)

Le gagnant est celui qui a le plus de jetons quand on s'arrête de jouer.

## Le jeu d'Escoba ( d'après Ermel)

### Matériel :

- un jeu de 52 cartes sans les figures, les 8, les 9, les 10
- une boîte vide par joueur
- des jetons

### Objectifs :

- rechercher les compléments à 10 et en systématiser les décompositions

**Règle du jeu :** se joue à 2 ou à 4

On distribue 3 cartes à chaque joueur et 4 au tapis (retournées)

Le 1<sup>o</sup> joueur doit prendre avec une de ses cartes, la ou les cartes du tapis à condition que leur somme soit égale à 10 ( ou 15) Il ramasse sa carte et celles qu'il prend et les pose faces cachées à côté de lui. S'il ne peut prendre aucune carte du tapis, il expose une de ses cartes avec celles du tapis.

Chaque joueur joue à son tour jusqu'à épuisement des 3 cartes .

On change alors de donneur et on recommence la distribution de 3 cartes à chaque joueur sans réalimenter le tapis.

Le paquet de cartes est épuisé quand il y a eu 6 distributions.

Lorsqu'un joueur ramasse toutes les cartes du tapis, il dit ESCOBA et prend un jeton.

Quand toutes les cartes sont épuisées, on donne les points :

- 1 pt pour celui qui a le plus de cartes                      - 1 pt pour chaque Escoba ( jeton déjà pris)

Le gagnant est celui qui a le plus de jetons quand on s'arrête de jouer.

## **Le jeu de la PUNTA ( d'après Cap Maths) ou le nombre-cible (d'après Ermel)**

### **Matériel :**

- un jeu de 54 cartes portant au recto les nombres de 1 à 6 et au verso leur constellation
- 8 cartes cibles de 5 à 12                      - 1 calculette pour le meneur de jeu

**Objectifs :** utiliser et mémoriser le répertoire additif

**Règle du jeu :** distribuer 5 cartes à chaque joueur

Le meneur de jeu tire une carte-cible.

Il faut essayer de réaliser ce nombre avec ses cartes.( une seule ou plusieurs, en additionnant. )            Il faut aligner les cartes sur la table.

L'alignement est contrôlé par les autres joueurs. Si le nb-cible est bien atteint, le joueur les place dans sa boîte à gain. Sinon, il conserve les cartes pour le tour suivant. Les cartes gagnées sont remplacées par autant de cartes prises dans la pioche;

La partie s'arrête quand un joueur a épuisé ses cartes et que la pioche est épuisée.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans sa boîte à gain.

## **Le jeu de la PUNTA des dizaines**

### **Matériel :**

- un jeu de 54 cartes portant au recto les nombres de 10 à 60
- 5 cartes cibles de 50 à 90                      - 1 calculette pour le meneur de jeu

**Objectif :** additionner des nombres représentant des dizaines entières

**Règle du jeu** identique au jeu de la Punta

## **Le jeu des 5 cartes ( inspiré d'Ermel)**

**Matériel :** 5 cartes rouges ( 2,4,6,8,10)  
5 cartes noires  
5 cartes bleues

**Objectifs :**

calculer la moitié d'un nombre pair

calculer la somme de plusieurs nombres

**Règle du jeu ( à 3 ) :**

Les cartes sont posées en tas à l'envers.

Chaque joueur choisit une couleur.

Chacun à son tour, les joueurs tirent une carte:

- si cette carte porte un nb de la couleur choisie au départ, elle garde sa valeur
- si elle porte un nombre d'une autre couleur, elle ne vaut que sa moitié.

On totalise les points au fur et à mesure ( feuille de jeu éventuellement)

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.