

# Le jeu faits maths +

L'objectif de ce jeu est de permettre aux élèves de s'approprier les tables d'addition dans les deux sens. Il est important de savoir que  $2+2=4$  mais aussi que  $4=2+2$  ne serait-ce que pour comprendre que le signe = n'est pas à sens unique mais signifie une équivalence. Les additions de 1 et de 10 ont volontairement été supprimées pour limiter le nombre de cartes du jeu et parce que l'ajout de 1 et de 10 peuvent s'apprendre autrement. A force de jouer, les élèves vont retenir de plus en plus de faits numériques. Ils vont jouer de plus en plus vite.

## But du jeu :

ramasser le plus de cartes possible en faisant des paires calcul / résultat.

## Nombre de joueurs :

2 à 6 joueurs

## Déroulement de la partie :

Deux jeux différents tables de 2 à 5 cartes à fond blanc ; tables de 6 à 9 cartes à fond gris.

Le distributeur donne 5 cartes à chaque joueur qui les pose face visible devant lui. Il en pose également 5 faces visibles au centre de la table. Le reste des cartes servira de pioche. A 2 joueurs, on distribuera 7 cartes par joueur et 7 cartes sur la table.

Le premier joueur essaie d'appairer des cartes il peut les prendre dans sa main ou bien sur la table. S'il a dans sa main «  $2+2$  » et « 4 », il fait une paire qu'il met de côté. S'il a en main «  $4+5$  » et qu'il y a « 9 » sur la table, il peut faire une paire. S'il y a sur la table «  $5+7$  » et « 12 » il peut faire une paire. Le joueur met ainsi toutes les paires qu'il peut de côté.

Quand il ne peut plus jouer, il complète la table avec les cartes de sa main puis sa main avec la pioche pour avoir 5 (7) cartes devant lui et 5 (7) sur la table.

Une fois le jeu complété, c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur dont c'est le tour, s'il ne peut pas jouer, peut changer les 5 cartes de sa main. Il les met sous la pioche et prend 5 nouvelles cartes. Il peut jouer immédiatement.

## Fin de partie :

Quand la pioche est vide, le joueur complète la table avec sa main et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Le joueur qui a le plus de paires en fin de partie a gagné.

Jeu conçu par Grégory Sieja CPC AIEN Metz Sud.

$2+2$

$3+2$

$4+2$

$8+2$

$5+2$

$6+2$

$7+2$

$9+2$

4

5

6

7

8

9

10

11

$2+3$

$3+3$

$4+3$

$8+3$

$5+3$

$6+3$

$7+3$

$9+3$

5

6

7

8

9

10

11

12

$2+4$

$3+4$

$4+4$

$8+4$

$5+4$

$6+4$

$7+4$

$9+4$

6

7

8

9

10

11

12

13

$2+5$

$3+5$

$4+5$

$8+5$

$5+5$

$6+5$

$7+5$

$9+5$

7

8

9

10

11

12

13

14

$2+6$

$3+6$

$4+6$

$8+6$

$5+6$

$6+6$

$7+6$

$9+6$

8

9

10

11

12

13

14

15

$2+7$

$3+7$

$4+7$

$8+7$

$5+7$

$6+7$

$7+7$

$9+7$

9

10

11

12

13

14

15

16

$2+8$

$3+8$

$4+8$

$8+8$

$5+8$

$6+8$

$7+8$

$9+8$

10

11

12

13

14

15

16

17

11

12

13

14

15

16

17

18

$2+9$

$3+9$

$4+9$

$8+9$

$5+9$

$6+9$

$7+9$

$9+9$