

**1**

**2**

**3**

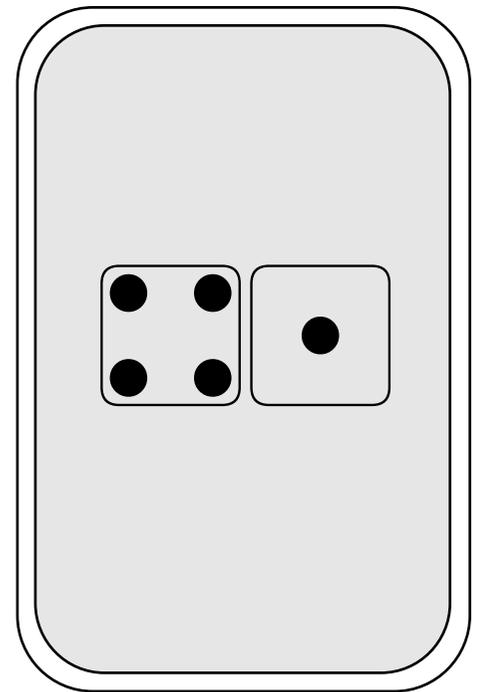
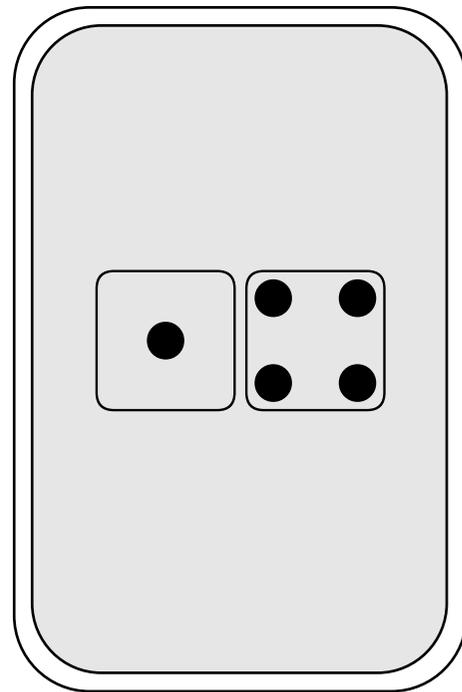
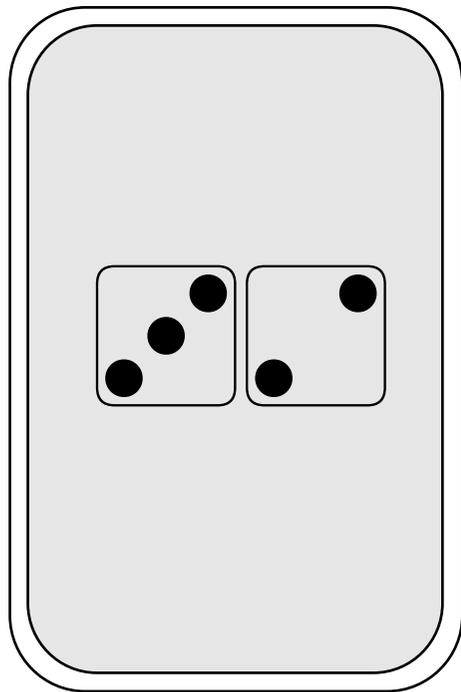
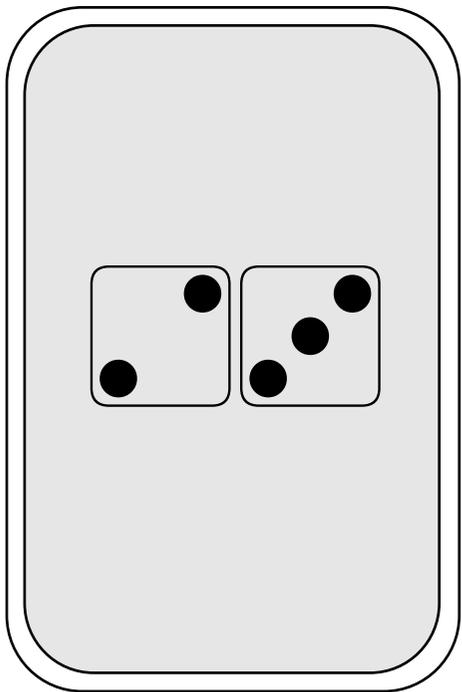
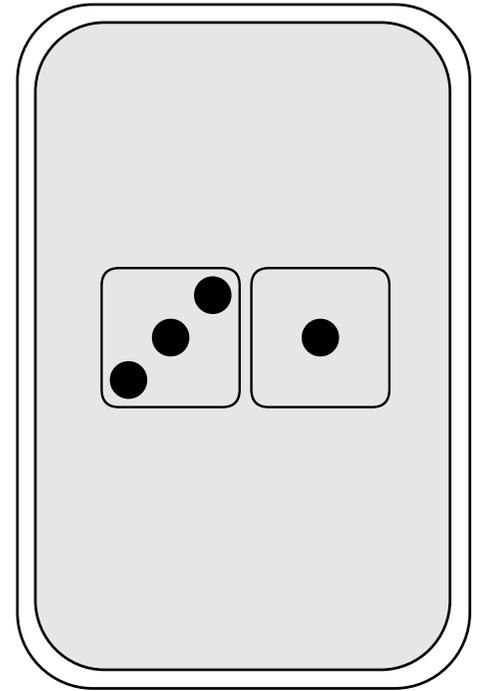
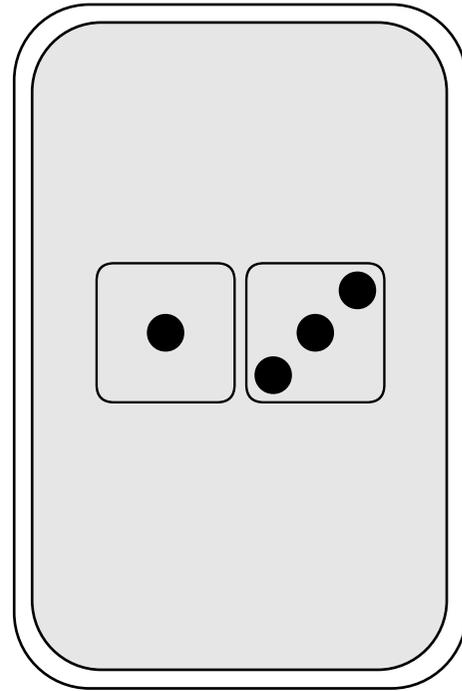
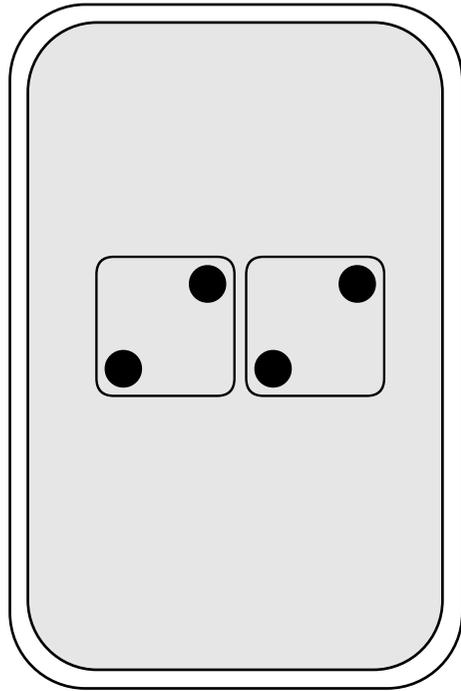
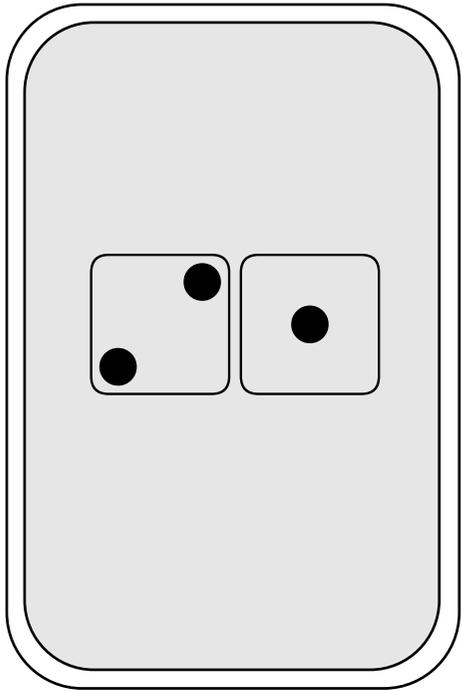
**4**

**5**

**6**

**2**

**3**



**3**

**4**

**4**

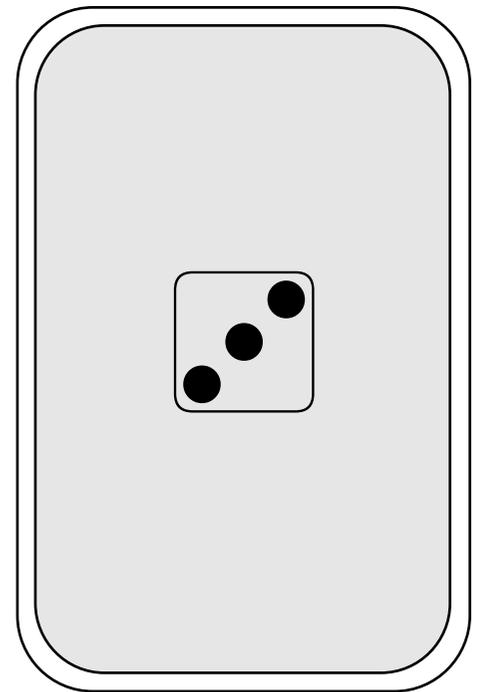
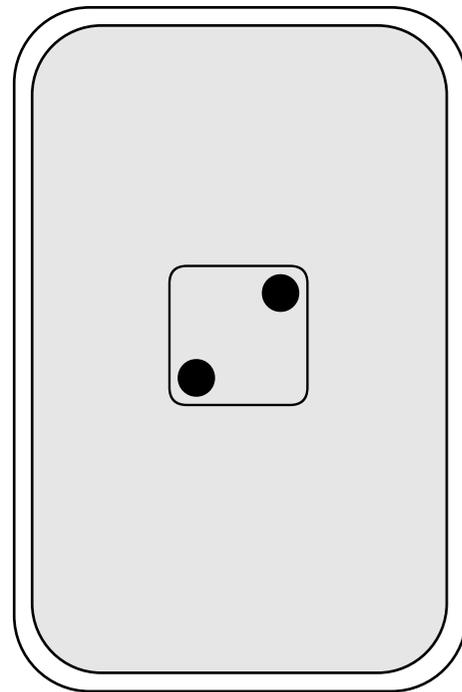
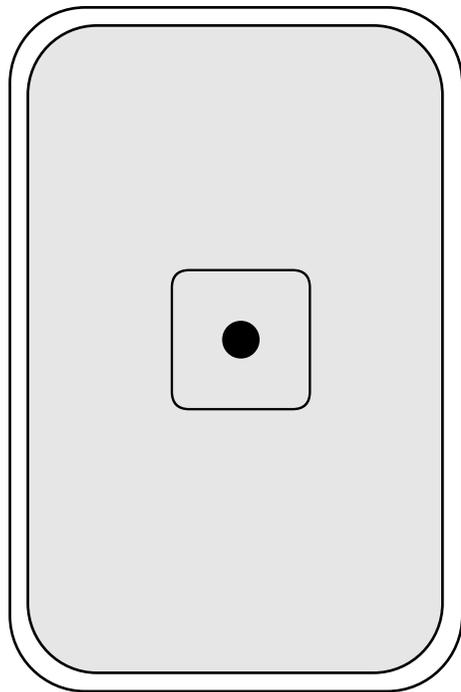
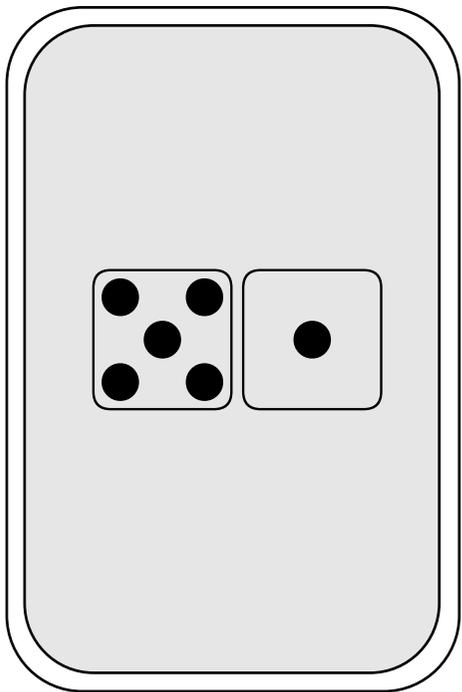
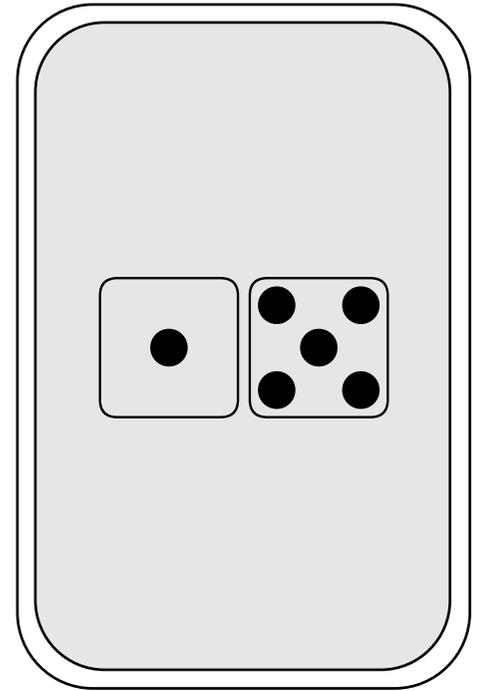
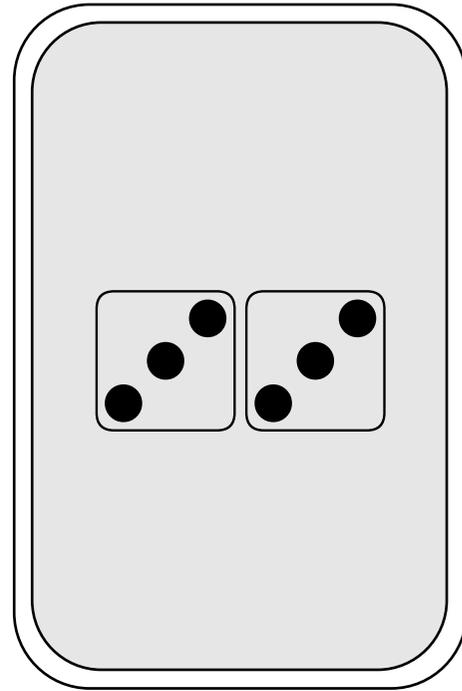
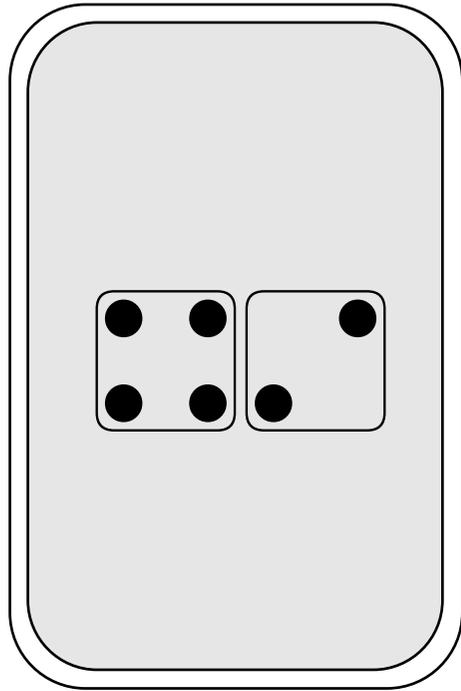
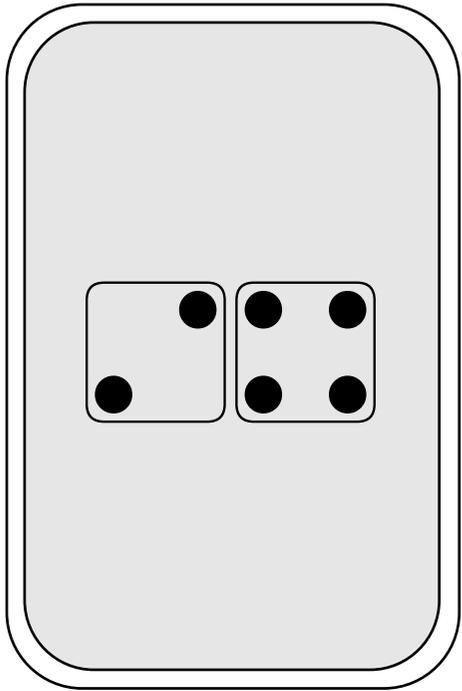
**4**

**5**

**5**

**5**

**5**



**6**

**6**

**6**

**6**

**6**

**1**

**2**

**3**

## Règles du jeu « faits maths mat »

L'objectif de ce jeu est de permettre aux élèves de s'approprier les constellations du dés, de reconnaître les décompositions des petits nombres jusqu'à 6

But du jeu : ramasser le plus de cartes possible.

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Déroulement de la partie :

Les 48 cartes du jeu peuvent être utilisées. On peut aussi n'utiliser que les cartes constellations simples pour les élèves qui en ont besoin.

Le distributeur donne 3 cartes à chaque joueur. Il en pose également 3 faces visibles au centre de la table. Le reste des cartes servira de pioche. Les joueurs posent leurs cartes face visible sur la table devant eux.

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 «  » et « **4** », il fait une paire qu'il met de côté.

S'il a en main «  » et qu'il y a « **3** » sur la table, il peut faire une paire. S'il y a sur la table «  » et « **2** » 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 3 cartes en main et 3 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 cartes de sa main. Il les met sous la pioche et prend 3 nouvelles cartes. C'est au tour du joueur suivant.

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.