

Fiche Tables d'addition (mistigri)

Auteur de la fiche : F.Marck-Payan

Compétence concernée : tables d'addition

Niveau(x) : CP CE1

Principe : constituer des paires en associant une carte calcul à la carte résultat qui convient et ne pas finir avec le Mistigri dans son jeu.

2 niveaux de jeu

Déroulement :

L'ensemble des cartes est distribué. Chaque joueur étale devant lui ses cartes et constitue des paires qu'il pose en tas devant lui.

Quand plus personne ne peut composer de paires, chaque joueur reprend les cartes qui lui restent et les présente à son adversaire en éventail. Le plus jeune joueur tire une carte sans la voir dans le jeu de son voisin. Cette carte doit lui permettre de constituer une paire, qu'il pose alors.

Puis c'est au tour de son voisin de piocher une carte dans son jeu. et ainsi de suite.

La partie est terminée quand plus personne ne peut poser de paire et qu'il ne reste donc qu'une seule carte : le mistigri. Celui qui la possède a perdu.

Autre activité possible : avec les mêmes cartes on peut faire un memory.