**JOUER AVEC LES NOMBRES / MEMORISER DES FAITS NUMERIQUES**

**Cycle2 – cycle 3**

**Matériel** :

* jeu de 52 cartes
* 2 dés

**Pour travailler les additions**

**Bon débarras**
But du jeu : Etre le premier à se débarrasser de toutes ses cartes
Déroulement :

 2 à 4 joueurs + jeu de 52 cartes sans les figures (donc des cartes de 1 à 10). Toutes les cartes sont distribuées. Le premier joueur lance deux dés. On additionne leur valeur. Tous les joueurs cherchent alors à se débarrasser de toutes les façons possibles de ses cartes qui ont cette valeur. Par exemple, si les dés ont donné 8, les joueurs peuvent se débarrasser d’une carte 8, mais aussi de deux cartes 6 et 2, de trois cartes 3, 4 et 1 etc... dans ce même tour, les joueurs se débarrassent de toutes leurs combinaisons qui font 8. On relance les dés, jusqu’à ce qu’un joueur se soit débarrassé de toutes ses cartes.

**Fermer la boite**
But du jeu : Etre le premier à avoir retourné toutes ses cartes (face cachée donc).
Déroulement :

Chaque joueur reçoit 9 cartes de la même couleur portant les numéros 1 à 9. Les cartes sont posées dans l’ordre, faces visibles, devant le joueur (on peut aller jusqu’à 10). Chaque joueur, si on joue à plusieurs, aura une couleur attribuée. Un joueur lance les dés. Les points obtenus vont lui permettre de retourner des cartes correspondantes (au choix de l’élève) :
• soit à la somme des points (solution 1 : 5 + 3 = 8 : carte 8 )
• soit aux points marqués sur les dés : (solution 2 : carte "5" et carte "3" )
• soit à une somme égale au points marquées : ( 5 + 3 = 8 = 6 + 2 = 7 + 1 ) ( solutions 3 et 4)
Si le joueur n’a plus de cartes correspondantes, il passe son tour.
Variante : il retourne alors toutes ses cartes face visible, et reprend le jeu au départ). Lorsque la somme des points sur les cartes visibles est inférieure à 6, on ne joue plus qu’avec un seul dé. La partie se termine lorsqu’un joueur a retourné toutes ses cartes. On compte alors le nombre de points affichés sur les cartes visibles des autres joueurs. Si on joue plusieurs parties, le gagnant sera celui qui aura le moins de points.

**Pour travailler les compléments à 10**

**Les mariages**
Il s’agit d’une variante du "pouilleux" où l’on marie les cartes dont la somme fait 10.
Présentation : C’est le mariage du Roi et de la Reine. Toutes les personnes de la Cour (les autres cartes) sont invitées, et se présentent deux par deux. Seule une personne ne sera pas invitée.
But : "Marier", assembler toutes les cartes afin que la somme de leurs points soit égale à 10, et se débarrasser ainsi des cartes de son jeu...
Déroulement : On retire les "Jokers" plus une carte du jeu (prise au hasard, ou conventionnellement un 10.). Toutes les cartes restantes sont distribuées aux joueurs. Chaque joueur cherche alors dans son jeu tous les mariages possibles : (1+ 9), (2+ 8), (3 + 7 ), (4 + 6 ), (5 + 5 ), ... Le valet (valeur "0"), est assemblé avec le "10", les rois et les reines (sans valeur attribuées) sont mises ensemble. Il pose les cartes ainsi assemblées devant lui sur la table.
Variante : On ne tient pas compte des couleurs, mais il est possible d’ajouter cette difficulté. Les cartes n’ayant pas pu toutes être "mariées", le jeu commence à tourner : le joueur se trouvant tout de suite après le donneur présente son jeu (cartes non visibles) au 2ème, qui tire une carte. Il peut utiliser cette carte pour faire un mariage, puis il présente son jeu au joueur suivant, et ainsi de suite. La partie se termine lorsqu’un joueur a posé toutes ses cartes. On compte alors le nombre de points des mariages réalisés (10 + 10 +10 ...