

JEU DU MISTINOMBRE

Niveau : Cycle 2 (CP et CE1)

Domaine des mathématiques : Nombre et calcul

Compétence : Reconnaître les décompositions additives (doubles)

Matériel :

- 1 règle du jeu
- 2 paquets de 21 cartes avec des doubles (additions et résultats)

Règle du jeu : Ce jeu se joue à plusieurs (de 2 à 3 joueurs). Toutes les cartes sont distribuées aux enfants.

La carte avec le résultat 0 est le Mistinombre.

Chaque enfant pose sur la table devant lui toutes les paires (par exemple : la carte avec l'addition $5 + 5$ et la carte avec le résultat 10) qu'il peut constituer avec son jeu.

Puis, les enfants piochent tour à tour une carte dans le jeu de leur voisin de gauche.

Si la carte piochée leur permet de former une paire, ils la posent sur la table. Sinon, ils la gardent dans leur jeu.

Le gagnant est celui qui s'est débarrassé en premier de toutes ses cartes.

Le perdant est celui qui finit avec le Mistinombre dans son jeu.

Variantes / prolongements : On peut choisir le paquet de cartes en fonction du niveau des enfants.