

2



KIM DES DOUBLES



Compétence travaillée :

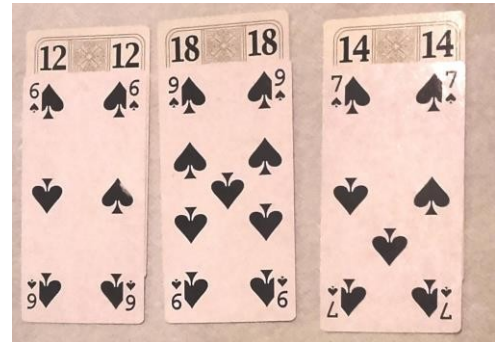
Connaître les doubles des nombres jusqu'à 10.

Matériel :

Un jeu de cartes de Tarot
(une couleur de 1 à 10 + les atouts pairs)

But du jeu :

Former le plus possible de paires en associant un nombre et son double.



Déroulement :

Triez les cartes pour ne garder qu'une couleur de cartes de 1 à 10 et les atouts pairs.

Si vous ne disposez pas de cartes de tarot, vous pouvez fabriquer des cartons pour les doubles (ou des bouchons).



Disposez les cartes :
Les doubles (atouts pairs)

Les cartes ordinaires

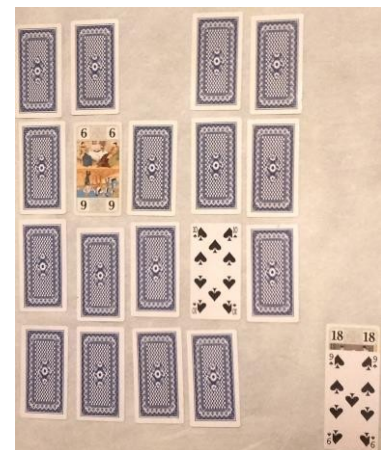


Puis retournez les cartes par 2.

- Si ce n'est pas une paire, replacez-les ensuite dans la position initiale.

C'est alors à l'autre joueur de jouer.

- Si les cartes tournées forment une paire, placez-les ensemble sur le côté et rejouez.



Le gagnant est le joueur qui a formé le plus de paires.

Adaptations possibles :

- Pour les CP, retourner d'abord une carte du bas (les cartes ordinaires) puis une du haut (atout) pour vraiment chercher le double.
- A partir du CE1, on peut retourner la carte du haut en premier et ainsi chercher la moitié.
- Pour complexifier, on peut mélanger toutes les cartes dans la disposition de départ.

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : non