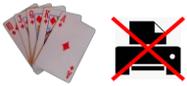


2 à 4



MISTIGRI



Compétence travaillée :

Connaître les compléments à 10.

Matériel :

Un jeu de 54 cartes
(On n'utilisera que les cartes de 1 à 9 + un joker : 37 cartes)

But du jeu :

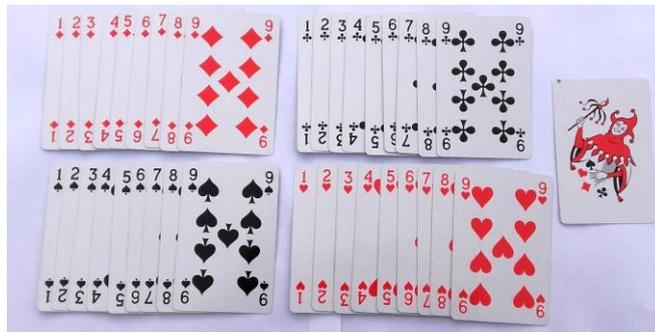
Eliminer de son jeu les paires de cartes dont la somme fait 10.

Celui qui a Mistigri (le Joker) à la fin a perdu.



Déroulement :

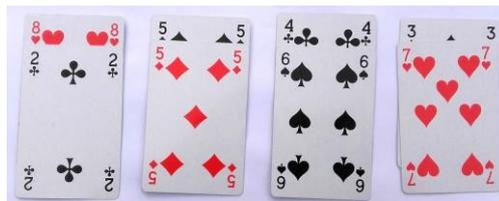
Sélectionner les cartes :



et les mélanger.

Distribuer toutes les cartes.

Chaque joueur prend son jeu en éventail et enlève les paires de cartes dont la somme fait 10. Il les pose par paire sur la table devant lui.



Puis chacun à son tour, un joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de droite et la met dans son jeu. Si cette carte lui permet de faire une nouvelle paire, il la pose sur la table.

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, il fait partie des gagnants. La partie continue jusqu'à ce que la seule carte en main soit le Mistigri. Le joueur qui a cette carte a perdu.



Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : ou non