 3 à 5



MISTIGRI DES COMPLEMENTS

Compétence travaillée : Chercher le complément à 100 d'un nombre donné.

Matériel :

Deux séries de cartes avec des nombres inférieurs à 100 à imprimer en deux couleurs, une série orange et une série bleue.


But du jeu : Associer les cartes bleues et les cartes orange pour que la somme fasse 100.

Déroulement :

- De 3 à 5 joueurs : Jeu de type « Mistigri » avec la carte noire X en intrus :
On distribue toutes les cartes, les élèves fabriquent des paires et s'en débarrassent. Le groupe vérifie que les paires sont bien des sommes égales à 100.
Ensuite, l'un des joueurs tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. S'il peut fabriquer une paire, il s'en débarrasse sinon c'est au tour de son voisin de gauche de poursuivre de la même façon.
Fin de la partie : Le joueur qui est le dernier à avoir le X a perdu.

Source : Académie de Normandie

Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer :  ou non 

X	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78