



2+ meneur



RAPIDO CENTAINE



Compétence travaillée :

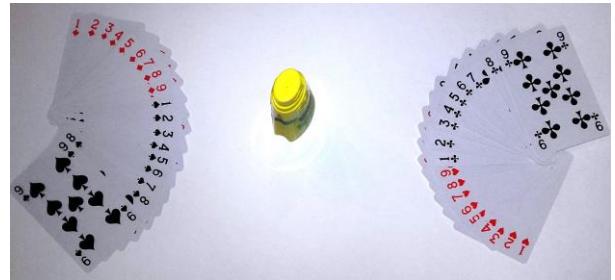
Trouver le complément à la centaine supérieure.

Matériel :

Un jeu de 54 cartes (uniquement les cartes de 1 à 9)

Un objet central facile à attraper : « Totem »

Eventuellement une calculatrice pour vérifier (meneur)



But du jeu :

Etre le plus rapide à trouver le complément à la centaine supérieure pour marquer le maximum de points.

Déroulement :

Les cartes rouges représentent les dizaines (vaut 70) et les cartes noires les unités (vaut 5)

Les joueurs jouent face à face. Le totem est placé au centre.

Chacun tient en éventail deux séries de cartes de 1 à 9 : une rouge et une noire.

Lorsque le meneur annonce un nombre compris entre 1 et 999, les joueurs doivent rapidement :

- trouver combien il manque pour aller à la centaine supérieure ;
- poser les cartes correspondantes sur la table ;
- attraper le totem.

S'il ne s'est pas trompé, le joueur qui a attrapé le totem marque un point.

S'il a fait une erreur, son adversaire marque le point.

Le premier joueur qui marque 10 points a gagné.

Exemple :

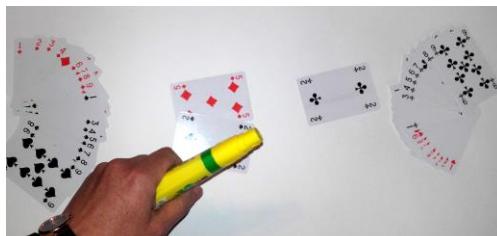
Le meneur de jeu annonce « 248 »

Ce joueur a été le plus rapide.

$$248 + 2 + 50 = 300$$

Il ne s'est pas trompé.

+ 1 point



0 point

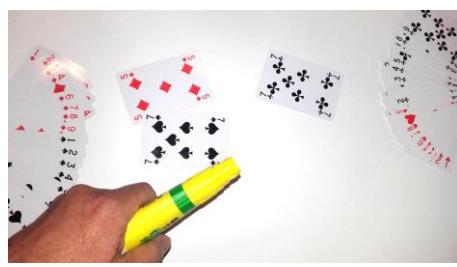
Le meneur de jeu annonce « 653 »

Ce joueur a été le plus rapide.

$$653 + 7 + 50 \neq 700$$

Mais il s'est trompé.

+ 0 point



1 point

Adaptation possible :

Chercher le complément à 100. Le meneur donnera alors des nombres entre 1 et 99.

Signification des symboles :



Nombre de joueurs :



Besoin de matériel :



Nécessité d'imprimer : non