

2+ meneur



RAPIDO DIZAINÉ



Compétence travaillée :

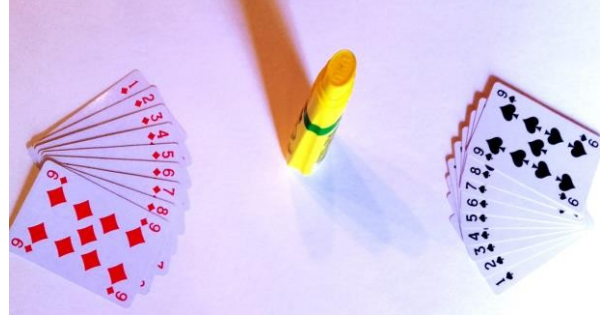
Trouver le complément à la dizaine supérieure.

Matériel :

Un jeu de 54 cartes (uniquement les cartes de 1 à 9)
Un objet central facile à attraper : « Totem »

But du jeu :

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



Déroulement :

Les joueurs jouent face à face.

Chacun tient en éventail une série de cartes de 1 à 9.

Le totem est placé au centre.

Lorsque le meneur annonce un nombre compris entre 1 et 99, les joueurs doivent rapidement :

- trouver combien il manque pour aller à la dizaine supérieure ;
- poser la carte correspondante 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 « 48 »

Ce joueur a été le plus rapide. Il ne s'est pas trompé : $48+2=50$.

+ 1 point



+ 0 point

Le meneur de jeu annonce « 53 »

Ce joueur a été le plus rapide, mais il s'est trompé : $53+6\neq60$.

+ 0 point



+ 1 point

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : non