

2+ meneur



RAPIDO ENTIER

Compétence travaillée :

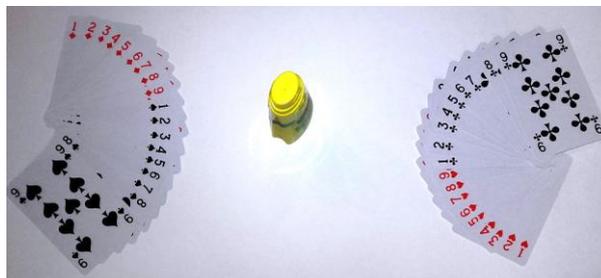
Trouver le complément au nombre entier supérieur.

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 au nombre supérieur pour marquer le maximum de points.



Déroulement :

Les cartes rouges représentent les dixièmes ( vaut 7 dixièmes soit 0,7) et les cartes noires les centièmes ( 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 au nombre entier supérieur ;
- 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 :

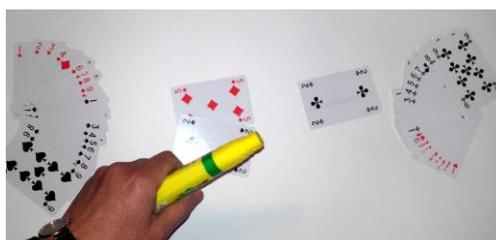
Le meneur de jeu annonce « 2,48 » ou « 2 et 48 centièmes »

Ce joueur a été le plus rapide.

$$2,48 + 0,02 + 0,5 = 3$$

Il ne s'est pas trompé.

+ 1 point



0 point

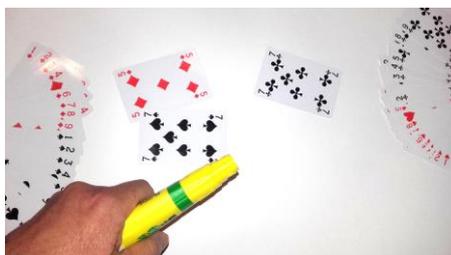
Le meneur de jeu annonce « 6,53 » ou « 6 et 53 centièmes »

Ce joueur a été le plus rapide.

$$6,53 + 0,07 + 0,5 \neq 7$$

Mais il s'est trompé.

+ 0 point



1 point

Adaptation possible :

Le nombre annoncé. Ex « 2,4 » « 3,70 » « 4 et 8 centièmes » « 6,09 » « 5 et 2 dixièmes et 8 centièmes »

Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer : non 