

# FAIS 100 !

Un jeu de calcul mental à partir du cycle 2 – 2 à 4 joueurs

## Connaissances et savoirs mis en jeu :

Composition et décomposition du nombre 100

**Éléments du jeu** : un plateau à imprimer en A3 ; des cartes nombres : 10 (21) ; 20 (16) ; 30 (12) ; 40 (7) ; 50 (4) ; 60 (2) ; 70 (2) et 2 jokers

**But du jeu** : Ramasser le plus grand nombre de cartes en constituant des lignes horizontales, verticales ou diagonales de 4 nombres dont la somme doit être **égale à 100**.

## Règle du jeu :

1. Mélanger les cartes nombres. En distribuer 3 à chaque joueur (**le joker** prend la valeur qu'on lui donne : **de 0 à 70**). Le reste des cartes constituent la pioche.
2. Chaque joueur, à son tour, place une carte nombre sur le plateau de jeu pour créer ou compléter une ligne et tire une nouvelle carte dans la pioche. Il doit toujours disposer de 3 cartes.
3. Pour pouvoir ramasser une ligne complète (de 4 cartes), il faut qu'à l'aide de la dernière carte abattue la somme de la ligne soit égale à 100.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans la pioche. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de cartes.

## Attention :

a) Avant de placer une carte sur le plateau de jeu, s'assurer que le nombre 100 sera obtenu en constituant une ligne complète de 4 cartes (« 100 » ne pourra en aucun cas être la somme d'uniquement 2 ou 3 cartes).

Exemples :

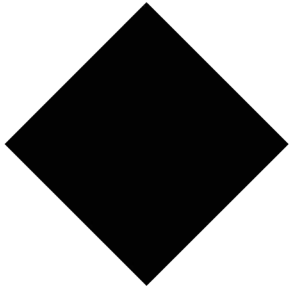
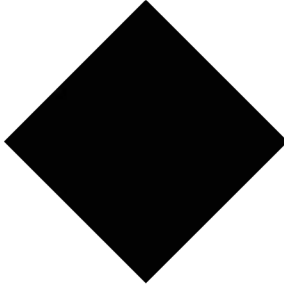
- 1<sup>ère</sup> carte de la ligne : 70. Les 3 cartes restantes qui pourront être placés seront obligatoirement 10 si l'on n'a pas utilisé le joker pour une valeur de 0)

- Une carte de la ligne : 50. Les autres cartes possibles seront 10, 20 ou 30 (dans le cas où l'on n'utilise pas le joker)

b) Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de placer une carte, il passe son tour.

<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>
<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>

<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
<b>20</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

<b>30</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>70</b>
<b>40</b>	<b>40</b>	<b>40</b>	<b>60</b>	<b>60</b>	<b>70</b>
<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>50</b>		

# FAIS 1 !

Un jeu de calcul mental à partir du CM – 2 à 4 joueurs

## Connaissances et savoirs mis en jeu :

Composition et décomposition de nombres décimaux (dixièmes)

**Éléments du jeu** : un plateau à imprimer en A3 ; des cartes nombres : 0,1 (21) ; 0,2 (16) ; 0,3 (12) ; 0,4 (7) ; 0,5 (4) ; 0,6 (2) ; 0,7 (2) et 2 jokers

**But du jeu** : Ramasser le plus grand nombre de cartes en constituant des lignes horizontales, verticales ou diagonales de 4 nombres dont la somme doit être **égale à 1**.

## Règle du jeu :

1. Mélanger les cartes nombres. En distribuer 3 à chaque joueur (**le joker** prend la valeur qu'on lui donne : **de 0 à 0,7**). Le reste des cartes constituent la pioche.
2. Chaque joueur, à son tour, place une carte nombre sur le plateau de jeu pour créer ou compléter une ligne et tire une nouvelle carte dans la pioche. Il doit toujours disposer de 3 cartes.
3. Pour pouvoir ramasser une ligne complète (de 4 cartes), il faut qu'à l'aide de la dernière carte abattue la somme de la ligne soit égale à 1.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans la pioche. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de cartes.

## Attention :

a) Avant de placer une carte sur le plateau de jeu, s'assurer que le nombre 1 sera obtenu en constituant une ligne complète de 4 cartes (« 1 » ne pourra en aucun cas être la somme d'uniquement 2 ou 3 cartes).

Exemples :

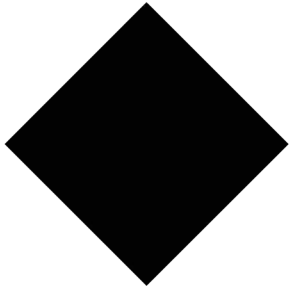
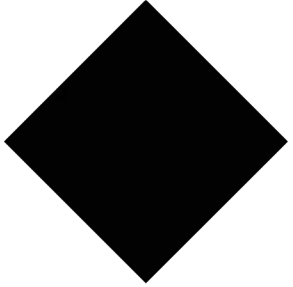
- 1<sup>ère</sup> carte de la ligne : 0,7. Les 3 cartes restantes qui pourront être placés seront obligatoirement 0,1 si l'on n'a pas utilisé le joker pour une valeur de 0)

- Une carte de la ligne : 0,5. Les autres cartes possibles seront 0,1 ; 0,2 ou 0,3 (dans le cas où l'on n'utilise pas le joker)

b) Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de placer une carte, il passe son tour.

<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>
<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>
<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>
<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,2</b>	<b>0,2</b>	<b>0,2</b>

<b>0,20,20,20,20,20,2</b>					
<b>0,20,20,20,20,20,2</b>					
<b>0,20,30,30,30,30,3</b>					
<b>0,30,30,30,30,30,3</b>					

<b>0,30,40,40,40,40,7</b>					
<b>0,40,40,40,60,60,7</b>					
<b>0,50,50,50,5</b>					

# FAIS 0,5!

Un jeu de calcul mental à partir du CM – 2 à 4 joueurs

## Connaissances et savoirs mis en jeu :

Composition et décomposition de nombres décimaux (dixièmes et centièmes)

**Éléments du jeu** : un plateau à imprimer en A3 ; des cartes nombres : 0,05 (21) ; 0,1 (16) ; 0,15 (12) ; 0,2 (7) ; 0,25 (4) ; 0,3 (2) ; 0,35 (2) et 2 jokers

**But du jeu** : Ramasser le plus grand nombre de cartes en constituant des lignes horizontales, verticales ou diagonales de 4 nombres dont la somme doit être **égale à 0,5**.

## Règle du jeu :

1. Mélanger les cartes nombres. En distribuer 3 à chaque joueur (**le joker** prend la valeur qu'on lui donne : **0 ; 0,05 ; 0,1 ; 0,15 ; 0,2 ; 0,25 ; 0,3 ; 0,35** ). Le reste des cartes constituent la pioche.
2. Chaque joueur, à son tour, place une carte nombre sur le plateau de jeu pour créer ou compléter une ligne et tire une nouvelle carte dans la pioche. Il doit toujours disposer de 3 cartes.
3. Pour pouvoir ramasser une ligne complète (de 4 cartes), il faut qu'à l'aide de la dernière carte abattue la somme de la ligne soit égale à 5.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans la pioche. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de cartes.

## Attention :

a) Avant de placer une carte sur le plateau de jeu, s'assurer que le nombre 5 sera obtenu en constituant une ligne complète de 4 cartes («0,5» ne pourra en aucun cas être la somme d'uniquement 2 ou 3 cartes).

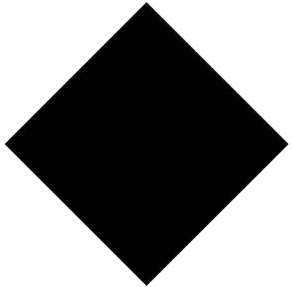
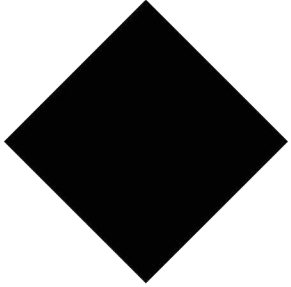
Exemples :

- 1<sup>ère</sup> carte de la ligne : 0,35. Les 3 cartes restantes qui pourront être placés seront obligatoirement 0,05 si l'on n'a pas utilisé le joker pour une valeur de 0)

- Une carte de la ligne : 2,5. Les autres cartes possibles seront 0,05 ; 0,1 ou 0,15 (dans le cas où l'on n'utilise pas le joker)

b) Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de placer une carte, il passe son tour.

<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>
<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>
<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>
<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,05</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>

<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,2</b>	<b>0,2</b>	<b>0,2</b>	<b>0,35</b>
<b>0,2</b>	<b>0,2</b>	<b>0,2</b>	<b>0,3</b>	<b>0,3</b>	<b>0,35</b>
<b>0,25</b>	<b>0,25</b>	<b>0,25</b>	<b>0,25</b>		

<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>
<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>	<b>0,1</b>
<b>0,1</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>
<b>0,1</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>	<b>0,15</b>

