

Du 6 au 10 mars 2023

Cycle : 2

Niveaux : 1, 2 et 3

Défi n°4 : TOP TEN ou Dépasse pas 100

Niveau 1 : Top ten

Objectif : - faire 10

- Complément et décomposition du 10

Matériel : Jeu de 52 cartes sans les figures Valet, Dame, Roi et sans les 10.

Organisation :

Par groupes (3 ou 4)

Distribuer 5 à 6 cartes à chaque participant

Le restant des cartes va servir à disposer 3 à 4 cartes sur la zone de prise.

Le but pour le joueur est d'associer une des cartes de son jeu avec une carte de la zone de prise pour faire 10 et ainsi associer toutes les cartes de son jeu.

Vous pouvez également consulter cette [vidéo d'explication](#) (3 min) :

Niveau 2 et 3 : Jeu coopératif « Dépasse pas 100 »

Objectifs :

- Elaborer des stratégies pour ne pas dépasser 100.
- Calculer le total des valeurs des cartes posées (additions et soustractions voire multiplications).
- Organisations possibles : jouer une partie une fois par jour, réaliser un tournoi, attribuer à un élève de chaque groupe la mission de vérifier les calculs.



Rassembler au préalable autant de jeux de cartes que de groupes.



un jeu de 52 cartes



Valeurs :

- * Chaque carte vaut sa valeur.
- * Le valet vaut +5 ou -5, la dame vaut +10 ou -10 et le roi vaut +20 ou -20.



3 ou 4 joueurs



- Donner 5 cartes à chaque joueur.
- Le 1^{er} joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pioche une nouvelle carte pour avoir toujours 5 cartes en main.
- Le 2^{ème} joueur pose une carte par-dessus et annonce sa valeur (car pour le valet, la dame et le roi, on choisit si on ajoute ou si on soustrait). Il annonce le total et pioche une nouvelle carte.
Exemple : Le premier joueur a posé 6. Le deuxième joueur a posé une dame en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total (6+10) : « 16 ».
- Le 3^{ème} joueur pose une carte par-dessus et annonce sa valeur (car pour le valet, la dame et le roi, on choisit si on ajoute ou si on soustrait). Il annonce le total et pioche une nouvelle carte.
Exemple : Le troisième joueur a posé un valet en annonçant « -5 ». Il annonce ensuite le total (16-5) : « 11 ».
- Etc.
- Les joueurs gagnent s'ils posent toutes les cartes du jeu sans dépasser 100.

Variante :

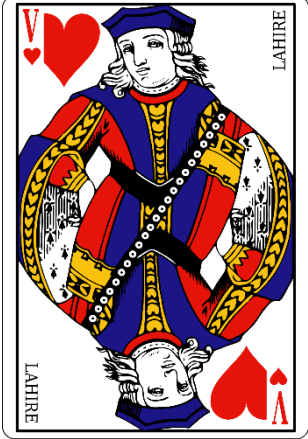


- Le roi, la dame et le valet sont joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet :

- * roi → faire x4 à l'autre carte et ajouter ou soustraire le résultat
- * dame → faire x3 à l'autre carte et ajouter ou soustraire le résultat
- * valet → faire x2 à l'autre carte et ajouter ou soustraire le résultat

Le joueur pioche alors 2 cartes pour avoir toujours 5 cartes en main.

Exemple : Le total du jeu est à 51. Le joueur joue la carte 7 avec la dame. Ses deux cartes valent $7 \times 3 = 21$. Il peut ajouter ou soustraire 21.

A projeter ou afficher pour rappel :

RAPPEL DE LA VALEUR DES CARTES			
JEU CLASSIQUE	+ ou - 5	+ ou - 10	+ ou - 20
VARIANTE	x 2	x 3	x 4