

## Le huit

Le huit se joue à 2 joueurs ou plus. Le but du jeu est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation : mélanger les cartes et distribuer 5 cartes à chacun des joueurs (7 cartes si vous êtes seulement 2 joueurs). Le restant des cartes est déposé en pile face cachée au centre de la table et servira de pioche. La première est retournée à côté de la pioche et servira de carte de départ.

Règles du jeu :

À tour de rôle, les joueurs doivent recouvrir la carte visible d'une carte de même valeur ou de même famille (si la carte est le 3 de cœur, on peut déposer un trois ou un cœur). Si un joueur n'a pas de carte qu'il peut jouer dans sa main, il doit piger dans la pioche. Si la carte piochée fonctionne, il peut la jouer immédiatement. À son tour, le joueur peut aussi choisir de jouer un 8. Le 8 lui permet de changer de famille et le joueur choisit la famille à sa guise. La partie est gagnée quand un joueur a joué toutes ses cartes!

Variantes :

Certaines cartes peuvent devenir des pénalités pour le prochain joueur:

Valet : passe ton tour

Deux : pige 2 cartes

Deux de pique : pige 4 cartes

Le huit est très similaire au jeu commercial UNO. Vous pouvez choisir l'un ou l'autre des jeux pour travailler les propriétés communes avec vos élèves.

## Jeu individuel no. 1

Ce jeu individuel se joue avec les cartes de 1 à 6 de chaque famille. Si vous disposez de cartes modifiées, les différentes représentations ou les cartes sans chiffre dans les coins sont très pertinentes ici.

Le but du jeu est de retirer toutes les cartes en formant des paires de même couleur et de même valeur.

Déroulement :

Mélanger les 24 cartes et les disposer en deux rangées de six cartes, face cachée. Recouvrir les 12 premières cartes par les 12 cartes restantes mais faces visibles cette fois-ci.

Chercher les paires de même couleur et de même valeur et les retirer du jeu. (ex. le 3 de carreau et le 3 de cœur) Retourner les cartes face cachée qui ont été ainsi libérées.

La partie est réussie si le joueur arrive à retirer toutes les cartes du jeu.

## 2 cartes pour faire 10

Ce jeu se joue à 4 joueurs avec les cartes de 1 à 9 de chaque famille et permet de travailler les décompositions du nombre 10.

Mélanger les cartes, distribuer 2 cartes à chaque joueur et placer 2 cartes face visible au centre de la table. Les cartes restantes forment la pioche.

À tour de rôle, le joueur cherche à associer une carte de sa main avec une des cartes du milieu afin que celles-ci totalisent 10. Si le joueur forme une paire, il gagne les deux cartes et les met de côté. Il pioche alors afin d'avoir toujours 2 cartes en main. Si le joueur n'a pas de carte qu'il peut jouer, il pige une carte dans la pioche et peut la jouer immédiatement si elle fonctionne.

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de pioche. Le joueur qui a le plus de cartes gagnées de côté gagne la partie!

Référence : [Vers les maths](#), Accès éditions

## La pyramide

Ce jeu individuel permet de travailler les décompositions du nombre 5. Il se joue avec les cartes de 1 à 4 de chaque famille.

Mélanger les cartes et les disposer face visible en forme de pyramide. Vous déposez 1 carte sur la table puis vous la recouvrez partiellement de 2 cartes puis de 3 cartes et ainsi de suite. Il devrait vous rester une carte de réserve à la fin.

Le but du jeu est de trouver deux cartes libres (et non couvertes par une autre carte) dont le total donne 5. Toutes les paires ainsi trouvées sont retirées du jeu. La carte de réserve peut toujours être utilisée pour former une paire. Le joueur gagne s'il a réussi à déconstruire sa pyramide au complet.

Ce jeu est plus difficile à expliquer. Je vous donne la référence et un petit vidéo pour comprendre comment jouer :

<http://www.defimath.ca/presco.html>

<http://www.defimath.ca/prescolaire/pyramide.mov>