

$2+2$

$2+2$

$2+3$

$2+3$

$2+4$

$2+4$

$2+5$

$2+5$

$2+6$

$2+6$

$2+7$

$2+7$

$8+2$

$2+8$

$6+2$

$2+6$

$0+10$

$2+10$

$2+3$

$3+2$

$3+3$

$3+3$

$3+4$

$3+4$

$$5 + 3$$

$$3 + 5$$

$$6 + 3$$

$$3 + 6$$

$$7 + 3$$

$$3 + 7$$

$$8 + 3$$

$$3 + 8$$

$$9 + 3$$

$$3 + 9$$

$$10 + 3$$

$$3 + 10$$

$4 + 2$

$4 + 2$

$4 + 3$

$4 + 3$

$4 + 4$

$4 + 4$

$4 + 5$

$4 + 5$

$4 + 6$

$4 + 6$

$4 + 7$

$4 + 7$

$4 + 8$

$4 + 8$

$4 + 9$

$4 + 9$

$4 + 10$

$4 + 10$

$5 + 2$

$5 + 2$

$5 + 3$

$5 + 3$

$5 + 4$

$5 + 4$

$5+5$

$5+5$

$5+6$

$5+6$

$5+7$

$5+7$

$5+8$

$5+8$

$5+9$

$5+9$

$5+10$

$5+10$

$2+9$

$6+2$

$3+9$

$6+3$

$4+9$

$6+4$

$5+9$

$6+5$

$6+9$

$6+6$

$7+9$

$6+7$

$8+9$

$6+8$

$6+9$

$6+9$

$0+9$

$6+10$

$7+2$

$7+2$

$7+3$

$7+3$

$7+4$

$7+4$

$5+7$

$7+5$

$6+7$

$7+6$

$7+7$

$7+7$

$7+8$

$7+8$

$7+6$

$7+9$

$7+10$

$7+10$

$2 + 8$

$8 + 2$

$3 + 8$

$8 + 3$

$4 + 8$

$8 + 4$

$5 + 8$

$8 + 5$

$6 + 8$

$8 + 6$

$7 + 8$

$8 + 7$

$$1+2$$

$$2+1$$

$$1+3$$

$$3+1$$

$$1+4$$

$$4+1$$

$$1+5$$

$$5+1$$

$$1+6$$

$$6+1$$

$$1+7$$

$$7+1$$

$$1 + 8$$

$$8 + 1$$

$$1 + 6$$

$$6 + 1$$

$$1 + 0$$

$$0 + 1$$

$$2 + 0$$

$$0 + 2$$

$$3 + 0$$

$$0 + 3$$

$$4 + 0$$

$$0 + 4$$

$5 + 0 = 10$

$10 + 5$

$6 + 0 = 10$

$10 + 6$

$7 + 0 = 10$

$10 + 7$

$8 + 0 = 10$

$10 + 8$

$9 + 0 = 10$

$10 + 9$

$0 + 10$

$10 + 10$

$8+8$

$8+8$

$6+8$

$8+9$

$0+8$

$8+10$

$2+9$

$9+2$

$3+9$

$9+3$

$4+9$

$9+4$

$5 + 6$

$9 + 5$

$9 + 6$

$9 + 6$

$7 + 6$

$9 + 7$

$8 + 6$

$9 + 8$

$6 + 6$

$9 + 9$

$10 + 6$

$9 + 10$

Règle du jeu

Lyn+ des additions

Compétences travaillées :

- Repérer des résultats de sommes écrits aussi en chiffres qu'en lettres.

But du jeu :

Être le premier à trouver, sur un plateau de forme hexagonale, le nombre correspondant à une somme et réunir ainsi le plus grand nombre de cartes.

Préparation :

Placer le plateau au centre de la table. Distribuer un rectangle de sélection à chaque joueur.

Choisir et mélanger les cartes correspondant au+ tables d'additions que l'on souhaite « travailler » (environ 30 cartes). Les placer faces cachées à côté du plateau de jeu.

Déroulement :

Chacun son tour, un joueur retourne la première carte de la pile, lit la somme écrite et pose la carte face visible pour tous les joueurs. Ceux-ci cherchent à quel endroit du plateau se trouve le nombre, écrit en lettres ou en chiffres, correspondant à cette somme. Deux emplacements sont possibles à chaque fois mais on ne peut poser qu'un seul rectangle de sélection sur le plateau. Le premier joueur à avoir trouvé le résultat (sous une des deux formes) place son rectangle de sélection dessus. Si le résultat est exact il gagne la carte et reprend son rectangle de sélection.

Si un joueur commet une erreur en plaçant son rectangle de sélection, il est pénalisé et doit rendre une de ses cartes gagnées.

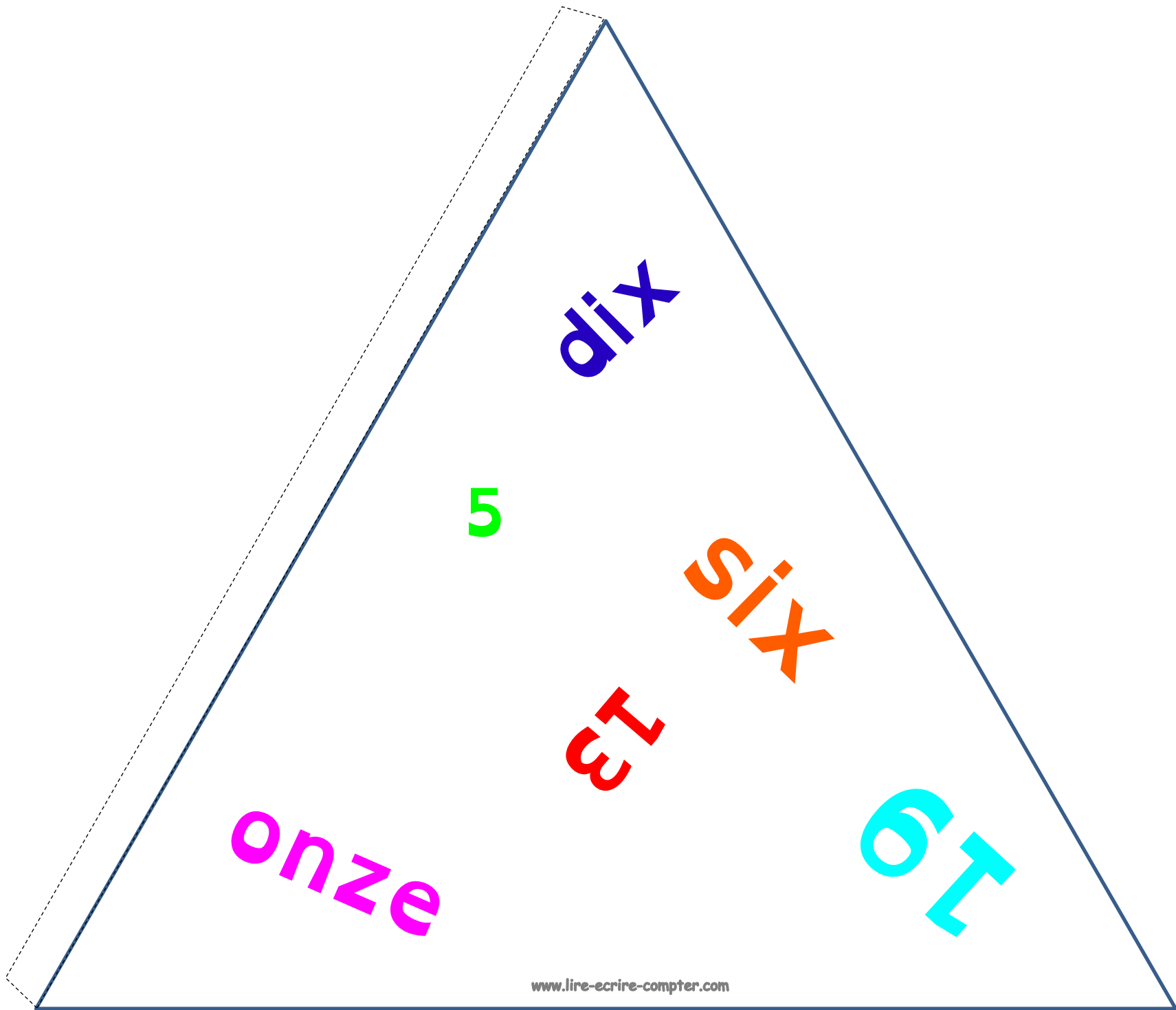
Le vainqueur est celui qui aura réuni le plus grand nombre de cartes lorsqu'on les aura toutes montrées.

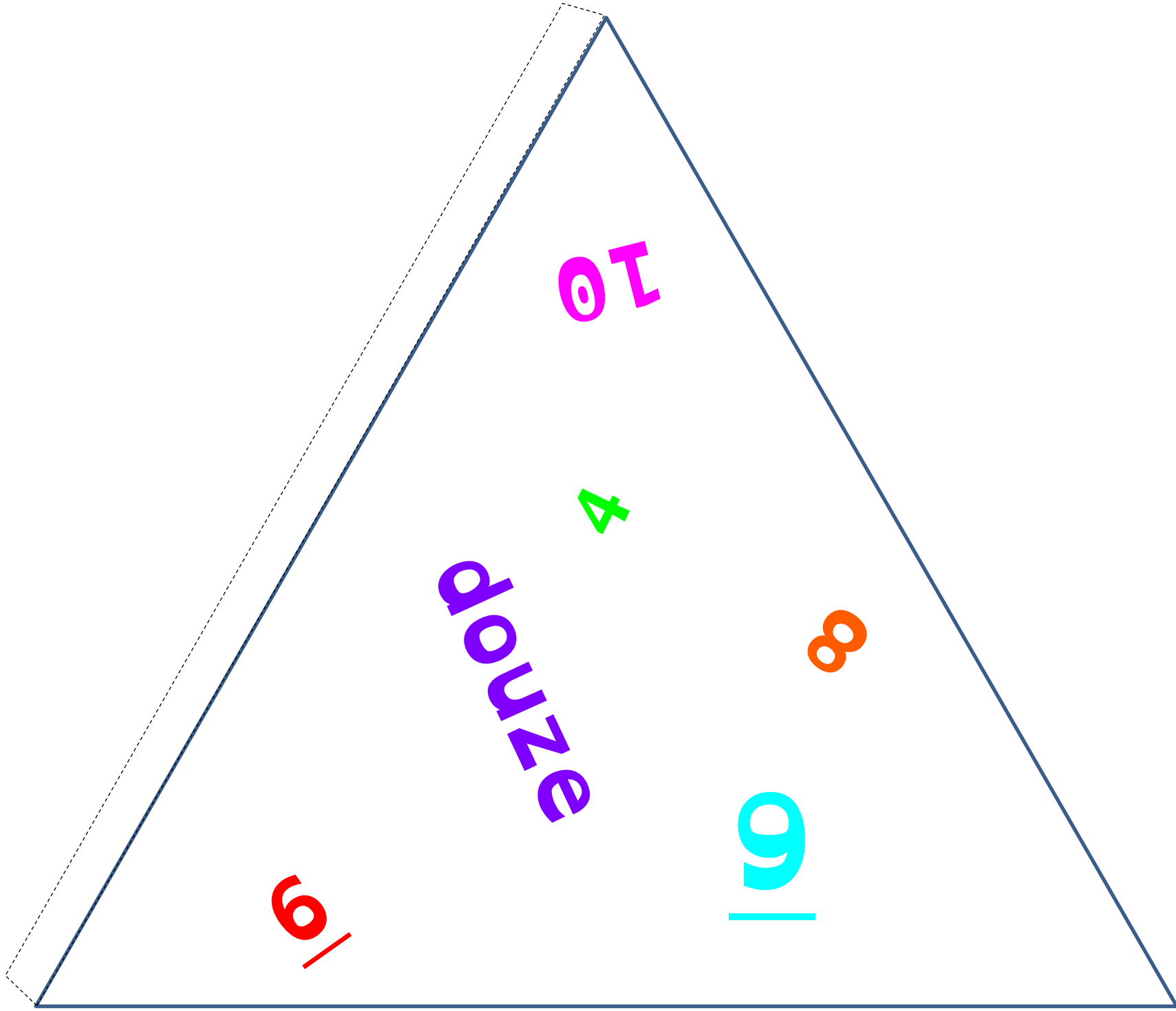
Variantes :

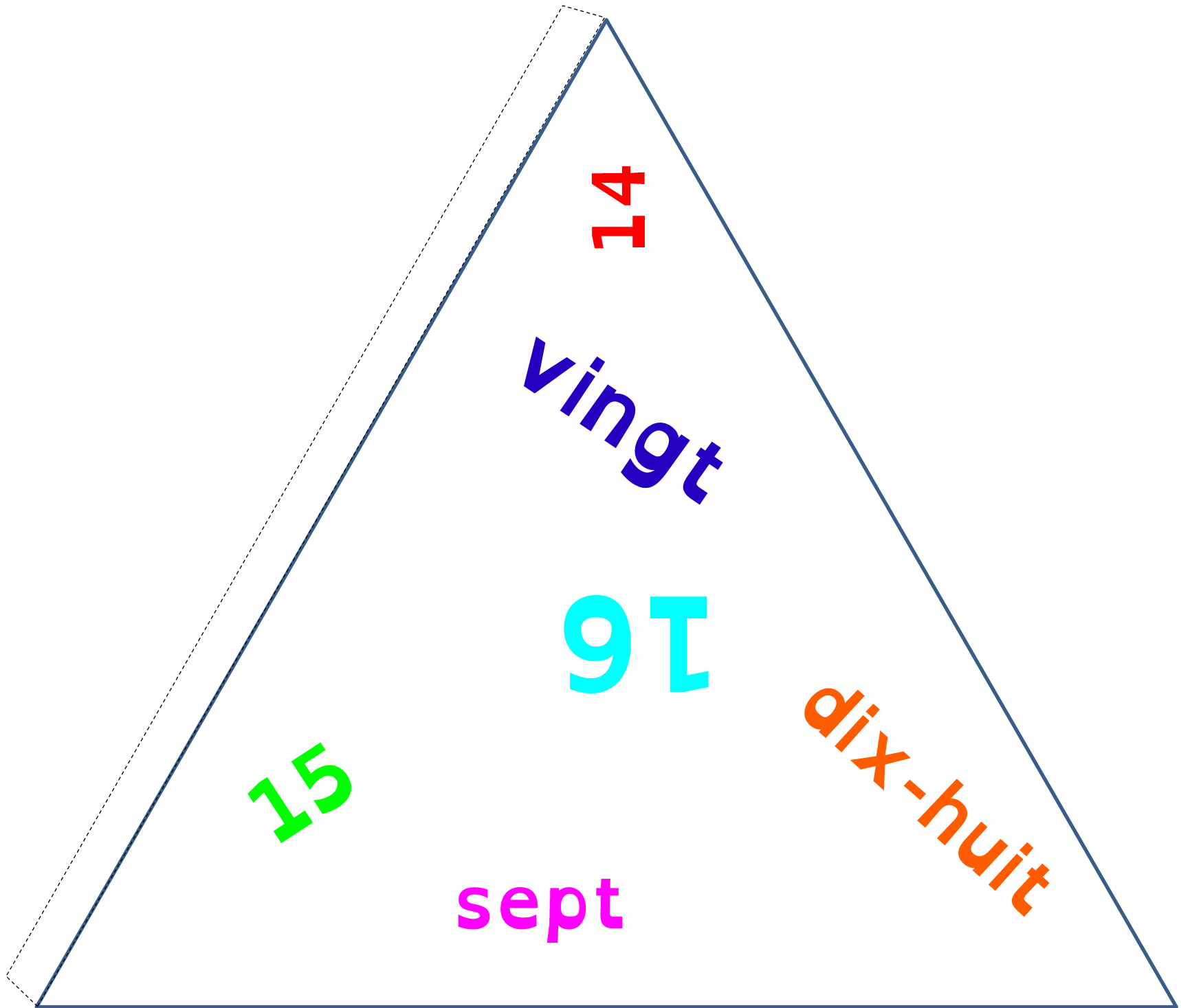
On peut ne pas fixer la durée du jeu mais choisir un nombre de cartes à retourner ou un nombre de cartes à gagner pour être déclaré vainqueur (par exemple 5). On peut aussi imposer la forme sous laquelle doit être écrit le nombre à trouver : en chiffres ou uniquement en lettres.

BON JEU !









14

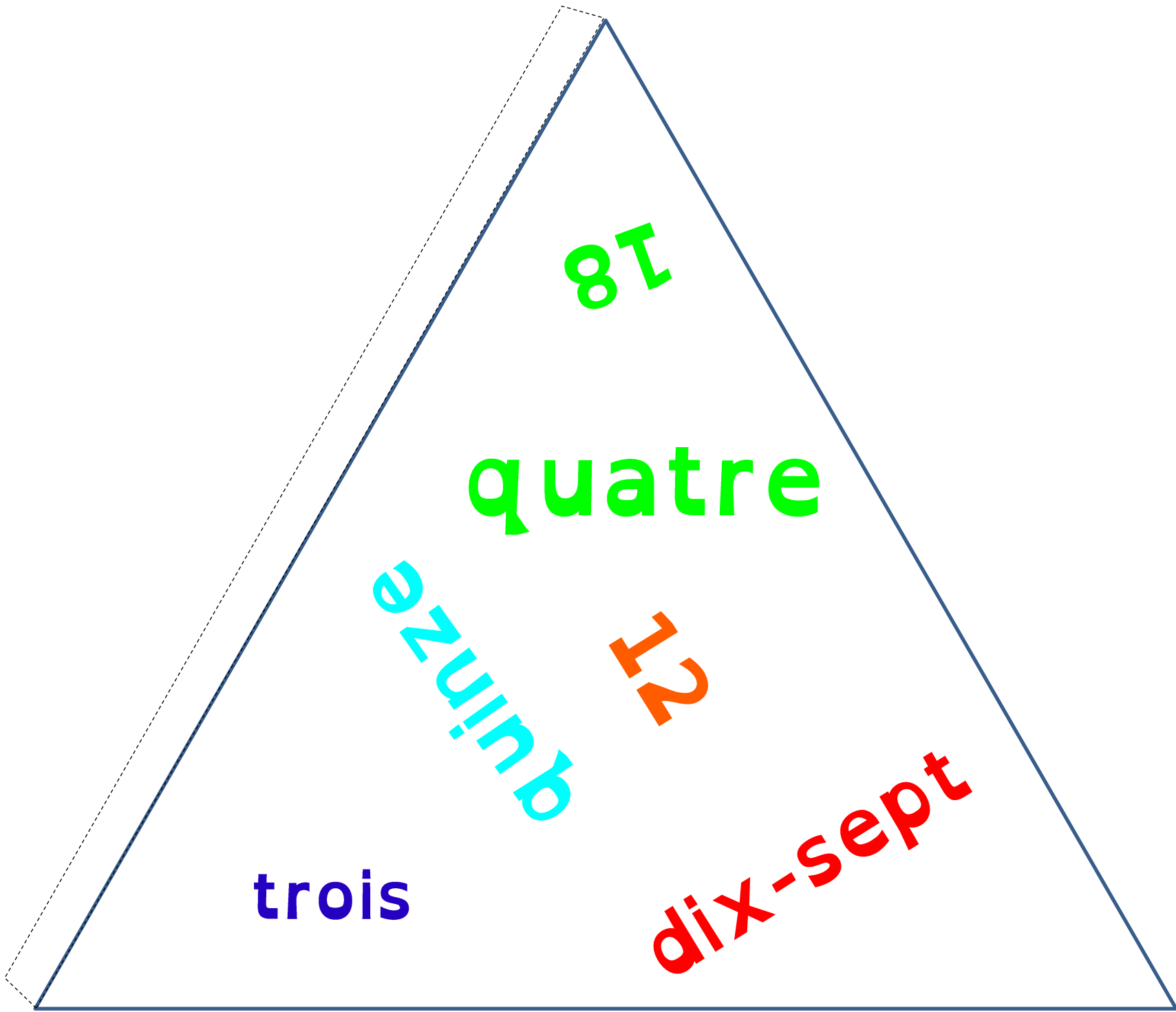
vingt

91

dix-huit

15

sept



81

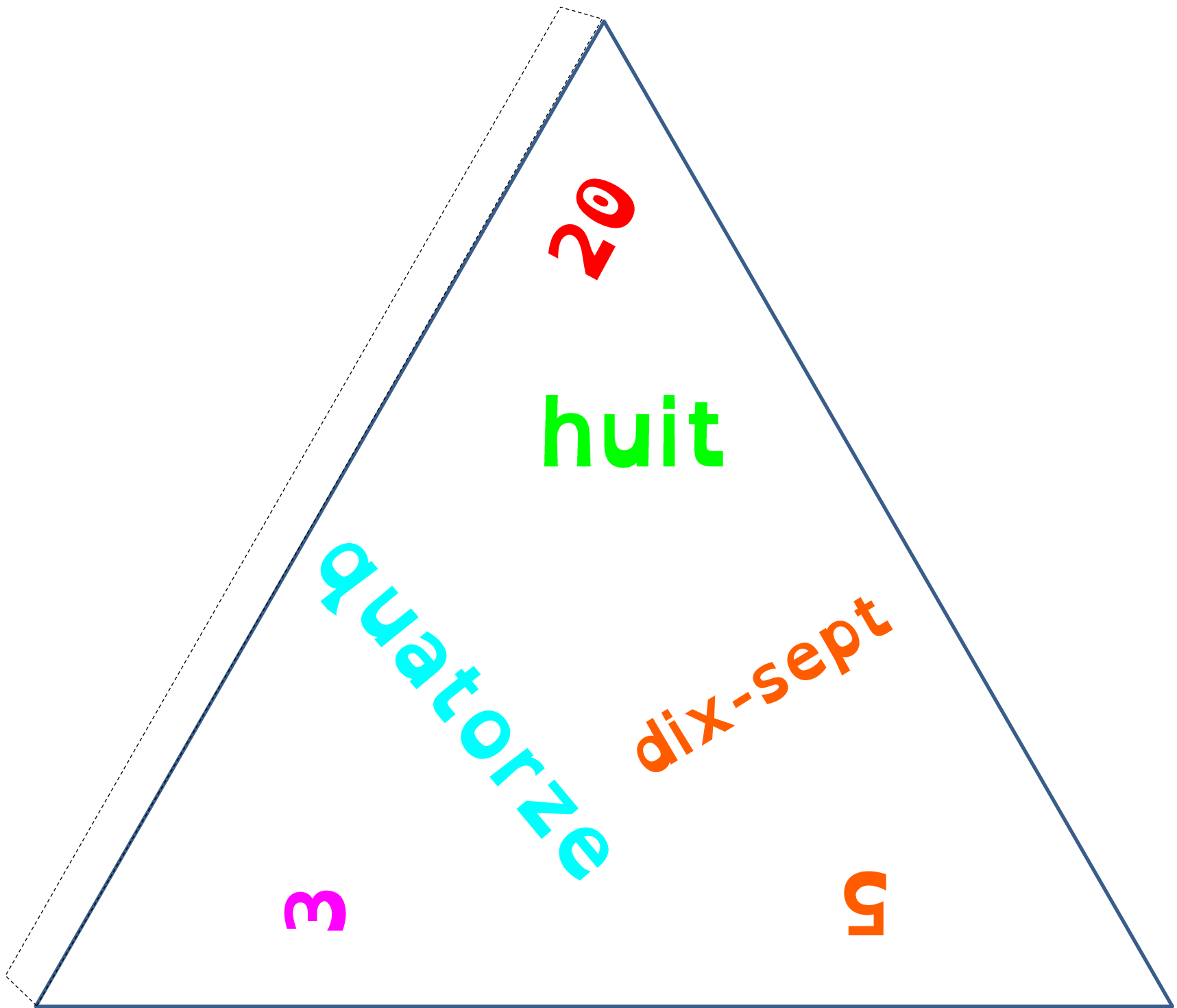
quatre

quinze

12

trois

dix-sept



20

huit

quatorze

dix-sept

3

5

