

« Jouons ensemble
avec les
mathématiques »

« Un jeu par jour »

CYCLE 3 : CM1 - CM2 - EGPA



L'ascenseur

But du jeu : ramasser le maximum de cartes en complétant un nombre donné.

Matériel par table de jeu :

- une affiche (voir page suivante)
- un jeu de 52 cartes en conservant uniquement les cartes numérotées de 1 à 10.

Déroulement :

Le donneur distribue une à une, quatre cartes à chacun des joueurs. Les cartes restantes sont posées, faces cachées, et constituent la pile TALON.

Au début de chaque partie l'ASCENSEUR part du 30^{ème} étage.

Le premier joueur pose une carte prise dans sa main, face visible. Cette première carte posée est le début de la pile ASCENSEUR.

Le joueur annonce son calcul à voix haute et l'étage atteint par l'ASCENSEUR.

Pour remporter la pile ASCENSEUR, chaque joueur, à tour de rôle, va s'efforcer de faire monter ou descendre l'ASCENSEUR à un étage correspondant à un nombre « rond » (multiple de dix).

Lorsqu'un joueur y parvient, l'ascenseur « se vide » et le joueur remporte toutes les cartes de la pile ASCENSEUR et les pose, faces visibles, devant lui, ce sont ses gains.

Règles de calcul

Une carte rouge fait monter l'ASCENSEUR, la valeur s'additionne au nombre d'étages atteint.

Une carte noire fait descendre l'ASCENSEUR, la valeur est soustraite au nombre d'étages atteint.

Exemple : le joueur A pose un 8 rouge et dit : « $30 + 8 = 38$ » puis complète sa main en prenant une carte dans le TALON pour avoir à nouveau quatre cartes en main.

Le joueur B pose un 3 noir et dit « $38 - 3 = 35$ » et complète sa main.

Le joueur A pose un 5 rouge et dit « $35 + 5 = 40$, tout rond ». Il ramasse toute la pile ASCENSEUR, la pose devant lui et complète sa main. L'ascenseur étant vide, il repart du 30^{ème} étage.

Fin du jeu :

le jeu se termine quand le TALON et les mains des joueurs sont vides. Chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a ramassées, le gagnant est celui qui en a le plus.

Règles du jeu

But du jeu

Ramasser des cartes en complétant un nombre rond.

Déroulement

1. Quatre cartes par joueur.
2. Talon : les cartes restantes, faces cachées.
3. Au début l'ascenseur est toujours au 30^e étage.
4. Le 1^{er} joueur pose une carte face visible sur la pile et calcule.
5. Carte **rouge** Carte **noire**
6. Si le nombre est rond le joueur ramasse toute la pile.
7. Il complète sa main : toujours 4 cartes.

Fin de partie

1 point par carte ramassée.