

Déroulement du jeu

On distribue 4 cartes à chaque joueur.
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.
Il pioche une carte pour toujours avoir 4 cartes en main.
Le joueur suivant pose une carte par-dessus et annonce le total. Etc.
Le premier joueur qui **atteint ou dépasse 31 a perdu**.
Donc à 30, on n'a pas encore perdu.
Le joueur qui pose sa carte et fait 31 ou plus a perdu.
Il retire alors les deux dernières cartes du paquet (la sienne et celle d'avant).
Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total.
Le dernier en jeu a gagné la partie.

Variante :

* le roi, la dame et le valet changent de rôle : ils permettent d'enlever des points au total : - roi : il enlève 5 points
- dame : elle enlève 2 points
- valet : il enlève 1 point

Matériel

- Un jeu de 52 cartes « classique ».
Chaque carte vaut sa valeur.
Les figures, valet/dame/roi, valent 0.

Jeu CP « Dépasse pas 30 »

Avantages

Développe le calcul mental et les stratégies de calcul
L'élève doit mettre en place des stratégies pour ne pas dépasser 30.
Jeu qui mêle calcul mental et raisonnement.

Compétences

- mémoriser des faits numériques et des procédures
- traiter **à l'oral et à l'écrit** des calculs relevant des quatre opérations ;
- élaborer ou choisir des stratégies
- calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact

Compétences du socle

Calculer

- calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu

