

ATELIER « MATHEMATIQUES A LA MAISON » GS

à faire et refaire autant de fois que l'enfant le souhaite.

Le MISTIGRI (*retrouver les paires*)



Préparer le matériel :

*Si vous possédez un jeu de cartes, prendre toutes les cartes de 1 à 9 (cœur, carreau, trèfle, pique).

* Ajouter le valet de pique

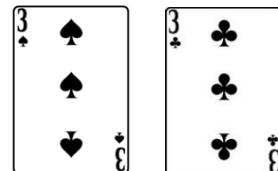
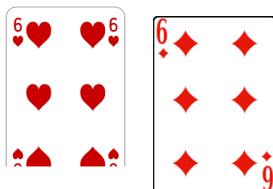


il sera le **MISTIGRI**

Règle du jeu

- ❖ Distribuer toutes les cartes entre les deux joueurs.
- ❖ Chaque joueur regarde ses cartes et cherche s'il peut faire des paires (2 cartes avec le même chiffre et la même couleur)
Il les pose devant lui sur la table.

Exemple :



- ❖ Puis, chacun son tour, chaque joueur pioche une carte dans le jeu de l'autre :
 - s'il peut faire une nouvelle paire avec ses cartes, il la pose sur la table devant lui.
 - s'il ne peut pas faire une nouvelle paire, il range la carte tirée dans son jeu.
- ATTENTION : la carte VALET de pique est le MISTIGRI, elle est toute seule, et donc ne peut pas être mise avec le valet de trèfle (enlevé du jeu)**
- ❖ Qui gagne la partie ? Le joueur qui n'a plus de cartes dans les mains, celui qui n'a pas le MISTIGRI.