

CALCULODINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Le jeu pédagogique **Calculodingo** permet de jouer à 12 règles de jeu incluses dans le livret de règles, ainsi que 14 règles supplémentaires (indiquées en rouge ci-dessous) proposées dans le présent manuel pédagogique.

Les règles visent à faire travailler les additions, les soustractions, les doubles et la numération de la grande section de maternelle au CM1. Le tableau page suivante indique les jeux (et niveau pour chacun des jeux) adaptés à chaque notion à faire travailler.

La difficulté des jeux est adaptable au niveau des élèves, et est décomposée par niveaux (ou variantes) 1, 2 ou 3 :

- Niveau 1 : variante facile
- Niveau 2 : variante de difficulté moyenne
- Niveau 3 : variante plus difficile

Les jeux sont tous inspirés de jeux ayant fait leurs preuves (bataille, rami, poker, vieux garçon, black jack, bataille...), avec des mécanismes de jeux qui ont les caractéristiques suivantes :

- Règle courte
- Parties courtes (on peut jouer plusieurs fois dans une séance)
- Mécanismes ludiques éprouvés

Le programme du primaire prévoit une pratique quotidienne du calcul mental. L'approche ludique vise à transformer cette obligation quotidienne en un moment attendu par l'élève.

L'aspect pédagogique des jeux a été particulièrement étudié. Ils permettent de :

- Mettre tous les élèves en situation de réussite. Les jeux comportant une part importante de hasard, les élèves moins avancés peuvent également gagner.
- Rendre chaque élève acteur. Le risque de comportement passif est minimisé.
- Favoriser la coopération entre élèves, les élèves plus avancés aidant les autres.
- Améliorer la communication dans le groupe classe, grâce aux jeux en petits groupes.
- Construire un modèle positif du bon élève : la plupart des élèves peuvent s'identifier.

En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnantes.

Les jeux Aritma favorisent des progrès plus rapides car :

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler. Le nombre, présenté sous forme de carte, perd son côté intimidant.
- Les jeux proposés sont de véritables jeux similaires à des jeux de société ayant fait leurs preuves, et non des « exercices déguisés en jeux ».

Objectif pédagogique	Nom	Type	Stratégie	1	2	3 à 5
Reconnaître des nombres	Nomme les cartes	Activité	Aucune	GS		
Comparer des nombres	Pharaon	Jeu	Aucune	GS		
Intercaler des nombres	Rangement	Activité	Aucune	GS		
	Entre deux	Jeu	Simple	GS	CP	CP
Suites, Ordonner des nombres	Bataille de suites	Jeu	Aucune	GS	CP	
	Coucou	Jeu	Aucune	GS	CP	
	Rami de suites	Jeu	Simple	GS	CP	CP
Unités et dizaines	Mistigri unités	Jeu	Aucune	CP	CP	
	Mémoire des unités	Jeu	Simple	CP	CP	
Parité	Bataille de paires	Jeu	Aucune	CP	CP	
	Rami de paires	Jeu	Simple	CP	CP	
	Sans paires	Jeu	Elaborée	CP	CP	CP
Décompositions additives d'un nombre fixé à l'avance	Mistigri des caraïbes	Jeu	Aucune	CP	CP	CE2
	Mémoire des plus	Jeu	Aucune	CP	CE1	
Décompositions additives d'un nombre variable	Croquemitaine additions	Activité	Aucune	CP	CP	CE1
Décompositions additives quelconques	Bataille d'additions	Jeu	Aucune	CE2	CE2	
	Rami additions	Jeu	Complexe	CE2	CE2	CE2
	Poker additions	Jeu	Simple	CE2	CE2	
Additions	Black jack l'escalade	Jeu	Simple	CE1	CE2	CE2
Décompositions soustractives d'un nombre fixé à l'avance	Mistigri de l'océan indien	Jeu	Aucune	CE2	CE2	CM1
	Mémoire des soustractions	Jeu	Aucune	CE2	CE2	CM1
Décompositions soustractives d'un nombre variable	Croquemitaine soustractions	Activité	Aucune	CE2	CE2	CM1
Soustractions	Black jack dégringole	Jeu	Simple	CE2	CM1	CM1
Doubles, moitiés, triples, tiers	Bataille de doubles	Jeu	Aucune	CP	CE1	
	Mistigri doubles	Jeu	Aucune	CP	CE1	
	Mémoire des doubles	Jeu	Aucune	CP	CE1	

Matériel

Le jeu comporte :

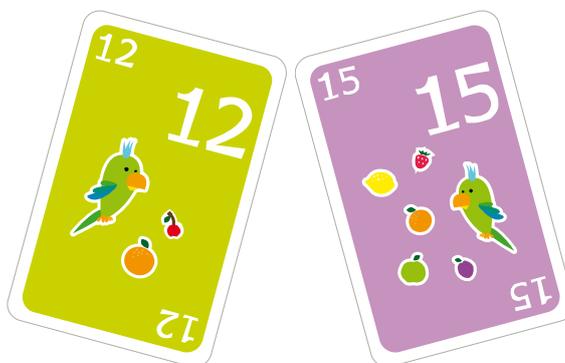
4 « cartes
personnage » :



Mistigri et Zizanie sont les « méchants » : ils augmentent les chances de perdre, Super Mat et Calculine les gentils qui « aident » à gagner.

32 cartes nombres de 0 à 31.

Les nombres impairs sont violets et les pairs verts. Ils comportent un perroquet par dizaine, et un fruit par unité.



Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les temps travaillés en phase :

- d'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ), en particulier pour les jeux de type « Activité » (voir le tableau)
- de renforcement (en autonomie)
- de remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

Les jeux pouvant se jouer à quatre personnes (2 à 4) pour la plupart, 6 jeux sont nécessaires pour faire jouer 24 élèves sur le même objectif (mêmes niveaux), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 6 tables de jeux.

Cependant, on constate que les groupes de 3 élèves ont en général plus calmes que les groupes de 4 élèves.

La préparation de la partie est très rapide. Choisissez le niveau (CP par exemple) et la notion à travailler. Reportez vous au tableau page 2, pour trouver si la règle se trouve dans le livret fourni avec le jeu de cartes (nom du jeu en noir) ou dans ce manuel (nom du jeu en rouge).

Les règles étant courtes, vous pouvez rapidement l'expliquer et l'illustrer par un exemple, puis laisser les élèves démarrer par exemple une partie par eux-mêmes.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

Il est important de **saisir les opportunités pour faire vérifier aux enfants les opérations** ou en général les notions à travailler :

- Demandez aux enfants par exemple quand vous déposez une paire de nombre dont la somme doit être égale à 15 de bien vérifier la somme pour valider si elle est correcte.
- N'hésitez pas à discuter une réponse et à la faire valider, et à commenter les erreurs faites sur calculs ou notions travaillées.

Le jeu est également utilisable avec des élèves de CM2 ou sixième en révision des bases en début d'année ou lors des stages de remises à niveau.

Règles supplémentaires

Nomme les cartes (1 à 6 élèves)

But de l'activité :

Faire lire les nombres aux élèves.

Identifier les nombres sur lesquels chaque élève a des difficultés.

L'élève qui a le moins de cartes sur la table à la fin de l'activité a gagné.

Préparation :

L'enseignant :

Garde les cartes de 1 à « N » d'un ou plusieurs jeux de cartes, en faisant en sorte de disposer au moins de 3 cartes par élève. Le choix de « N » permet d'adapter la difficulté aux connaissances des élèves.

Mélange les cartes.

Déroulement :

L'enseignant tire une carte et la montre.

Le jeu tourne (les élèves sont sollicités chacun son tour). A chaque fois :

L'élève dont c'est le tour doit dire le nombre sur la carte.

S'il se trompe, l'enseignant pose la carte devant lui. On passe alors à l'élève suivant.

L'activité se termine quand le tas de cartes est épuisé. Chaque élève se retrouve alors avec les cartes qu'il n'a pas correctement identifiées : l'élève qui a le moins de cartes a gagné.

Rétroaction :

Les cartes qui restent à chaque élève à la fin de l'activité sont celles qu'il n'a pas pu correctement identifier. On peut alors pour améliorer la progression des élèves rejouer une partie uniquement avec les cartes non reconnues au premier passage (si beaucoup d'erreurs ont été faites durant la première phase de l'activité).

Rangement (1 à 4 élèves)

But de l'activité :

Ranger des nombres en ordre croissant. Comme cela se fait carte après carte, intercaler les nouveaux nombres si nécessaire.

Préparation :

Regrouper les élèves par équipes de 1 à 3 élèves.

Garder les cartes de 1 à « N » d'un ou plusieurs jeux de cartes :

Le nombre « N », compris entre 9 et 31, est choisi pour moduler la difficulté de l'activité.

Le nombre de jeux de cartes est choisi pour disposer de 6 cartes au moins par équipe d'élèves.

Déroulement :

Le jeu se joue cartes sur table.

L'enseignant distribue les cartes aux équipes une à une.

Quand une équipe reçoit une carte, elle doit ranger ses cartes en ordre (cartes posées face visible sur la table).

Si l'ordre n'est pas correct, la carte est posée face cachée à côté du jeu de l'équipe en question.

Si l'équipe a déjà cette carte dans son jeu, elle la passe à l'équipe suivante.

Quand l'enseignant n'a plus de cartes, l'équipe gagnante est celle qui a le moins de cartes posées face cachée.

Rétroaction :

A la fin du jeu, les cartes posées faces cachées indiquent les cartes que l'équipe n'a pas su classer correctement par rapport aux autres cartes dont elle dispose.

L'enseignant peut exploiter cette information en demandant à chaque équipe de ranger les cartes faces cachées dont ils disposent avec les cartes face visible. On a alors une deuxième opportunité de réaliser la même action, cette fois-ci de façon correcte.

Entre deux

Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs aux niveaux 2 et 3

2 à 3 joueurs au niveau 1

But du jeu :

Etre le premier à ne plus avoir de cartes.

Préparation :

Garder les cartes de 1 à 9 (niveau 1), 0 à 20 (niveau 2), 0 à 31 (niveau 3).

Distribuer sans les montrer 2 cartes par joueur (niveau 1), 4 cartes par joueur (niveau 2), 7 cartes par joueur (niveau 3).

Poser deux cartes faces visibles sur la table.

Ecarter les cartes qui restent sans les montrer.

Déroulement :

Chacun prend son jeu en éventail.

On joue chacun son tour. Le joueur à son tour :

S'il a dans son jeu une carte comprise entre les deux cartes au milieu de la table : il la montre et la pose devant lui.

Sinon : il échange une carte de son jeu avec une des deux cartes au milieu de la table.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, il a gagné et le jeu s'arrête.

Rami de suites

Nombre de joueurs :

2 à 4

But du jeu :

Pour faire « Rami » et gagner, être le premier à avoir un jeu composé de :

- 3 cartes qui se suivent (niveau 1).

- 4 cartes qui se suivent (niveau 2).

- une suite de 3 cartes qui se suivent et une suite de 4 cartes qui se suivent (niveau 3).

Préparation :

Garder les cartes de 1 à 5 (niveau 1), 0 à 31 (niveau 2 et 3), et Super Mat.

Distribuer sans les montrer 3 cartes par joueur (niveau 1), 4 cartes par joueur (niveau 2), 7 cartes par joueur (niveau 3).

Faire une pioche avec les cartes restantes, et retourner la première carte de la pioche à côté de la pioche face visible.

Déroulement :

Chacun prend son jeu en éventail.

On joue chacun son tour. Le joueur à son tour :

Prend une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles, et la met dans son jeu.

Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche.

Sort une carte de son jeu et la pose face visible sur le tas à côté de la pioche.

Dit « Rami » et pose son jeu sur la table (le jeu s'arrête) si selon le niveau :

- Niveau 1 : les 3 cartes de son jeu se suivent

(y compris éventuellement Super Mat qui remplace le 1 ou le 2).

- Niveau 2 : les 4 cartes de son jeu se suivent

(y compris éventuellement Super Mat qui remplace le 1 ou le 2).

- Niveau 3 : son jeu est composé d'une suite de 3 cartes et d'une suite de 4 cartes

(y compris éventuellement Super Mat qui remplace le 1 ou le 2).

Mistigri unités

Nombre de joueurs :

2 à 4 au niveau 1

2 à 6 au niveau 2

But du jeu :

Éliminer de son jeu les paires de cartes ayant la même unité.

Celui qui a le Mistigri à la fin a perdu.

Préparation :

Garder les cartes de 1 à 7 et 11 à 17 (niveau 1), 0 à 19 (niveau 2), et Mistigri.

Distribuer les cartes aux joueurs une par une (tous les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes).

Chacun prend son jeu en éventail (sans le montrer aux autres).

Déroulement :

On joue chacun son tour (sens des aiguilles d'une montre). A son tour, le joueur :

Tire une carte dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.

Pose deux cartes ayant la même unité (par exemple 4 et 14) s'il en a, sinon passe au joueur suivant (on ne peut éliminer qu'une seule paire à la fois).

Quand un joueur n'a plus aucune carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants. Quand il ne reste plus que le Mistigri, celui qui l'a a perdu.

Mémoire des unités

Nombre de joueurs :

1 à 3

But du jeu :

Retirer de la table des paires de cartes de même unité.

Celui qui a retiré le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

○ Niveau 1 : 1 à 7, 11 à 17, Calculine et Super Mat

○ Niveau 2 : 1 à 20, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en :

○ Niveau 1 : 4 rangées de 4 cartes

○ Niveau 2 : 4 rangées de 6 cartes

Déroulement :

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour :

Retourne deux cartes de son choix

(tout le monde doit pouvoir les voir).

Récupère ces deux cartes et les garde si ces deux cartes sont :

De la même unité (par exemple 2 et 12)

Mistigri et Zizanie

Super Mat et Calculine

Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes le jeu est terminé.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Bataille de paires

Nombre de joueurs :

2 à 4

But du jeu :

Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.

Préparation :

Garder les cartes de :

- Niveau 1 : 1 à 20
- Niveau 2 : 0 à 31

Distribuer les cartes aux joueurs sans les montrer.

A la fin, chacun doit avoir un tas de cartes devant lui faces cachées.

Déroulement :

Chacun prend ses cartes dans une main sans les regarder. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

A son tour, le joueur :

Prend la première carte sur son jeu.

La pose devant lui sur la table face visible, sur les autres cartes qu'il a déjà posées devant lui.

(à partir de la fin du premier tour), si les cartes sur le tas visible de chaque joueur (une par joueur) sont toutes paires, ou toutes impaires :

Prend toutes les cartes sur la table, et les met sous son jeu.

Rejoue

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte : le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Rami de paires

Nombre de joueurs :

2 à 3

But du jeu :

Avoir un jeu composé seulement de cartes paires ou seulement de cartes impaires, pour faire « Rami ».

Préparation :

Garder les cartes de :

- Niveau 1 : 1 à 20, Zizanie et Mistigri
- Niveau 2 : 0 à 31, Zizanie et Mistigri

Distribuer sans les montrer :

- Niveau 1 : 5 cartes par joueur
- Niveau 2 : 7 cartes par joueur

Faire une pioche avec les cartes restantes, et retourner la première carte de la pioche à côté de la pioche face visible.

Déroulement :

Chacun prend son jeu en éventail.

On joue chacun son tour. Le joueur à son tour :

Prend une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles, et la met dans son jeu.

Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche.

Sort une carte de son jeu et la pose face visible sur le tas à côté de la pioche.

Pose son jeu sur la table et dit « Rami » (le jeu s'arrête) si les cartes de son jeu sont soit toutes paires, soit toutes impaires.

Sans paires

Nombre de joueurs :

3 à 4

But du jeu :

Éviter les cartes paires, Mistigri et Zizanie dans ses levées.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- Niveau 1 : 1 à 12, Zizanie et Mistigri
- Niveau 2 : 0 à 23, Zizanie et Mistigri
- Niveau 3 : 0 à 31, Zizanie et Mistigri

Distribuer toutes les cartes sauf la dernière que l'on met de côté sans la regarder.

Chacun prend son jeu en éventail.

Déroulement :

On joue par levées successives, chaque levée tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence une levée joue la carte de son choix. Quant aux joueurs suivants, si la première carte de la levée est un nombre :

Impair : ils doivent jouer des nombres impairs s'ils en ont.

Pair, Zizanie ou Mistigri: ils jouent la carte de leur choix.

Celui qui a posé la plus grosse carte emporte la levée (Zizanie et Mistigri ne permettent pas d'emporter la levée) et commence la suivante.

A la fin de la partie, on compte le nombre de points dans les levées : un point par carte paire, deux points pour Zizanie et Mistigri.

Celui qui a le moins de points dans ses levées a gagné.

Croquemitaine additions (utiliser 2 ou plus jeux de cartes, selon le nombre d'élèves)

But de l'activité :

Récupérer le plus de cartes possibles, en trouvant sur la table des décompositions additives d'une carte de son jeu. Le jeu s'appelle Croquemitaine car chacun va essayer de « manger » le maximum de cartes sur la table.

Préparation :

Cette activité se joue avec la classe.

On fera jouer les élèves seuls ou en équipes de 2 ou 3.

On utilise les cartes suivantes de plusieurs jeux de cartes :

- 1 à 10 pour le niveau 1
- 1 à 20 pour le niveau 2
- 1 à 30 pour le niveau 3

L'enseignant mélange les cartes, et distribue 6 cartes par joueur (ou équipe). Il pose les 4 cartes suivantes faces visibles sur la table pour démarrer la partie.

Déroulement :

Le jeu tourne toujours dans le même sens. Chaque joueur à son tour cherche à « manger » un maximum de cartes posées sur la table. A son tour, le joueur a deux possibilités :

Sortir de son jeu une carte égale à la somme de plusieurs cartes posées sur la table. Il pose alors devant lui faces cachées ces cartes et la carte ayant servi à les « manger ».

Déposer une carte de son jeu face visible sur la table.

Quand plus personne n'a de carte dans son jeu, le jeu se termine. Le gagnant est celui qui en fin de partie a « mangé » le plus de cartes, et a donc le plus de cartes sur son tas.

Rétroaction :

Comme chaque élève garde devant lui tous ses plis, on peut reconstituer les combinaisons additives trouvées par chaque joueur au cours de la partie et les commenter (par exemple les différentes combinaisons additives des mêmes nombres qui ont été trouvées).

Remarque : le nombre maximal d'équipes en fonction du niveau et du nombre de jeux de cartes utilisés est le suivant :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
5 jeux de cartes	7 équipes	16 équipes	Plus de 30 équipes
10 jeux de cartes	16 équipes	Plus de 30 équipes	Plus de 30 équipes

Mémoire des soustractions

Nombre de joueurs :

2 à 4

But du jeu :

Eliminer les paires de cartes dont la soustraction fait :

- 3 (niveau 1)
- 6 (niveau 2)
- 8 (niveau 3)
- 10 (niveau 4)
- 16 (niveau 5)

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- o Niveau 1 : 1 à 6, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- o Niveau 2 : 1 à 12, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- o Niveau 3 : 0 à 15, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- o Niveau 4 : 0 à 19, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- o Niveau 5 : 0 à 31, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en :

- o Niveau 1 : 2 rangées de 5 cartes
- o Niveau 2 : 4 rangées de 4 cartes
- o Niveau 3 : 4 rangées de 5 cartes
- o Niveau 2 : 4 rangées de 6 cartes
- o Niveau 2 : 6 rangées de 6 cartes

Déroulement :

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour :

Retourne deux cartes de son choix
(tout le monde doit pouvoir les voir).

Récupère ces deux cartes et les garde :

Si leur soustraction donne :

- 3 (niveau 1)
- 6 (niveau 2)
- 8 (niveau 3)
- 10 (niveau 4)
- 16 (niveau 5)

Si ce sont :

- Mistigri et Zizanie
- Super Mat et Calculine

Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes le jeu est terminé.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Croquemitaine soustractions (avec la classe – utiliser 5 ou 10 jeux de cartes, voir plus bas)

But de l'activité :

Chaque joueur essaie de récupérer le plus de cartes possibles, en trouvant sur la table des décompositions soustractives d'une carte de son jeu.

Le jeu s'appelle Croquemitaine car chacun va essayer de « manger » le maximum de cartes sur la table.

Préparation :

Cette activité se joue avec la classe.

On fera jouer les élèves seuls ou en équipes de 2 ou 3.

On utilise les cartes suivantes des jeux des cartes :

- 1 à 10 (niveau 1)
- 1 à 20 (niveau 2)
- 1 à 30 (niveau 3)

Le professeur mélange les cartes, et distribue 6 cartes par joueur (ou équipe). Il pose les 4 cartes suivantes faces visibles sur la table pour démarrer la partie.

Déroulement :

Le jeu tourne toujours dans le même sens. Chaque joueur à son tour cherche à « manger » un maximum de cartes posées sur la table. A son tour, le joueur a deux possibilités :

- Sortir de son jeu une carte égale à la soustraction de plusieurs cartes posées sur la table. Il explique cette somme et pose devant lui faces cachées ces cartes ainsi que la carte ayant servi à les « manger ».

Les soustractions autorisées sont :

- $A = B - C$
 - $A = B - C - D$
 - $A = B - C - D - E \dots$
- Déposer une carte de son jeu face visible sur la table.

Quand plus personne n'a de carte, le jeu se termine.

Le gagnant est celui qui en fin de partie a « mangé » le plus de cartes, et a donc le plus de cartes sur son tas.

Rétroaction :

Chaque élève ayant gardé tous ses plis, on peut reconstituer et commenter les combinaisons trouvées par chaque joueur. On pourra par exemple comparer les différentes combinaisons soustractives du même nombre qui ont été trouvées par les joueurs.

Remarque : le nombre maximal d'équipes en fonction du niveau et du nombre de jeux de cartes utilisés est le suivant :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
5 jeux de cartes	7 équipes	16 équipes	Plus de 30 équipes
10 jeux de cartes	16 équipes	Plus de 30 équipes	Plus de 30 équipes

Mistigri doubles

Nombre de joueurs :

2 à 4

But du jeu :

Éliminer de son jeu les paires de cartes dont l'une est le double de l'autre.

Celui qui a le Mistigri à la fin a perdu.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- Mistigri, et 6 à 22, sauf les cartes impaires à partir de 13 (niveau 1)
- Mistigri, et 8 à 30, sauf les cartes impaires à partir de 17 (niveau 2)

Distribuer les cartes aux joueurs une par une (tous les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes).

Chacun prend son jeu en éventail (sans le montrer aux autres).

Déroulement :

On joue chacun son tour (sens des aiguilles d'une montre). A son tour, le joueur :

Tire une carte dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.

Pose sur la table deux cartes dont l'une est le double de l'autre, s'il le peut.

Quand un joueur n'a plus aucune carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Quand il ne reste plus que le Mistigri, celui qui l'a a perdu.

Mémoire des doubles

Nombre de joueurs :

2 à 4

But du jeu :

Éliminer les paires de cartes dont l'une est le double de l'autre.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- 6 à 22, sauf les cartes impaires à partir de 13 (niveau 1)

- 8 à 30, sauf les cartes impaires à partir de 17 (niveau 2)

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en :

- 3 rangées de 4 cartes (niveau 1)
- 4 rangées de 4 cartes (niveau 2)

Déroulement :

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour :

Retourne deux cartes de son choix (tout le monde doit pouvoir les voir).

Récupère ces deux cartes et les garde si l'une est le double de l'autre.

Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes le jeu est terminé.

Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes.