

Douze jeux de cartes

d'additions, de soustractions
et de doubles.

François Guély



aritma

Aritma

6 Parc des Fontenelles - 78870 Bailly, France
www.aritma.net - Contact : info@aritma.net

Sommaire

Présentation.....	4
Tableaux des jeux	5
Jeux d'additions.....	6
Mistigri additions	7
Memory additions	11
Black jack additions.....	14
Bataille additions.....	17
Rami additions	20
Poker additions	23
Jeux de doubles	26
Bataille de doubles.....	27
Memory de doubles	30
Mistigri de doubles	33
Jeux de soustractions.....	36
Mistigri soustractions	37
Memory soustractions.....	40
Black Jack soustractions	43

Présentation

Merci d'avoir acheté ce coffret Aritma.

La difficulté de ces jeux de cartes de calcul mental est progressive pour s'adapter au niveau des enfants mais aussi des adultes !

Le jeu comprend 36 cartes : les nombres de 0 à 31, une carte « Mistigri », une carte « Caméléon », et deux cartes blanches.

Le Mistigri fait perdre celui qui l'a à la fin du jeu... débarrassez vous en vite !

Le Caméléon a la faculté de se transformer en «1» ou en «2», au choix du joueur qui l'utilise... il vous aide à gagner.

Les cartes blanches permettent de remplacer une carte déchirée ou perdue, mais bien sûr vous pouvez également inventer des jeux les utilisant.

Nous vous souhaitons de nombreuses heures de détente avec les jeux Aritma.

N'hésitez pas à faire des remarques ou à proposer de nouveaux jeux sur le site www.aritma.net

Tableaux des jeux

Additions

Jeu	dès l'âge de	Page
Mistigri additions	6 ans	7
Memory additions	6 ans	11
Black jack additions	7 ans	14
Bataille additions	7 ans	17
Rami additions	7 ans	20
Poker additions	7 ans	23

Doubles

Bataille de doubles	6 ans	27
Memory de doubles	6 ans	30
Mistigri de doubles	6 ans	33

Soustractions

Mistigri soustractions	8 ans	37
Memory soustractions	8 ans	40
Black jack soustractions	8 ans	43

Jeux




d'additions



+



Mistigri additions

de  à  joueurs  : 10 minutes

But

Eliminer de son jeu les paires de cartes de somme 11. Celui qui a le Mistigri à la fin a perdu.

Préparation

Garder le Mistigri et les cartes de 0 à 11. Les distribuer aux joueurs une par une. Chacun prend son jeu en éventail.

Déroulement

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

Chacun à son tour :

- Tire une carte au hasard dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.
- Pose sur la table une paire de cartes dont la somme fait 11, s'il en a.

Quand un joueur n'a plus de carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants. A la fin, plus personne n'a de carte sauf celui qui a le Mistigri, qui a perdu.

Variante

Le niveau de difficulté du jeu peut être adapté.

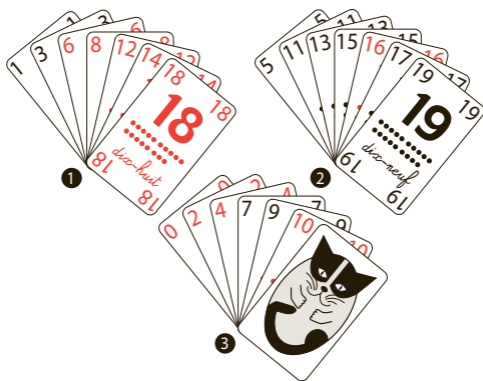
Pour cela, choisir un nombre impair compris entre 11 et 31. Plus ce nombre est petit, plus le jeu est facile.

Utiliser pour jouer le Mistigri et les cartes jusqu'à ce nombre. On élimine les paires de cartes dont la somme donne ce nombre. Pour le reste, la règle est identique.

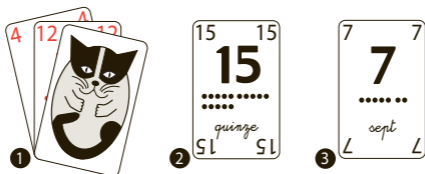
Exemple (variante)

On choisit de jouer avec les cartes jusqu'à 19.

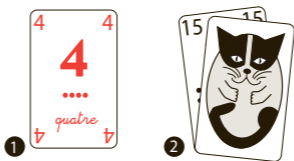
La distribution donne aux trois joueurs les jeux suivants:



Le joueur N°1 tire le 4 du joueur N°3, et élimine la paire (18, 1). Le joueur N°2 tire le 3 du joueur N°1, et élimine la paire (16, 3). Le joueur N°3 tire le 17 du joueur N°2, et élimine la paire (17, 2). On obtient les jeux suivants:





Le joueur N°1 tire le 7 du joueur N°3. Le joueur N°3 n'ayant plus de carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants. Le joueur N°1 élimine la paire (12, 7). Le joueur N°2 tire le Mistigri du joueur N°1. On obtient les jeux suivants :



Le joueur N°1 tire le 15 du joueur N°2, élimine la paire (15, 4) et n'a plus de cartes : il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Le joueur N°2 n'a plus qu'une seule carte : le Mistigri. Il a perdu.

Memory additions

de  à  joueurs  : 6 minutes

But

Éliminer le plus possible de paires de cartes dont la somme fait 15.

Préparation

Garder les cartes de 0 à 15. Poser les 16 cartes sur la table faces cachées en 4 rangées de 4 cartes.

Déroulement

On joue chacun son tour.

A son tour, le joueur retourne deux cartes de son choix.

Si la somme de ces deux cartes fait 15, il les retire du jeu. Sinon, il les remet à leurs places initiales faces cachées.

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Exemple (avec deux joueurs)

La distribution donne (cartes faces cachées) :

7 9 13 11

8 2 10 0

3 1 15 4

12 5 14 6

Le premier joueur retourne le 2 et le 4 et les replace (la somme ne fait pas 15) faces cachées. Le deuxième joueur retourne le 13 et le 3 et les replace faces cachées.

Le premier joueur retourne le 13 et le 2 (il se souvient qu'ils ont déjà été retournés). La somme faisant 15, il les retire du jeu. Le jeu est alors le suivant (les cartes soulignées ont été retournées au moins une fois) :

7 9 11

8 10 0

3 1 15 4

12 5 14 6

Le deuxième joueur retourne le 11. Il se souvient où se trouve le 4 et le retourne. Il les retire du jeu.

Le premier joueur retourne le 10 et le 6, et les replace. Le deuxième joueur retourne le 9 et le 14, et les replace :

7 9

8 10 0

3 1 15

12 5 14 6

Le premier joueur retourne le 9 et le 6, et les retire. Le deuxième joueur retourne le 12 et le 3, (dont il se souvient) et les retire.

Le premier joueur retourne le 8 et le 1, et les replace. Le deuxième joueur retourne le 1 et le 14, et les retire :

7

8 10 0

15

5

Le premier joueur retourne le 5 et le 10, et les retire. Le deuxième joueur retourne le 15 et le 7, et les replace.

Le premier joueur retourne le 8 et le 7, et les retire. Le deuxième joueur retourne le 15 et le 0, et les retire :

Les deux joueurs ont retiré 8 cartes chacun et sont ex-aequo.

Variante plus difficile

Garder les cartes de 0 à 23, et le Mistigri.


Poser les 25 cartes sur la table faces cachées en 5 rangées de 5 cartes.

On élimine les paires de cartes dont la somme fait 23.

Quand il n'y a plus qu'une carte sur la table (le mistigri), le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Black jack additions

de  à  joueurs

 : 6 minutes

But

Approcher le plus possible 21 par la somme de ses cartes, sans le dépasser.

Préparation

Garder les cartes de 0 à 11 et le Caméléon, qui remplace un «1» ou un «2», au choix du joueur qui le détient.

Distribuer une carte à chaque joueur sans la montrer. Poser les cartes restantes sur la table faces cachées (elles constituent la pioche).

Déroulement

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur a le choix entre deux possibilités :

- Prendre une carte sur la pioche et la poser face visible devant lui.
- (à partir du deuxième tour) Mettre fin à la partie en disant «on compte». Chaque joueur compte alors la somme de ses cartes. Le joueur dont la somme est la plus proche de 21, sans le dépasser, a gagné.

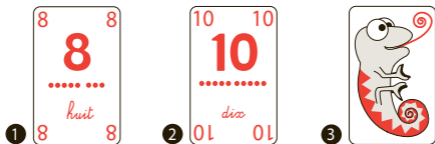
Exemple

Les trois joueurs reçoivent les cartes suivantes (que chacun ne montre pas aux autres) :

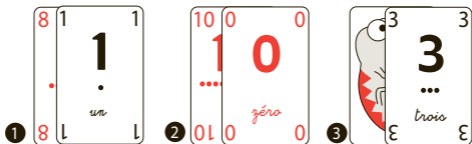


Premier tour (les joueurs ne peuvent pas arrêter le jeu) :

Le joueur N°1 pioche le 8, et le pose devant lui face visible (sa somme fait 12). Le joueur N°2 pioche le 10 et le pose (somme 12). Le joueur N°3 pioche le Caméléon et le pose (somme 6 ou 7, selon la valeur du Caméléon). Les cartes visibles sont les suivantes :



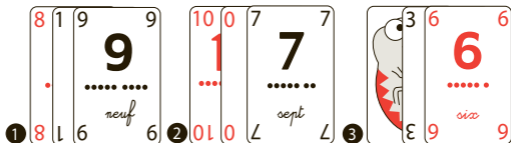
Deuxième tour : Le joueur N°1 a peu de risque de dépasser 21. Il pioche le «1» (somme 13). Le joueur N°2 est dans la même situation. Il pioche le 0 (somme 12). Le joueur N°3 a peu de points. Il pioche le 3 (somme 9 ou 10 selon la valeur du Caméléon). Les cartes visibles sont :



Le joueur N°1 voit que les autres joueurs risquent d'avoir plus de points que lui et qu'il est loin de 21. Il tire le 9 (somme 24) et sort du jeu car il a dépassé 21.

Le joueur N°2 est dans la même situation. Il tire le 7 (somme 19). Le joueur N°3 tire le 6 (somme 15 ou 16 selon la valeur du Caméléon).

Le joueur N°2 décide d'arrêter et de compter car il est proche de 21. Comme 19 est plus proche de 21 que 16, le joueur N°2 a gagné. La situation finale est la suivante :



Variante plus difficile

Décider à l'avance d'un nombre à atteindre, par exemple 41 (maximum 61). Diviser ce nombre par deux, et s'il est impair arrondir au nombre inférieur (par exemple, on obtient 20). Garder les cartes de 0 au nombre obtenu, et le Caméléon.

Bataille additions

de  à  joueurs  : 8 minutes

But

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

Préparation

Garder les cartes de 0 à 31 et le Caméléon, qui remplace un «1» ou un «2», selon le choix du joueur qui trouve l'addition.

Distribuer les cartes aux joueurs sans les montrer. Chacun doit avoir à la fin un tas de cartes devant lui.

Déroulement

Chacun prend ses cartes dans une main sans les regarder. On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- Pose la première carte (au-dessus) de ton jeu sur la table face visible.
- S'il trouve une carte sur la table qui est la somme de deux autres cartes, il prend toutes les cartes sur la table, les met sous ton jeu, et rejoue.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, le jeu s'arrête. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin.

Variante plus difficile

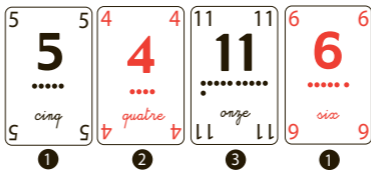
Autoriser les combinaisons de 4 cartes (somme de 3 cartes égale à la quatrième) ou plus.

Variante plus facile

Jouer avec les cartes jusqu'à un nombre choisi au début du jeu (ex. le 15), et le Caméléon.

Exemple (variante facile)

On choisit de jouer avec les cartes jusqu'à 15. Une fois les 17 cartes distribuées aux 3 joueurs, les joueurs posent les cartes :

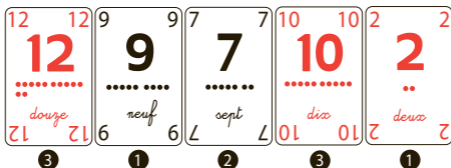


Le joueur N°1 met les cartes sous son jeu car « $11 = 6 + 5$ », et démarre la suite de cartes suivante. Les joueurs posent les cartes :



Le joueur N°3 l'emporte car le Caméléon peut remplacer un «2» et «3 = 1 + 2».

Les joueurs posent les cartes :



Le joueur N°1 l'emporte car «12 = 10 + 2».

Les joueurs posent les cartes :



Le joueur N°1 l'emporte car «6 = 5 + 1».


A la deuxième carte posée, le joueur N°2 n'a plus de carte. Le jeu s'arrête et on compte les cartes.

Le joueur N°1 a 10 cartes, le joueur N°2 aucune et le joueur N°3 a 5 cartes.

Le joueur N°1 gagne donc la partie.

Rami additions

de  à  joueurs

 : 10 minutes

But

Etre le premier à avoir dans son jeu une carte égale à la somme des trois autres.

Préparation

Garder les cartes de 0 à 20 et le Caméléon (qui remplace un «1» ou un «2», au choix du joueur qui le détient).

Distribuer 4 cartes par joueur. Former une pioche (face cachée) avec les cartes restantes, dont on retourne la première carte 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 au choix une carte sur la pioche ou sur le tas de cartes faces visibles, et la met dans ton jeu.
- Si la pioche est vide, retourne le tas de cartes, qui devient la pioche.
- Pose une carte de ton jeu sur le tas à côté de la pioche, face visible.

Le premier joueur dont le jeu comporte une carte égale à la somme des trois autres dit «Rami» et gagne.

Variante plus difficile

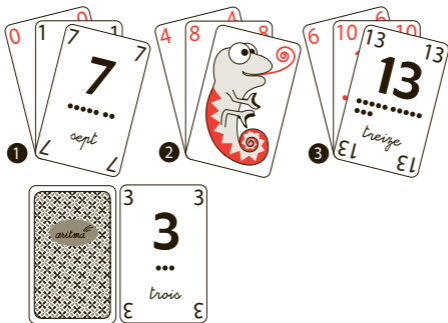
On joue avec les cartes de 0 à 31 et le Caméléon. Chaque joueur a 7 cartes dans son jeu. Le premier à avoir dans son jeu une carte égale à la somme de deux autres et une carte égale à la somme de trois autres fait « Rami ».

Variante plus facile

On joue avec les cartes de 0 à 14 et le Caméléon. Chaque joueur a 3 cartes dans son jeu. Le premier à avoir dans son jeu une carte égale à la somme des deux autres fait « Rami ».

Exemple (variante facile)

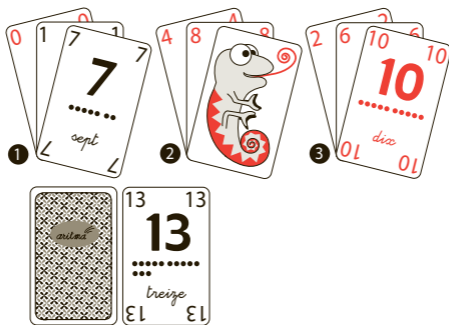
La distribution donne les cartes suivantes :



Le joueur N°1 n'est pas intéressé par le 3. Il pioche le 14 et le rejette.

Le joueur N°2 n'est pas intéressé par le 14. Il pioche le 11 et le rejette. Le joueur N°2 n'est pas intéressé par le 11. Il pioche le 2 et rejette le 13.

On a les jeux suivants :






Le joueur N°1 pioche le 9 et rejette le 0.

Le joueur N°2 pioche le 5 et rejette le 8. Il fait Rami car le Caméléon peut remplacer un 1 (ou un 2), et « $5 = 4 + 1$ ».

Poker additions

On utilise comme mises des macaronis.

de  à  joueurs  : 10 minutes

But

Construire la combinaison la plus forte possible. Voici les combinaisons possibles par force croissante :

Paire

trois cartes dont une est la somme des deux autres

Brelan

quatre cartes dont une est la somme des trois autres

Carré

cinq cartes dont une est la somme des quatre autres

Quinte

six cartes dont une est la somme des cinq autres

Entre deux combinaisons de même type, la plus forte est celle dont la somme est la plus élevée.

Préparation

Garder les cartes de 0 à 31 et le Caméléon (qui remplace un «1» ou un «2»). Distribuer 6 cartes par joueur et former une pioche avec les autres cartes. Chacun prend son jeu en éventail, et mise un macaroni.

Déroulement

On commence les enchères, qui se jouent chacun son tour. A son tour, le joueur a le choix entre :

- Surenchérir : Il augmente sa mise pour qu'elle soit la plus élevée. L'enchère continue
- Abandonner l'enchère (et perdre sa mise actuelle à celui qui gagnera à la fin).
- Mettre une mise égale à la plus élevée et dire « pour voir ». Dans ce cas l'enchère s'arrête et ceux qui n'ont pas abandonné l'enchère peuvent mettre la même mise ou abandonner.

Une fois les enchères terminées :

- Si un joueur a surenchéri sans que personne ne dise « pour voir », il récupère toutes les mises sans montrer son jeu.
- Si un joueur a dit « pour voir », les joueurs restants écartent 0, 1 ou 2 cartes de leur jeu et en piochent autant. Le gagnant est celui qui a la combinaison la plus forte dans son jeu. Il emporte toutes les mises.

Variante plus facile

Garder les cartes de 0 à 22 et le Caméléon. Distribuer 4 cartes par joueur. Les paires et les brelans sont les seules combinaisons possibles.

Exemple (variante facile)

La distribution donne les jeux suivants :



Le joueur N°1 n'a pas de combinaison. Il décide de bluffer et surenchérit à deux macaronis.

Le joueur N°2 a la paire « $3 + 10 = 13$ ». Il suit avec un deuxième macaroni et dit «pour voir».

Le joueur N°3 n'a pas de combinaison. Il décide de suivre quand même avec un deuxième macaroni.

Les enchères sont terminées. Le joueur N°1 écarte le 16 et le 17 et pioche le 9 et le 11. Le joueur N°2 écarte le 14 et pioche le 6. Le joueur N°3 écarte le 15 et le 19 et pioche le 5 et le 18. Les jeux sont les suivants :



Le joueur N°1 n'a pas de combinaison.

Le joueur N°2 a la paire « $3 + 10 = 13$ ».

Le joueur N°3 n'a pas de combinaison.




Le joueur N°2 gagne donc et emporte les 6 macaronis.

Jeux

de doubles



Bataille de doubles

de  à  joueurs  : 8 minutes

But

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

Préparation

Garder les cartes de 0 à 31 et le Caméléon (qui remplace un «1» ou un «2», au choix du joueur qui le détient).

Distribuer les cartes aux joueurs sans les montrer. Chacun doit avoir à la fin un tas de cartes faces cachées devant lui.

Déroulement

Chacun prend ses cartes dans une main sans les regarder. On joue chacun son tour. A son tour le joueur :

- Pose la première carte (au-dessus) de ton jeu sur la table face visible.
- S'il trouve une carte sur la table qui est le double d'une autre carte, il prend toutes les cartes sur la table, les met sous ton jeu, et rejoue.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, le jeu s'arrête. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin.

Variante plus facile

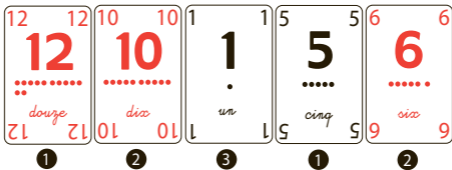
Garder les cartes de 0 à un nombre choisi à l'avance (par exemple 14) et le Caméléon.

Variante plus difficile

Jouer avec les triples au lieu des doubles.

Exemple (variante facile)

Une fois les 16 cartes (0 à 14 et Caméléon) distribuées aux 3 joueurs, les joueurs jouent les cartes suivantes :



Le joueur N°2 emporte les cartes et les met sous son jeu car 12 est le double de 6. Les joueurs jouent les cartes suivantes :



Le joueur N°1 met les cartes sous son jeu (4 est le double de 2). les joueurs jouent les cartes suivantes :






Le joueur N°2 met les cartes sous son jeu (14 est le double de 7) et commence la suite suivante.

Au bout de la cinquième carte posée, le joueur N°3 n'a plus de carte et la partie s'arrête.

Le joueur N°1 a 3 cartes. Le joueur N°2 en a 8. C'est donc le joueur N°2 qui gagne.

Memory de doubles

de  à  joueurs  : 6 minutes

But

Eliminer le plus possible de paires de cartes dont une est le double de l'autre.

Préparation

Garder les cartes de 6 à 22, sauf les cartes impaires à partir de 13.

Poser les 12 cartes sur la table faces cachées en 3 rangées de 4 cartes.

Déroulement

On joue chacun son tour.

A son tour, le joueur retourne deux cartes de son choix. Si une carte est le double de l'autre, il les retire du jeu. Sinon, il les replace faces cachées à leur emplacement initial.

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Exemple (deux joueurs)

La distribution donne les cartes suivantes (faces cachées) :

10	20	18	9
12	7	14	8
11	22	6	16

Le premier joueur retourne le 7 et le 18. Le 18 n'est pas le double de 7 : il les remplace donc faces cachées.

Le deuxième joueur retourne le 8 et le 20 et les remplace faces cachées. Le jeu est le suivant (les cartes soulignées sont celles qui ont déjà été retournées) :

10	<u>20</u>	<u>18</u>	9
12	<u>7</u>	14	<u>8</u>
11	22	6	16

Le premier joueur retourne le 14. Il se souvient où est le 7, le retourne et retire les deux cartes du jeu.

Le deuxième joueur retourne le 16. Il se souvient où est le 8, le retourne et retire les deux cartes du jeu. Le jeu est alors le suivant :

10	<u>20</u>	<u>18</u>	9
12			
11	22	6	

Le premier joueur retourne le 12 et le 22 et les remplace.

Le deuxième joueur retourne le 6. Il se souvient où est le 12, le retourne et retire les deux cartes du jeu. Le jeu est alors le suivant :

10 20 18 9

11 22

Le premier joueur retourne le 9 et le 18 et les retire.

Le deuxième joueur retourne le 10, mais se trompe sur la position du 20 et retourne le 22. Il replace les cartes. Le jeu est alors le suivant :

10 20

11 22

Le premier joueur retourne le 10 et le 20 et les retire.

Le deuxième joueur retourne le 11 et le 22 et les retire.

Les joueurs ont chacun 6 cartes et sont donc ex-aequo.




Variante plus difficile

Garder les cartes de 8 à 30 sauf les cartes impaires à partir de 17. Poser les 16 cartes sur la table faces cachées en 4 rangées de 4 cartes.

Autre variante

Le joueur qui emporte une paire de cartes rejoue.

Mistigri de doubles

de  à  joueurs  : 10 minutes

But

Eliminer 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 le Mistigri et les cartes de 6 à 22 sauf les cartes impaires à partir de 13. Les distribuer aux joueurs une par une. Chacun prend son jeu en éventail (sans le montrer aux autres).

Déroulement

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

- Tire une carte au hasard dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans ton jeu.
- Pose sur la table une paire de cartes dont l'une est le double de l'autre, s'il en a.

Quand un joueur n'a plus de carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants. A la fin, plus personne n'a de carte sauf celui qui a le Mistigri, qui a perdu.

Exemple (3 joueurs)

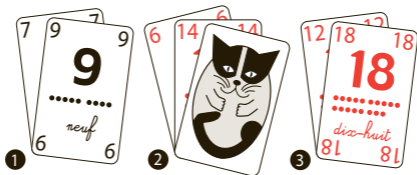
La distribution donne aux joueurs les jeux suivants:



Le joueur N°1 tire le 6 du joueur N°3, et élimine la paire (10, 20).

Le joueur N°2 tire le 6 du joueur N°1, et élimine la paire (11, 22).

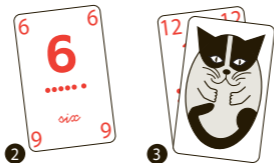
Le joueur N°3 tire le 8 du joueur N°2, et élimine la paire (8, 16). On obtient les jeux suivants :



Le joueur N°1 tire le 18 du joueur N°3, et élimine la paire (9, 18).

Le joueur N°2 tire le 7 du joueur N°1, et élimine la paire (7, 14). Le joueur N°1 n'a plus de cartes. Il sort du jeu et fait partie des gagnants.

Le joueur N°3 tire le Mistigri du joueur N°2.
On obtient alors les jeux suivants :



Le joueur N°2 tire le Mistigri du joueur N°3.

Le joueur N°3 tire le 6 du joueur N°2, élimine la paire (6, 12) et sort du jeu (il fait partie des gagnants).

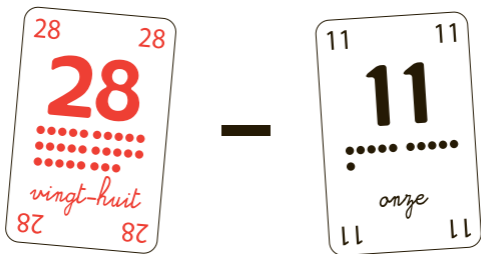
Le joueur N°2, à qui ne reste que le Mistigri, a perdu.

Variante plus facile




Garder les cartes de 8 à 30 sauf les cartes impaires à partir de 17.

Jeux

de soustractions



Mistigri soustractions

de  à  joueurs  : 10 minutes

But

Eliminer de son jeu les paires de cartes dont la soustraction fait 6. Celui qui a le Mistigri à la fin a perdu.

Préparation

Garder le Mistigri et les cartes de 0 à 11. Les distribuer aux joueurs une par une. Chacun prend son jeu en éventail (sans le montrer aux autres).

Déroulement

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

- Tire une carte au hasard dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans ton jeu.
- Pose sur la table une paire de cartes dont la soustraction fait 6, s'il en a.

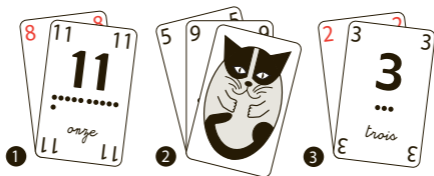
Quand un joueur n'a plus de carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants. A la fin, plus personne n'a de carte sauf celui qui a le Mistigri.

Exemple (3 joueurs)

On élimine les paires dont la soustraction fait 6. La distribution donne aux joueurs les jeux suivants :



Le joueur N°1 tire le 1 du joueur N°3, et élimine la paire (7, 1). Le joueur N°2 tire le 9 du joueur N°1, et élimine la paire (10, 4). Le joueur N°3 tire le 2 du joueur N°2, et élimine la paire (6, 0). On obtient les jeux suivants :



Le joueur N°1 tire le 3 du joueur N°3. Le joueur N°2 tire le 3 du joueur N°1, et élimine la paire (9, 3). Le joueur N°3 tire le 5 du joueur N°2. On obtient les jeux suivants :



Le joueur N°1 tire le 5, et élimine la paire (11, 5). Le joueur N°2 tire le 8. Le joueur N°1 n'a alors plus de cartes et sort du jeu.

Le joueur N°3 tire le 8 du joueur N°2, élimine la paire (8, 2) et n'a plus de cartes. Il sort du jeu.

Le joueur N°2 est le dernier joueur, avec le Mistigri. Il a perdu.

Variante

Le niveau de difficulté du jeu « Mistigri Soustractions » peut être facilement adapté.




Pour cela, choisir un nombre impair compris entre 11 et 31 (par exemple 19). Plus ce nombre est petit, plus le jeu est facile.

Au lieu d'utiliser les cartes jusqu'à 11, on utilise les cartes jusqu'à ce nombre (et le Mistigri bien sûr).

On élimine les paires de cartes dont la soustraction fait la moitié de ce nombre, arrondi au nombre entier supérieur (par exemple 19 divisé par deux et arrondi à l'entier supérieur donne 10).

Pour le reste, le jeu fonctionne exactement de la même façon.

Memory soustractions

de  à  joueurs  : 6 minutes

But

Eliminer le plus possible de paires de cartes dont la soustraction fait 8.

Préparation

Garder les cartes de 0 à 15. Poser les 16 cartes sur la table faces cachées en 4 rangées de 4 cartes. On joue chacun son tour.

Déroulement

A son tour, le joueur retourne deux cartes de son choix. Si leur soustraction fait 8, il les retire du jeu. Sinon, il les replace à nouveau faces cachées à leurs emplacements initiaux.

Quand il n'y a plus de carte sur la table, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante plus difficile

Garder les cartes de 0 à 23 et le Mistigri. Les poser sur la table faces cachées en 5 rangées de 5 cartes. On élimine les paires de cartes dont la soustraction fait 12. A la fin il n'y a plus que le Mistigri sur la table et le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Variante plus facile

Garder les cartes de 0 à 11. Les poser sur la table faces cachées en 3 rangées de 4 cartes. On élimine les paires de cartes dont la soustraction fait 6.

Exemple (variante facile)

La distribution donne les cartes suivantes (faces cachées, deux joueurs) :

0	4	9	11
3	6	8	7
10	2	5	1

Le premier joueur retourne le 7 et le 8. Leur soustraction ne fait pas 6 : il les replace faces cachées.

Le deuxième joueur retourne le 4 et le 11. Il les replace faces cachées. Le jeu est le suivant (cartes faces cachées, celles soulignées ont déjà été retournées) :

0	<u>4</u>	9	<u>11</u>
3	6	<u>8</u>	<u>7</u>
10	2	5	1

Le premier joueur retourne le 2 et le 8 (il se souvient de sa position). Leur soustraction fait 6 et il les retire

du jeu. Le deuxième joueur retourne le 0 et le 5. Il les replace faces cachées. Le jeu est le suivant :

<u>0</u>	<u>4</u>	9	<u>11</u>
3	6		<u>7</u>
10		<u>5</u>	1

Le premier joueur retourne le 11 et le 5 et il les retire du jeu. Le deuxième joueur retourne le 10 et le 9 (il ne se souvient pas où est le 4). Il les replace faces cachées. Le jeu est le suivant :

<u>0</u>	<u>4</u>	<u>9</u>	
3	6		<u>7</u>
<u>10</u>			1




Le premier joueur retourne le 10 et le 4 et les retire du jeu. Le deuxième joueur retourne le 6 et le 0 et les retire du jeu. Le jeu est le suivant :

	<u>9</u>		
3			<u>7</u>
			1

Le premier joueur retourne le 3 et le 9 et les retire du jeu. Le deuxième joueur retourne le 7 et le 1 et les retire du jeu.

Le premier joueur a 8 cartes et le deuxième 4. Le premier joueur a gagné.

Black Jack soustractions

de  à  joueurs  : 8 minutes

But

Se rapprocher de 0 en soustrayant les cartes du compte à rebours.

Préparation

Garder les cartes de 0 à 19 et le Caméléon, qui remplace «1» ou «2». Distribuer toutes les cartes aux joueurs sans les montrer (certains en ont une de plus que les autres). Chacun prend son jeu en éventail. Le compte à rebours commence à 90.

Déroulement

On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- Sort du jeu si la valeur du compte à rebours est inférieure à la plus faible de ses cartes.
- Sinon, il pose une carte de son jeu sur la table, au plus égale au compte à rebours. Il soustrait cette carte au compte à rebours et donne le résultat à haute voix.

Le gagnant est celui qui atteint 0, ou qui est le dernier à avoir pu jouer (donc le plus proche de 0).

Variante plus difficile

Garder les cartes de 0 à 31 et le Caméléon. Le compte à rebours commence à 250.

Variante plus facile

Garder les cartes de 0 à 11 et le Caméléon. Le compte à rebours commence à 33.

Exemple (variante facile)

Le compte à rebours commence à 33. La distribution donne aux 3 joueurs les cartes suivantes :



Le premier joueur décide de jouer le 8. Il le dépose sur la table et déclare « $33 - 8 = 25$ ».

Le deuxième joueur décide de jouer le 3 car il ne veut pas que les joueurs suivants puissent gagner immédiatement. Il déclare « $25 - 3 = 22$ ».

Le troisième joueur décide de prendre le risque de jouer le 7 car il pense que les petites cartes vont lui être utiles par la suite. Il déclare « $22 - 7 = 15$ ».

Le jeu se présente donc comme ceci :



Le premier joueur décide de jouer le 4.

Il le dépose et déclare « $15 - 4 = 11$ ».

Le deuxième joueur décide de jouer le 9.

Il déclare « $11 - 9 = 2$ ».

Le troisième joueur décide de jouer le 1.

Il déclare « $2 - 1 = 1$ ».

A ce stade, le jeu se présente comme ci-dessous :



Le joueur N°1 ne peut pas jouer et sort du jeu.

Le joueur N°2 peut jouer le Caméléon en lui donnant la valeur «1», et atteint la valeur «0» du compte à rebours. Il gagne la partie.

Autres jeux Aritma

Aritma propose également :

- Un coffret de jeu de cartes de numération, à partir de 5 ans, faisant travailler : connaissances des nombres, comparaisons, suites de nombres, parité, et système décimal (unités et dizaines).
- Les mêmes jeux sous forme de mallette pédagogique pour la classe.
- Un coffret de jeu de cartes de multiplications et divisions, faisant travailler : tables de multiplication, divisions entières avec ou sans reste, multiples, et diviseurs.
- Les mêmes jeux sous forme de mallette pédagogique pour la classe.
- Wyx - la guerre des fourmis : affrontez vous à la construction de fourmilières (voir le site www.wyx.fr ou le site www.aritma.net). Fait travailler les déplacements, l'attention et indirectement les vecteurs.

Découvrez nos nouvelles productions et toute l'actualité du jeu pédagogique sur le site www.aritma.net !