

KIM

Cycle 2

But du jeu : jeu de kim. Former le plus de paires possible

Compétence :
trouver le complément à 10

Matériel :

cartes de 1 à 9 d'un jeu de 54 cartes. Possibilité d'adapter le nombre de séries de cartes aux capacités de mémoire visuelle des élèves (1 série avec 2 cartes 5 / 2 séries complètes / 4 séries complètes)

Règle du jeu :

Les cartes sont disposées face cachée. Un élève retourne 2 carte. Si leur somme est égale à 10, l'élève gagne la paire et rejoue ; sinon il replace les cartes au même endroit face cachée. Le joueur suivant joue. Le jeu se termine lorsque toutes les cartes ont été gagnées. L'élève qui a remporté le plus de paires gagne la partie.

Variables didactiques:

CE1 :

- Complément à la dizaine supérieure :

* version 1 : atouts d'un jeu de tarot avec cartes de 1 à 19 (en enlevant le 10 sauf si on l'a en double). Consigne : la somme doit faire 20

* version 2 : 18 cartes comportant les nombres de 1 à 9 + 41 ; 62 ; 23 ; 34 ; 95 ; 76 ; 17 ; 38 ; 59 (voir fichier pdf)

- complément à 100 des dizaines entières : cartes comportant les dizaines entières avec le 50 en double (voir fichier pdf)