

MISTIGRI

Cycle 2

But du jeu :

Ne plus avoir de cartes

Compétence :

Connaître les compléments à 10

Matériel :

jeu de 54 cartes en ne gardant que les cartes de 1 à 9 + 1 figure (le mistigri)

Règle du jeu :

Distribuer toutes les cartes. Éliminer de son jeu les paires de cartes dont la somme est égale à 10. On joue chacun son tour. Le joueur tire une carte dans le jeu du joueur précédent (à sa droite) et la met dans son jeu. S'il le peut, il forme une paire et la dépose sur la table. Le joueur qui à la fin garde le mistigri pour seule carte a perdu.