

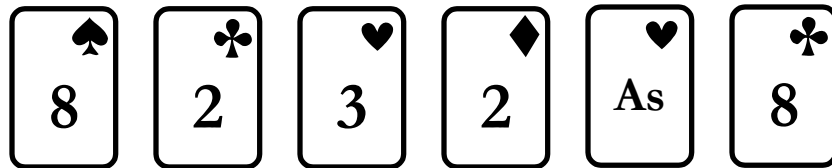
# Petits et grands nombres

Matériel : Un jeu de carte duquel on a retiré les 10, les valets, les dames et les rois.

L'As vaut 1 et le joker vaut 0

Joueurs : Deux à quatre

Règles du jeu : Tour à tour, les joueurs retournent une carte à la fois et placent cette carte devant eux jusqu'à ce qu'ils aient chacun 6 cartes. Le but du jeu est de former le plus petit nombre à 3 chiffres possible et le plus grand nombre à 3 chiffres possibles avec les cartes obtenues. Par exemple, on pourrait former les nombres suivant à l'aide de ces cartes :



883

plus grand

122

plus petit

Le joueur qui forme le plus grand nombre obtient un point et celui qui forme le plus petit nombre obtient lui aussi un point. Le premier joueur à obtenir 8 points gagne la partie.

Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la *Loi sur le droit d'auteur*. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.

Note à l'intention des parents :

Lorsque vous jouez à *Petits et grands nombres* avec votre enfant, encouragez-le à nommer les nombres qu'il a formés.

## PETITS ET GRANDS NOMBRES

- ▶▶ Lecture des nombres à 3 chiffres
- ▶▶ Valeur de position
- ▶▶ Comparaison de nombres