

# La cible

Matériel : Jeu de cartes (As à 8) pour chaque paire ou groupe.

Joueurs : Deux ou trois, ou toute la classe jouant en partenaire.

Règles du jeu : Choisir un nombre cible, par exemple 100. Il serait préférable que se soit l'enseignant ou un parent qui détermine le nombre cible. Brasser les cartes et passer huit cartes à chaque joueur. Les joueurs utilisent toutes leurs cartes pour former des nombres d'un, deux, ou trois chiffres qu'ils utiliseront avec les opérations d'addition, de soustraction, de multiplication et ou de division pour se rendre à la cible. Par exemple pour les cartes 1, 1, 2, 4, 6, 6, 8, 8 le joueur peut faire :

$$18 + 28 + 41 + 6 + 6 = 99.$$

Les joueurs qui atteignent la cible obtiennent 10 points. Les joueurs qui ont un ou deux de moins ou un ou deux de plus que la cible obtiennent 5 points. Les autres n'ont pas de points. Changer de nombre cible à chaque tour. Le joueur qui a obtenu le plus de points après  $x$  nombres de rondes gagne la partie.

# La cible

**Note à l'intention des parents :**

Ce jeu développe des habiletés de calcul mental