

Règle générale des jeux du recto/verso CE1

Le jeu de cartes (voir matériel à imprimer) est posé en pile entre les deux joueurs. Les faces visibles sont celles des écritures à calculer (additives, soustractives). Le premier joueur lit la première carte du paquet, donne sa réponse, puis retourne la carte pour vérifier. S'il a trouvé le bon résultat, il gagne sa carte, sinon, il la place sous le tas et c'est au tour du second joueur de jouer. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes soit quand il n'y a plus de cartes à retourner, soit à la fin du temps imparti au jeu.

Faire une ou plusieurs parties.

Variantes :

jeu à 1 joueur

Le principe est le même, vous pouvez ajouter un défi et demander à votre enfant « combien de cartes as-tu gagnées au bout de 5 minutes. L'enfant peut ainsi essayer d'améliorer son score d'une partie sur l'autre.

Jeu à 3, ou 4 ou 5 joueurs

Pour déterminer le joueur qui commence, chacun tire une carte : celui qui a le plus grand nombre commence. Les cartes tirées sont remises dans le jeu.

15 cartes sont distribuées à chaque joueur qui les place devant lui les faces visibles portant les écritures à calculer, le reste des cartes constitue la pioche.

Le joueur qui commence lit à haute voix le recto de la première carte de son paquet, donne sa réponse et retourne sa carte pour vérifier. S'il a trouvé le bon résultat, il se défait de sa carte en la plaçant sous la pioche, s'il n'a pas donné le bon résultat il garde sa carte, la met sous son tas et en prend une de plus dans la pioche. Dans les deux cas, c'est au second joueur de jouer (chaque joueur ne joue qu'une fois à tour de rôle). Le gagnant est celui qui le premier n'a plus de cartes

Il est ensuite possible de mélanger les deux jeux, cela devient plus amusant !