

Le jeu du vingt : FAIRE VINGT – FAIRE QUARANTE

(Inspiré d'une activité proposée par François Boule, Le calcul mental au quotidien)

Explications de l'activité

Calculer le plus rapidement possible pour atteindre un nombre imposé (20 ou 40).
Quatre cartes sont posées face visible sur la table. Il s'agit de poser de nouvelles cartes sur les cartes du plateau pour obtenir la somme imposée.

Force 1 : jeu individuel

- Jeu de 40 cartes (4 jeux de cartes de 1 à 10)
- Prendre 10 cartes dans ses mains
- Poser 4 nouvelles cartes sur la table (faces visibles), les autres cartes forment un tas : la pioche
- Calculer la somme :
 - Si la somme est égale à 20 alors c'est gagné, les 4 cartes sont mises de côté.
 - Sinon, il faut poser une carte de son jeu ou piocher une nouvelle carte et la poser sur une des 4 cartes pour tenter d'obtenir 20.
 - Si la somme obtenue est égale à 20, alors les 4 cartes visibles sont gagnées, les 4 cartes visibles sont mises de côté.

La partie s'arrête lorsque la pioche est vide et que le joueur ne peut plus atteindre 20 avec ses cartes.

Force 2 : jeu à 2 ou 4 joueurs

- Jeu de 40 cartes (4 jeux de cartes de 1 à 10)
- Toutes les cartes sont distribuées aux 2 joueurs (ou aux 4 joueurs).
- Chaque joueur pose, chacun son tour, 1 carte jusqu'à ce que 4 cartes figurent sur le plateau.
- Chacun son tour, un joueur va choisir 1 carte de son jeu qu'il va poser sur l'une des cartes du plateau pour essayer d'obtenir la somme à atteindre.
- Le joueur qui, grâce à la carte posée, atteint la somme de 20 gagne les 4 cartes.

Force 3 : jeu à 2 ou 4 joueurs

- Jeu de 80 cartes (4 jeux de cartes de 1 à 20)
- Toutes les cartes sont distribuées aux 2 joueurs (ou aux 4 joueurs)
- Chaque joueur pose chacun son tour 1 carte jusqu'à ce que 4 cartes figurent sur le plateau
- Chacun son tour, un joueur va choisir 1 carte de son jeu qu'il va poser sur l'une des cartes du plateau pour essayer d'obtenir la somme à atteindre.
- Le joueur qui grâce à la carte posée obtient 20 gagne les 4 cartes.

Cette activité peut être proposée aux enfants du
CP au CM2.

Elle se décline sous 3 forces.

Précisions pour l'adulte et matériel :

Cette activité peut être proposée plusieurs fois, à plusieurs moments de la journée ou de la semaine.

Le jeu peut se jouer seul, à 2 joueurs ou à 4 joueurs. Chaque joueur doit déposer une carte de son jeu même si elle ne permet pas d'atteindre la somme indiquée ou la dépasse.

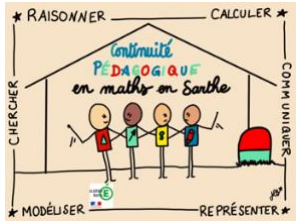
Si le nombre de cartes en main est trop important, alors vous pouvez diminuer à 10 le nombre de cartes et mettre en place une pioche.

Si pioche il y a, alors le joueur pioche une carte, s'il ne peut pas jouer et rejoue aussitôt si la carte le lui permet. Sinon il passe son tour.

Pour la **force 1 et 2**, vous pouvez utiliser les cartes d'un jeu traditionnel dans lequel on retire valets, dames, rois. Vous pouvez également fabriquer vos propres cartes ou imprimer celles proposées. Il vous faut 4 jeux de cartes de 1 à 10.

Pour la **force 3**, les cartes (de 1 à 20) sont à fabriquer. Il vous faut donc 4 jeux de cartes de 1 à 20.

Matériel : feuille (épaisse si possible ou carton), feutre, règle, équerre, ciseaux, un tapis(plateau) comprenant 4 cases.



FAIRE VINGT – FAIRE QUARANTE

1

Grâce à cette activité

- Je vais chercher.
- Je vais estimer.
- Je vais calculer.

Je distribue les cartes.

10 à 20 cartes par personne selon la force et si pioche il y a.

2

Je choisis une première carte dans mon jeu et la pose sur le plateau. Chaque joueur pose à son tour une carte (2 cartes s'ils jouent à 2).
Il y a 4 cartes sur le plateau.

Pour savoir si j'ai réussi,

- Je peux vérifier mes calculs à la calculatrice.
- Je peux demander à un adulte de vérifier mes opérations.

3

Tous les joueurs calculent

la somme des 4 cartes. Si la somme est égale au nombre à atteindre, alors le premier qui trouve la somme gagne les cartes.

*Exemple pour la force 1 :
 $6 + 10 + 2 + 2 = 20$*

4

Tous les joueurs calculent

la somme des 4 cartes. Si la somme n'est pas égale au nombre à atteindre, alors le joueur suivant pose une carte sur l'une des 4 cartes pour essayer d'obtenir 20.

*Exemple pour la force 1 :
 $6 + 10 + 10 + 2 = 28$*

Alors le joueur suivant peut poser la carte 2 sur la carte 10 car $6 + 10 + 2 = 20$. Il ramasse les 4 cartes visibles.

Les petits secrets pour réussir

- Je note mes calculs.

5

J'ai gagné

Si je suis le premier à me débarrasser de toutes mes cartes.

Pour aller plus loin :

- Utiliser des multiplications

J'ai apprécié cette activité ?



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

19	20	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16

17	18	19	20	1	2
3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14

15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

13	14	15	16	17	18
19	20	1	2	19	20
5	6	7	8	5	6

11	12	13	14	11	12
17	18	19	20		

