

CE1-NC13 : LES CENT-AURES

- **Objectif**

Connaitre et utiliser toutes les décompositions de 100 en dizaines entières.

- **Matériel**

Les 21 cartes de cent-aures à découper.

- **Déroulement** : Jeu par 3 ou 4

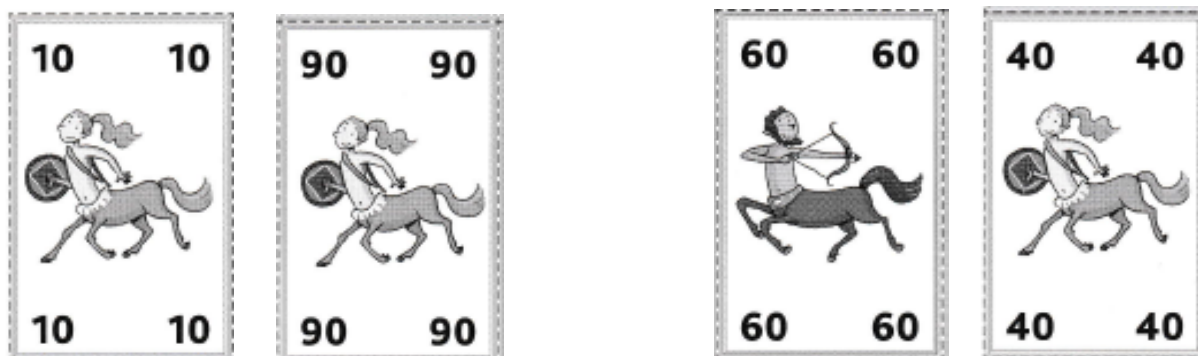
Ce jeu fonctionne comme un mistigri avec 3 ou 4 joueurs.

L'enseignant raconte une histoire : *Il était une fois au pays des cent-aures, des animaux qui n'étaient heureux que par deux. Ils devaient former des couples de 100. Attention au centoblocus qui voulait se glisser parmi eux et donc gêner les mariages.*

Distribuer 4 cartes à chaque élève et déposer la pioche au centre. Chaque joueur doit vérifier dans son jeu s'il peut former des couples de cent-aures qui font 100. S'ils en ont, ils les posent, face visible sur la table, pour que les autres joueurs puissent vérifier. À tour de rôle, chaque joueur tire une carte dans la pioche. S'il tire une carte qui lui permet de faire un couple de 100, il la pose devant lui. Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur doit tirer une carte dans le jeu de son voisin, sans les voir et ainsi de suite.

Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes, en formant un maximum de couples qui font 100, sans avoir le centoblocus (« le mistigri »). Le premier joueur qui n'a plus de cartes a gagné, le jeu peut continuer avec les autres joueurs, jusqu'au dernier couple de cartes posé, et le perdant est le joueur qui se retrouve avec le centoblocus (« le mistigri ») en main.

Exemples de couples de cent-aures



Les cartes

00  00	1010  1010	2020  2020	3030  3030
4040  4040	5050  5050	6060  6060	7070  7070
8080  8080	9090  9090	100100  100100	??  ??

00  00	1010  1010	2020  2020	3030  3030
4040  4040	5050  5050	6060  6060	7070  7070
8080  8080	9090  9090	100100  100100	