

La semaine des mathématiques 2023

Le mangeur de cartes

Règle du jeu

On peut jouer à trois ou à quatre. Il faut un dé en plus du jeu de cartes, afin de déterminer le nombre cible. Au premier lancer, le numéro qui sort indique les dizaines et on obtient les unités au deuxième lancer. Le nombre cible est noté sur une feuille ou une ardoise. Ensuite, toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs, qui gardent leur tas devant eux, face cachée.

Au premier tour, chacun retourne la carte qui se trouve sur le dessus de sa pile. Au deuxième tour, le premier retourne une autre carte, et en additionne la valeur à celle de la carte précédente. Il note le total sur une petite feuille. Le deuxième en fait autant avec ses cartes et ainsi de suite. Le premier qui atteint le nombre cible gagne toutes les cartes qui auront été retournées. On démarre alors une autre manche.

Précisions

— Si un joueur dépasse le nombre cible avec la carte qu'il vient de retourner, il peut la soustraire à son total. On peut soustraire au cours de la manche chaque fois que c'est nécessaire.

— Il peut arriver que soustraire soit impossible. Dans ce cas, le joueur est éliminé de la manche. Il doit attendre la prochaine pour reprendre le jeu. Exemple : le nombre cible est petit : 12. Paul a déjà atteint 9 et retourne une tête qui vaut 10 ; il ne peut soustraire 10 à 9, il sort donc du jeu. Ses cartes déjà retournées iront au gagnant à la fin de la manche.

— Le Joker a une valeur libre, qui peut aller de 1 à 10. C'est le joueur qui la sort qui en décide.

— Pour atteindre le nombre cible, un joueur a le droit de prendre la dernière carte posée de n'importe quel joueur. Exemple : Paul a atteint 36 ; le nombre cible est 41 et Jacques a posé un 5. Paul a le droit de la prendre et c'est lui qui remporte la manche.

**Jour 1 > un
jeu en atelier**



La semaine des mathématiques 2023

Le mangeur de cartes

1ère manche

jeu de Paul

nombre cible

36

Jour 1 > un
jeu en atelier



6

1er tour



12

2ème tour



19

3ème tour

Cérianthe en classe

La semaine des mathématiques 2023

Le mangeur de cartes

1ère manche

jeu de Paul

nombre cible

36

Jour 1 > un
jeu en atelier



29

4ème tour



— 10

19

5ème tour



21

6ème tour

Cérianthe en classe

La semaine des mathématiques 2023

Le mangeur de cartes

1ère manche

jeu de Paul

nombre cible

36



Jour 1 > un
jeu en atelier



La semaine des mathématiques 2023

Jour 2 > la carte d'un restaurant



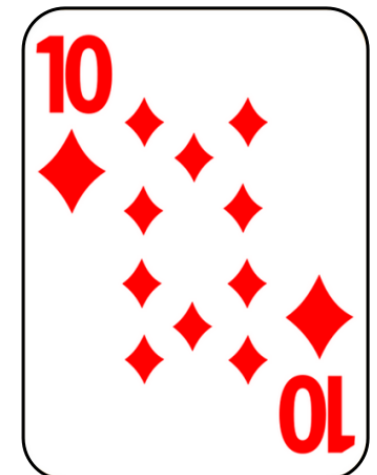
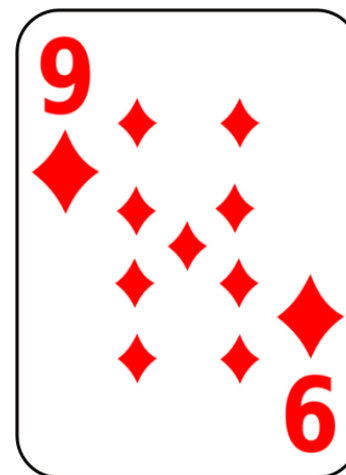
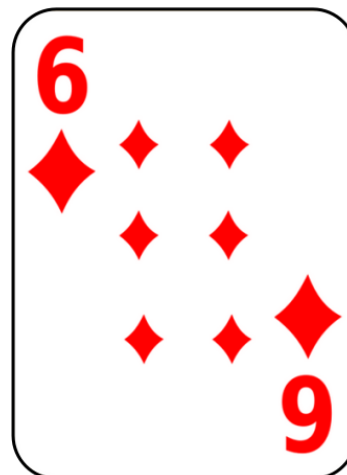
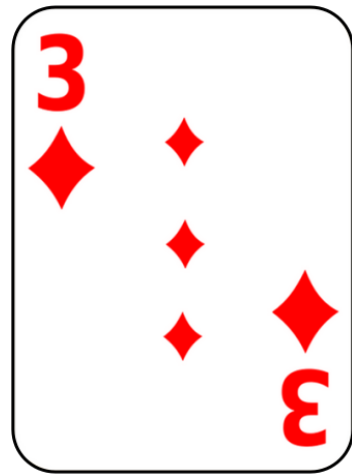
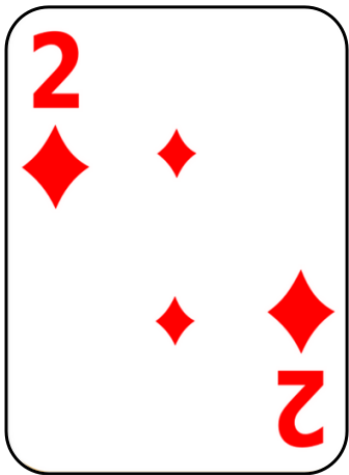
Deux amis mangent dans ce restaurant. Ils ont chacun pris la même entrée, le même plat et un gâteau au chocolat en dessert.

Le serveur amène la note qui est de 44 euros.

Trouve ce qu'ils ont mangé.



La semaine des mathématiques 2023



Jour 3 > le nombre cible



Règle pour comptabiliser les points des solutions trouvées.

addition	multiplication	soustraction
2 points	3 points	5 points

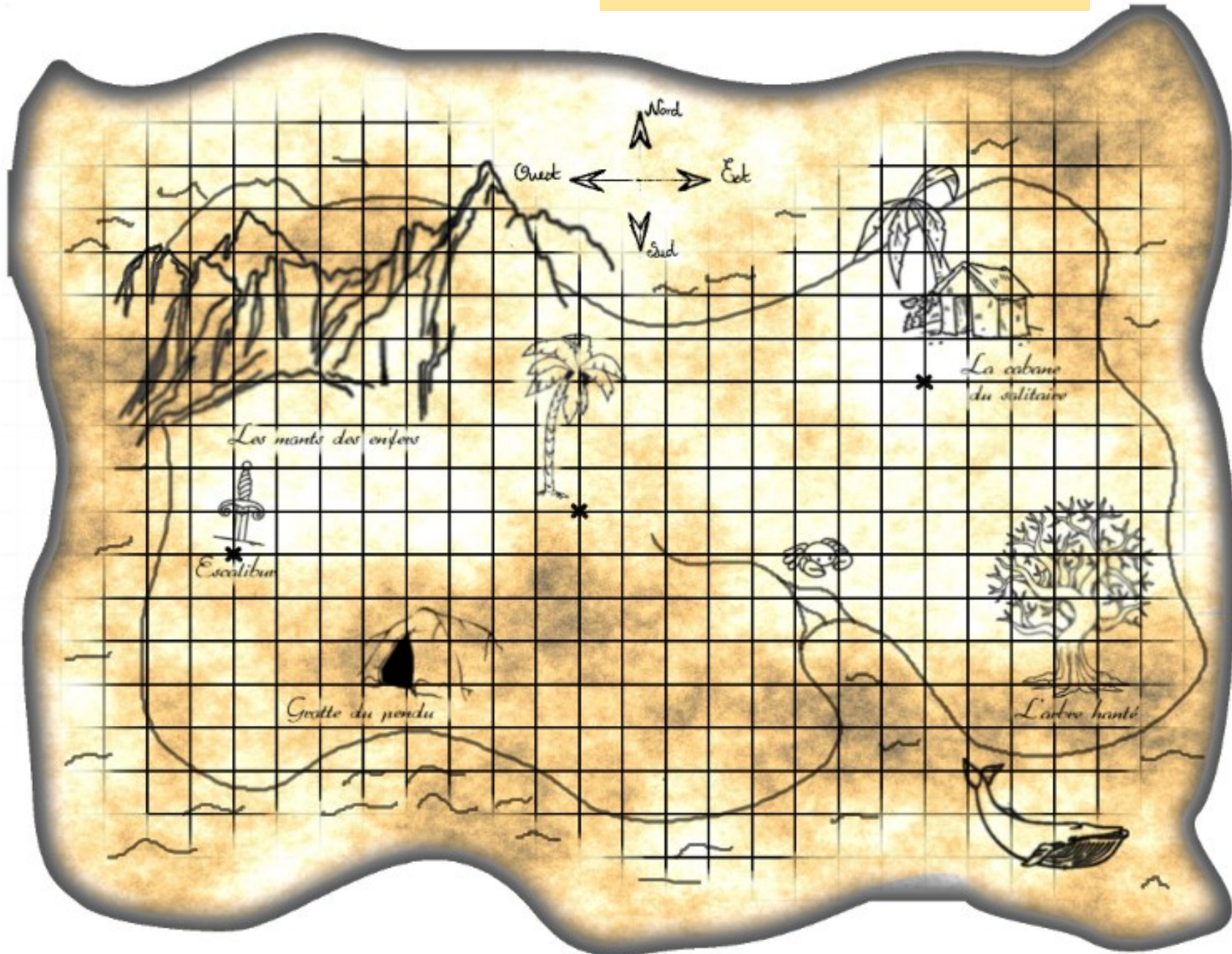


5 points	10 points	11 points		13 points	
$\dots \times \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots \times \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$	$\dots - \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots \times \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$	$\dots \times \dots = \dots$ $\dots \times \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$



5 points	10 points	11 points		13 points	
$\dots \times \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots \times \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$	$\dots - \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots \times \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$	$\dots \times \dots = \dots$ $\dots \times \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots - \dots = \dots$

Jour 4 > le trésor de Barberoussa



Jour 4: la carte au trésor

Vidéo de Barberoussa pour t'aider à localiser le trésor.



À LA RECHERCHE DU TRÉSOR DE BARBEROUSSA



Sur la carte:

Place les points $W(O5;N3)$ et $X(O2; N4)$.

Ensuite, place les points $M(E2;S6)$ et $N(E6;S4)$.

Trace les segment $[MN]$.

Place K qui est le milieu du segment $[MN]$.

Quelles sont ses coordonnées ? $K (;)$

Toujours motivé?

Alors place le point $H(E3;S4)$.

À partir de ce point, fais 3 pas vers le Nord et 2 pas vers l'Est.

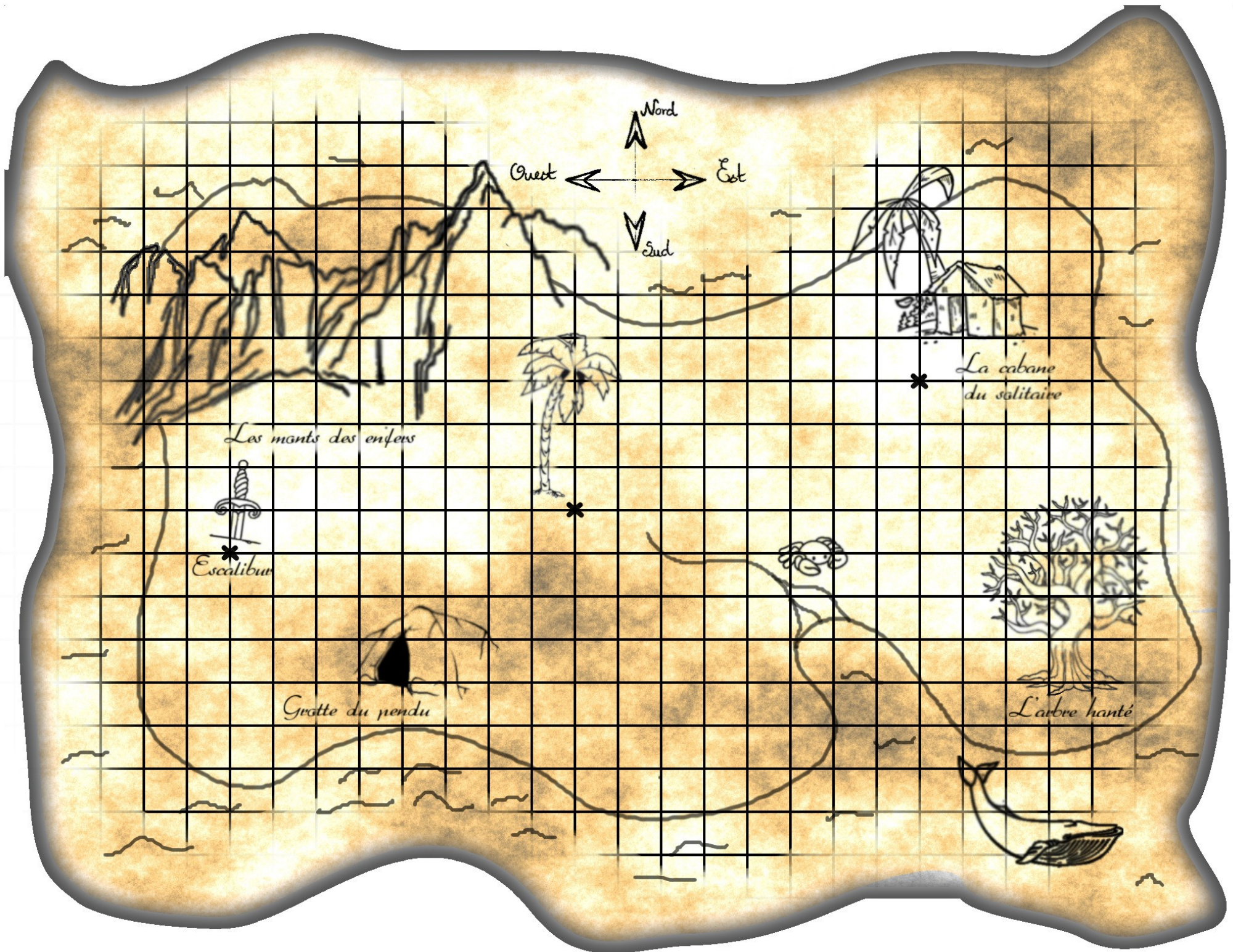
Appelle G le point où tu te trouves.

Quelles sont ses coordonnées ? $G (;)$

Trace maintenant les droites (WX) et (KG) .

L'intersection de ces deux droites est le point T comme TRÉSOR!

Quelles sont les coordonnées du trésor? $T (;)$



Nord

Ouest

Est

Sud

Les monts des enfers

Escalibus

Grotte du pendu

La cabane du solitaire

L'arbre hanté

**À LA RECHERCHE DU TRÉSOR
DE BARBEROUSSA**



Sur la carte:

Place les points $W(O5;N3)$ et $X(O2; N4)$.

Ensuite, place les points $M(E2;S6)$ et $N(E6;S4)$.

Trace les segment $[MN]$.

Place K qui est le milieu du segment $[MN]$.

Quelles sont ses coordonnées ? $K (;)$

Toujours motivé?

Alors place le point $H(E3;S4)$.

À partir de ce point, fais 3 pas vers le Nord et 2 pas vers l'Est.

Appelle G le point où tu te trouves.

Quelles sont ses coordonnées ? $G (;)$

Trace maintenant les droites (WX) et (KG) .

L'intersection de ces deux droites est le point T comme TRÉSOR!

Quelles sont les coordonnées du trésor? $T (;)$

**À LA RECHERCHE DU TRÉSOR
DE BARBEROUSSA**



Sur la carte:

Place les points $W(O5;N3)$ et $X(O2; N4)$.

Ensuite, place les points $M(E2;S6)$ et $N(E6;S4)$.

Trace les segment $[MN]$.

Place K qui est le milieu du segment $[MN]$.

Quelles sont ses coordonnées ? $K (;)$

Toujours motivé?

Alors place le point $H(E3;S4)$.

À partir de ce point, fais 3 pas vers le Nord et 2 pas vers l'Est.

Appelle G le point où tu te trouves.

Quelles sont ses coordonnées ? $G (;)$

Trace maintenant les droites (WX) et (KG) .

L'intersection de ces deux droites est le point T comme TRÉSOR!

Quelles sont les coordonnées du trésor? $T (;)$