

LE JEU DE 5.

Compétences :

- Savoir dénombrer jusqu'à 10.
- Connaître et lire les nombres en chiffres jusqu'à 10.
- Connaître la suite des nombres ; le précédent et le suivant.

2 à 4 joueurs.

Distribuer 6 à 8 cartes par joueur. Le reste sert de pioche.

But du jeu : compléter la suite numérique dans l'ordre en plaçant le nombre suivant ou précédent et dans la même couleur.

La première carte doit être un 5. Si vous n'en avez pas, piochez.

Lorsqu'une carte 5 est mise, il faut continuer la série dans la même couleur de carte (cœur, pique, carreau, trèfle).

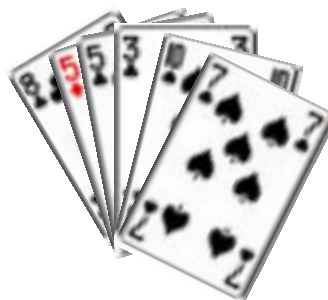
Si vous n'avez pas de carte 5 ou de carte pour continuer une série, vous piochez.

Si la carte que vous piochez peut être mise, mettez-la.

Le gagnant est celui qui a mis toutes ses cartes.



Donne



Pas de carte 5
Pioche

Une carte 5 que l'on peut poser.



1^{er} tour



Pas de carte 5.
Ni le 4 et le 6 de trèfle.
Pioche.

2^{ème} tour

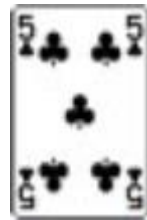


Une carte 5 que l'on peut poser.



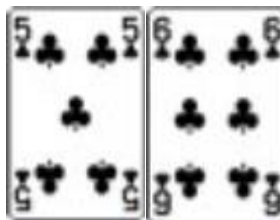
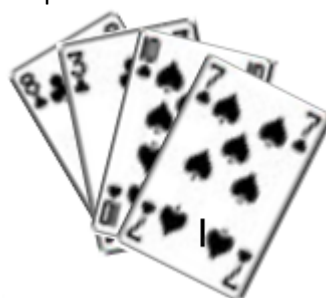
On peut continuer une série avec le 4 de carreaux.

Aucune carte ne peut continuer l'une des deux séries.
Pioche



On peut continuer une série avec le 3 de carreaux.

On peut continuer une série avec le 6 de trèfle.



3^{ème} tour

4^{ème} tour

