**REGLE DU JEU « DUO » (fractions équivalentes)**

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Contenu :** 48 cartes de jeux (24 paires de fractions équivalentes)

**But du jeu :** Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes à la fin. Celui qui finit en possession de la fraction qui n’a pas de fraction équivalente dans le jeu, a perdu.

**Déroulement de la partie :**

1. Enlever au hasard une carte du paquet.
2. Distribuer toutes les autres (de façon équitable) à l’ensemble des joueurs (le distributeur a une carte de moins que les autres).
3. Une fois les cartes distribuées, les joueurs se débarrassent de leurs paires de fractions équivalentes en les déposant sur la table face « fractions ». Les participants pourront ainsi vérifier si les paires constituées sont bien toutes des fractions équivalentes.

9/15

3/5

4/8

1/2

*Exemples :*

1. Dès que toutes les paires de fractions équivalentes sont déposées sur la table, le distributeur commence. Il pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur situé à sa gauche.
2. Si la carte prise lui permet de composer une paire de fractions équivalentes, il la dépose sur la table. Sinon, il peut mélanger son jeu et c’est au joueur situé à sa gauche de jouer. Ce joueur, à son tour, va prendre au hasard une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de former une paire de fractions équivalentes, il la pose sur la table.
3. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu’a ce que la dernière paire de fractions équivalentes soit déposée sur la table.
4. Celui qui a en sa possession la carte où se trouve la fraction qui n’a pas de fraction équivalente dans le jeu, perd la partie.

**REGLE DU JEU « DUO » (fractions équivalentes)**

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Contenu :** 48 cartes de jeux (24 paires de fractions équivalentes)

**But du jeu :** Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes à la fin. Celui qui finit en possession de la fraction qui n’a pas de fraction équivalente dans le jeu, a perdu.

**Déroulement de la partie :**

1. Enlever au hasard une carte du paquet.
2. Distribuer toutes les autres (de façon équitable) à l’ensemble des joueurs (le distributeur a une carte de moins que les autres).
3. Une fois les cartes distribuées, les joueurs se débarrassent de leurs paires de fractions équivalentes en les déposant sur la table face « fractions ». Les participants pourront ainsi vérifier si les paires constituées sont bien toutes des fractions équivalentes.

9/15

3/5

4/8

1/2

*Exemples :*

1. Dès que toutes les paires de fractions équivalentes sont déposées sur la table, le distributeur commence. Il pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur situé à sa gauche.
2. Si la carte prise lui permet de composer une paire de fractions équivalentes, il la dépose sur la table. Sinon, il peut mélanger son jeu et c’est au joueur situé à sa gauche de jouer. Ce joueur, à son tour, va prendre au hasard une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de former une paire de fractions équivalentes, il la pose sur la table.
3. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu’a ce que la dernière paire de fractions équivalentes soit déposée sur la table.
4. Celui qui a en sa possession la carte où se trouve la fraction qui n’a pas de fraction équivalente dans le jeu, perd la partie.

**REGLE DU JEU « DUO » (Compléments du nombre « 100 »)**

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Contenu :** 48 cartes de jeux (24 paires de compléments du nombre « 100 »)

**But du jeu :** Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes à la fin. Celui qui finit en possession d’un nombre qui n’a pas son complément pour arriver à « 100 » dans le jeu, a perdu.

**Déroulement de la partie :**

1. Enlever au hasard une carte du paquet.
2. Distribuer toutes les autres (de façon équitable) à l’ensemble des joueurs (le distributeur a une carte de moins que les autres).
3. Une fois les cartes distribuées, les joueurs se débarrassent de leurs paires de compléments du nombre « 100 » en les déposant sur la table face « nombres ». Les participants pourront ainsi vérifier si les paires constituées sont bien tous des compléments du nombre « 100 ».

55

45

76

24

*Exemples :*

1. Dès que toutes les paires sont déposées sur la table, le distributeur commence. Il pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur situé à sa gauche.
2. Si la carte prise lui permet de composer une paire, il la dépose sur la table. Sinon, il peut mélanger son jeu et c’est au joueur situé à sa gauche de jouer. Ce joueur, à son tour, va prendre au hasard une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de former une paire de compléments du nombre « 100 », il la pose sur la table.
3. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu’a ce que la dernière paire soit déposée sur la table.
4. Celui qui a en sa possession la carte où se trouve le nombre qui n’a pas son complément pour arriver à « 100 » dans le jeu, perd la partie.

**REGLE DU JEU « DUO » (Compléments du nombre « 100 »)**

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Contenu :** 48 cartes de jeux (24 paires de compléments du nombre « 100 »)

**But du jeu :** Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes à la fin. Celui qui finit en possession d’un nombre qui n’a pas son complément pour arriver à « 100 » dans le jeu, a perdu.

**Déroulement de la partie :**

1. Enlever au hasard une carte du paquet.
2. Distribuer toutes les autres (de façon équitable) à l’ensemble des joueurs (le distributeur a une carte de moins que les autres).
3. Une fois les cartes distribuées, les joueurs se débarrassent de leurs paires de compléments du nombre « 100 » en les déposant sur la table face « nombres ». Les participants pourront ainsi vérifier si les paires constituées sont bien tous des compléments du nombre « 100 ».

55

45

76

24

*Exemples :*

1. Dès que toutes les paires sont déposées sur la table, le distributeur commence. Il pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur situé à sa gauche.
2. Si la carte prise lui permet de composer une paire, il la dépose sur la table. Sinon, il peut mélanger son jeu et c’est au joueur situé à sa gauche de jouer. Ce joueur, à son tour, va prendre au hasard une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de former une paire de compléments du nombre « 100 », il la pose sur la table.
3. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu’a ce que la dernière paire soit déposée sur la table.
4. Celui qui a en sa possession la carte où se trouve le nombre qui n’a pas son complément pour arriver à « 100 » dans le jeu, perd la partie.

**REGLE DU JEU « DUO » (Tables de multiplications)**

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Contenu :** 48 cartes de jeux (24 paires de tables de multiplications)

**But du jeu :** Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes à la fin. Celui qui finit en possession de la carte « unique » a perdu.

**Déroulement de la partie :**

1. Enlever au hasard une carte « calcul » (exemple : 4x5) du paquet.
2. Distribuer toutes les autres (de façon équitable) à l’ensemble des joueurs (le distributeur a une carte de moins que les autres).
3. Une fois les cartes distribuées, les joueurs se débarrassent de leurs paires de tables de multiplications (exemple 4x5 et 20) en les déposant sur la table « face visible ». Les participants pourront ainsi vérifier si les paires constituées sont bien correctes ».

20

4x5

56

7x8

*Exemples :*

1. Dès que toutes les paires sont déposées sur la table, le distributeur commence. Il pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur situé à sa gauche.
2. Si la carte prise lui permet de composer une paire, il la dépose sur la table. Sinon, il peut mélanger son jeu et c’est au joueur situé à sa gauche de jouer. Ce joueur, à son tour, va prendre au hasard une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de former une paire, il la pose sur la table.
3. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu’a ce que la dernière paire soit déposée sur la table.
4. Celui qui a en sa possession la carte où se trouve le nombre qui n’a son calcul dans le jeu, perd la partie.

**REGLE DU JEU « DUO » (Tables de multiplications)**

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Contenu :** 48 cartes de jeux (24 paires de tables de multiplications)

**But du jeu :** Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes à la fin. Celui qui finit en possession de la carte « unique » a perdu.

**Déroulement de la partie :**

1. Enlever au hasard une carte « calcul » (exemple : 4x5) du paquet.
2. Distribuer toutes les autres (de façon équitable) à l’ensemble des joueurs (le distributeur a une carte de moins que les autres).
3. Une fois les cartes distribuées, les joueurs se débarrassent de leurs paires de tables de multiplications (exemple 4x5 et 20) en les déposant sur la table « face visible ». Les participants pourront ainsi vérifier si les paires constituées sont bien correctes ».

20

4x5

56

7x8

*Exemples :*

1. Dès que toutes les paires sont déposées sur la table, le distributeur commence. Il pioche au hasard une carte dans le jeu du joueur situé à sa gauche.
2. Si la carte prise lui permet de composer une paire, il la dépose sur la table. Sinon, il peut mélanger son jeu et c’est au joueur situé à sa gauche de jouer. Ce joueur, à son tour, va prendre au hasard une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de former une paire, il la pose sur la table.
3. Le jeu se poursuit de cette manière jusqu’a ce que la dernière paire soit déposée sur la table.
4. Celui qui a en sa possession la carte où se trouve le nombre qui n’a son calcul dans le jeu, perd la partie.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |