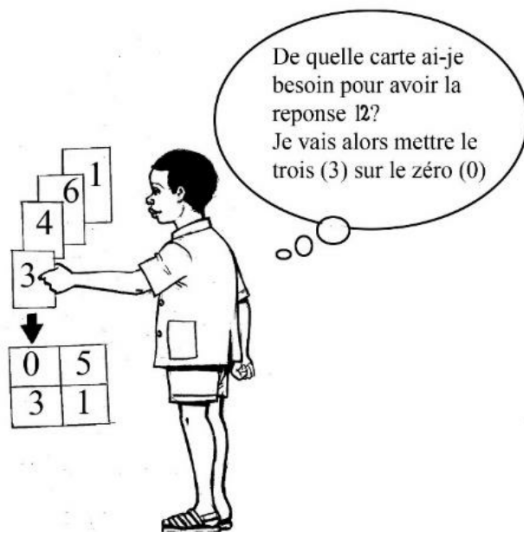


Technique d'exécution

Douze a gagné

Champs de formation	Mathématiques
Classe	Fin CI-CE1 (élèves en difficulté jusqu'au CM2)
Utilité	Maîtrise addition et soustraction de 1 à 24; maîtrise calcul mental; renforcement de capacités en stratégies ;
Formule d'utilisation	En paire et en groupe de 3 à 4
Matériel	Minimum 30 cartes de 1 à 6 par groupe Aire de jeu constitué d'un carré subdivisé en quatre cases d'égales dimensions et égales au moins aux dimensions d'une carte.
Déroulement	<p>Battre les cartes et distribuer en donnant 3 cartes par joueur. Les joueurs doivent toujours veiller à garder trois cartes en main en complétant après chaque dépôt.</p> <p>L'un après l'autre les joueurs jouent en déposant une carte dans l'une des cases.</p>  <p>Le joueur qui dépose sa carte dans la dernière case pour que la somme des nombres affichés sur les cartes donne 12 gagne cette mise. Si la somme des nombres dépasse 12, les joueurs continuent de déposer de nouvelles cartes sur les premières dans la case convenable pour obtenir la somme de 12. Dans cette condition, le joueur qui gagne ramasse juste les cartes de la couche supérieure des piles dont la somme donne 12.</p>
Quelques stratégies	En classe, l'enseignant veille à avoir dans les groupes des joueurs de niveaux semblables pour leur permettre de se donner le temps de faire leur calcul.
Adaptation	On peut faire d'autres variantes avec des résultats autres que 12 mais surtout veiller à ce que ce résultat offre des possibilités de jeux.

	0	1	2	3
✂	0	1	2	3
✂	0	1	2	3
✂	0	1	2	3
✂	0	1	2	3
✂	0	1	2	3



✂	4	4	4	4
✂	5	5	5	5
✂	6	6	6	6
	✂	✂		