



Le Jeu de "PLUS"/The Game of More

- Pour 2 joueurs ou en équipes (4 joueurs, 2 équipes)
- Distribuer les cartes aux joueurs/équipes.
- Chaque joueur montre une carte. Les joueurs décident quelle carte vaut le plus. Quelle carte a une plus grande valeur?
- Le joueur qui a la carte qui vaut le plus calcule la différence entre sa carte et la carte de son adversaire (p.e. Un roi contre un 6 $\Rightarrow 13-6$, la différence est 7.) Ce joueur gagne 7 points. Au lieu de grader le pointage avec un papier et un crayon, les joueurs peuvent faire des trains avec des cubes-unifix ou des jetons.
- On continue le jeu jusqu'à ce que toutes les cartes sont jouées.
- Le joueur ou équipe avec le plus de points gagne.

The Game of More

- 2 to 4 players (4 players, 2 teams)
- Distribute the cards to the players or teams
- Each player chooses a card to share. The players decide the value of the card. Which card has the largest value?
- The player that has the card with the highest value calculates the difference between his/her card and their opponents' card.
For example: A King against a 6 $\Rightarrow 13-6$, the difference is 7.
The player wins 7 points. Instead of keeping score with a pen and pencil, the players can use cubes or counters.
- Continue the game until all the cards are played.
- The player or team with the most points wins.

LE JEU DE PLUS

UN



**VALEUR DE
LA CARTE**



ONZE (11)



DOUZE (12)



TREIZE (13)





Tirelire

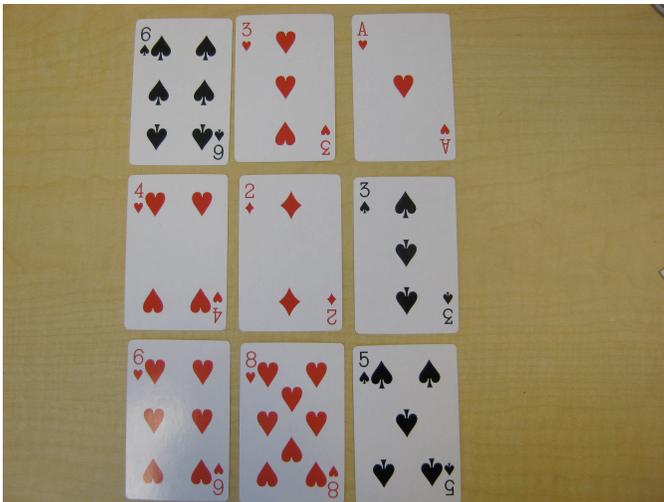
- Brasser les cartes et diviser-les également parmi les joueurs.
Garder une carte au centre.
- Chaque joueur à tour de rôle montre sa carte sur le dessus de sa pile.
Les joueurs vérifient si leur carte et la carte au centre peuvent faire un totale (une somme) de 5.
- Si les cartes font un totale (une somme) de 5, le joueur prend les deux cartes et les mettent dans sa tirelire.
- Si les joueurs ne peuvent pas faire une somme avec la carte du centre, la carte est mise au centre pour que le prochain joueur puisse l'utiliser.
- Jouer jusqu'à temps qu'un joueur n'a plus de cartes. Le joueur avec le plus de cartes dans sa tirelire gagne.

Piggy bank

- Shuffle the cards and distribute them equally amongst all the players.
Keep one card in the centre.
- Each player places a card on the top of his/her pile. The players check to see if their card and the card in the centre pile can make a sum of 5.
- If the cards form a sum of 5, the player takes both cards and places them in his/her piggy bank.
- If the players cannot make a sum with the centre card, keep it in the centre for the next round.
- Play until there are no cards remaining. The player with the most cards in his/her piggy bank wins.

Numskills/Mon grand dix

- Placer 9 cartes sur la table pour qu'on puisse les voir.
- Les élèves essaient de créer des sommes de 10 en collectionnant 2 cartes ou plus.
- On dit: "mon grand dix" lorsqu'on voit la somme de 10.
- L'élève enlève et garde les cartes qui font la somme de dix de son côté.
- Il faut expliquer pourquoi la somme est 10.
- Lorsqu'il n'y a plus de cartes à jouer ou on ne peut plus jouer, les élèves additionnent leurs cartes pour déterminer qui gagne.





Target 300/Cible 300

This game gives students the opportunity to practice multiplying by 10 and multiples of 10. It also supports mental computation and develops students' number sense.

The object of the game is to be the player whose total is closest to 300 after six rolls of a 1-6 die. The total can be greater or less than 300, or exactly 300, but players must use all six turns. Once you roll the die, you can choose to multiply the number rolled by 10, 20, 30, 40 or 50. You can draw your own recording sheet with two columns to keep a running total. See an example below:

CINDY	JULIE
$6 \times 10 = 60$	$5 \times 10 = 50$
$1 \times 10 = 10$	$3 \times 10 = 30$
70	80
$5 \times 10 = 50$	$6 \times 10 = 60$
120	140
$6 \times 10 = 60$	$5 \times 10 = 50$
180	190
$1 \times 50 = 50$	$2 \times 50 = 100$
230	290
$4 \times 20 = 80$	$2 \times 10 = 20$
310	310

Cindy rolled the number cube and got a 6. She chose to multiply 6 by 10. Players keep a running total of their scores. After each player takes six turns, they record who won and how far each player's total was from 300.

For example:

Cindy and Julie tied.

Cindy was 10 points away from 300.

Julie was 10 points away from 300.

Variation: Change the target number to 200 or 600 depending on the challenge you would like to face!