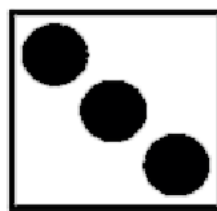
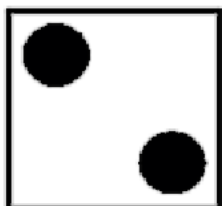
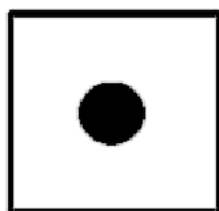
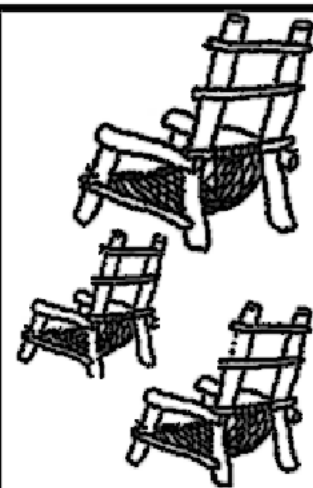
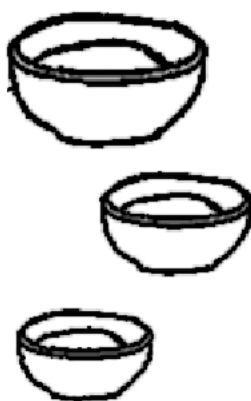
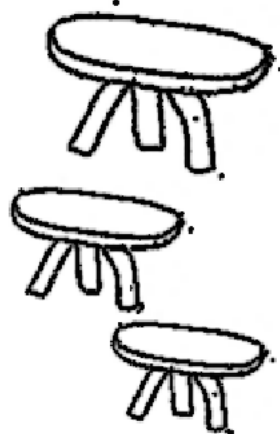
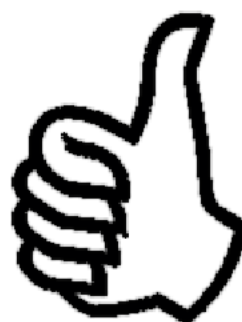
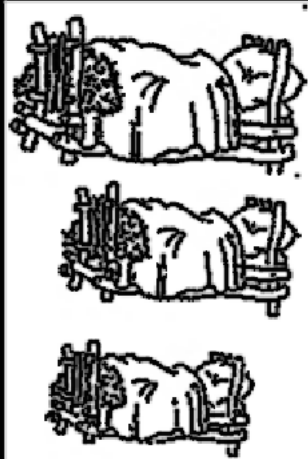


1

2

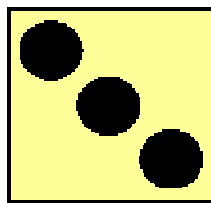
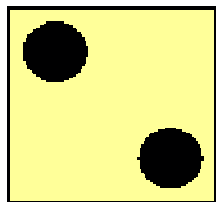
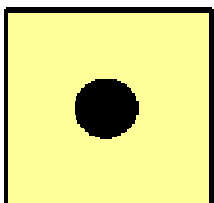
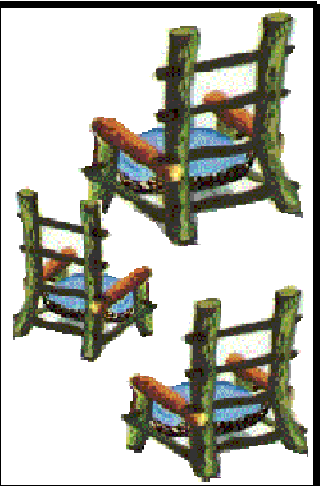
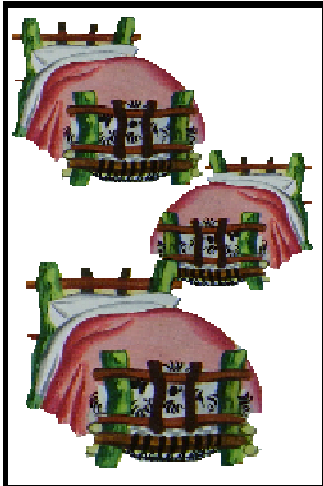
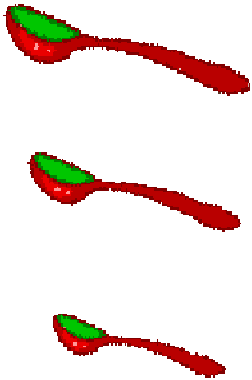
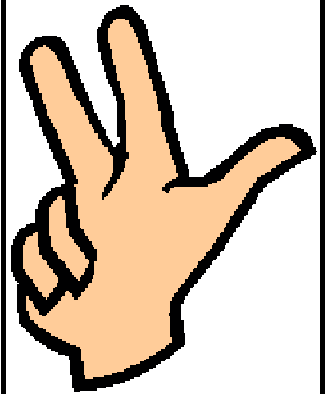
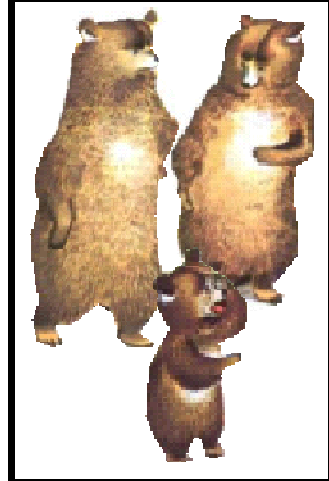
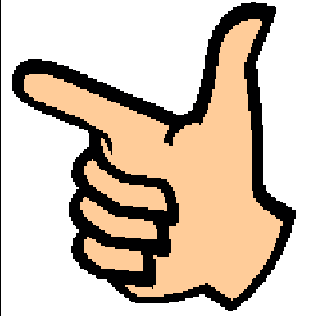
3

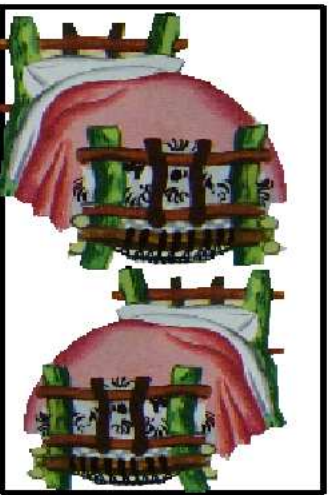
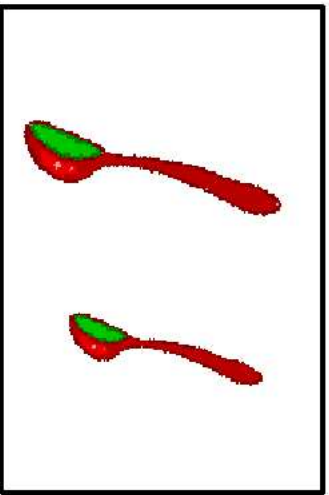
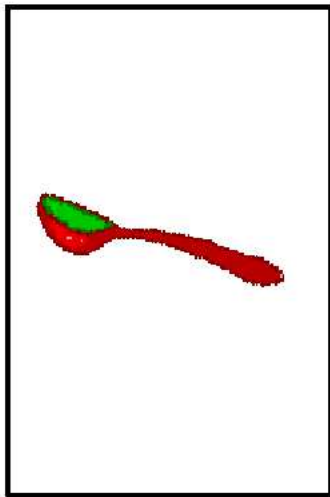


1

2

3





**Matériel:** 31 cartes (jeu en couleur ou en noir et blanc) à imprimer et à découper 4 fois

**Niveau:** PS/MS pour 4 joueurs

### Préparation du jeu

Mélanger soigneusement les cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Faire une pile avec le reste des cartes, faces cachées : elle constituera la pioche. Retourner la première carte de la pioche, pour la poser face visible à côté de la pioche, afin de commencer le talon. Cette carte servira comme base de départ

### Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence à jouer. Il doit recouvrir la carte supérieure du talon par une carte de même valeur numérique ou par une carte représentant la même famille (bol, chaise, lit, ours, cuillère, table)

Par exemple, si la carte supérieure du talon est deux bols, il peut jouer n'importe quelle carte bol (un deux ou 3 bols) ou une carte comportant deux éléments . Si le joueur ne possède pas de cartes lui offrant une de ces possibilités, il doit alors tirer la carte supérieure de la pioche. Si cette carte peut être jouée, il peut alors la jouer, en la posant sur le talon ; sinon il passe son tour, en conservant bien évidemment cette carte supplémentaire.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie.

**Objectifs:** Jouer à un jeu de société en participant activement

Reconnaître d'emblée de petites quantités

Associer des quantités, des constellations de dés, des configurations de doigts et des écriture chiffrées.

Comprendre et respecter la règle du jeu.