



# calcul'AS

TreZor



Deux joueurs ou plus de 5 à 77 ans.

100 cartes de jeu + 6 de règlement.

**But du jeu :** calculer de plus en plus vite.

**Durée :** à partir de l'activité 2,  
entre 5 et 10 minutes par partie.

### Activité n°1 : Découverte

Étaler toutes les cartes faces visibles. Librement, faire des associations, des paires de même nombre, des séries...

### Activité n°2 : Bataille « reconnaître »

Former un paquet avec toutes les cartes. Retourner une carte. Le premier qui dit le nombre, ramasse. (Il faut vivre cette activité jusqu'à ce que la reconnaissance soit automatique).

© ab2eo





# calcul'AS

TreZor

### Activité n°3 : Bataille « addition »

A deux, se partager les cartes. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui dit le plus vite la somme des deux cartes ramasse le pli.

### Activité n°4 : Bataille « soustraction »

A deux, se partager les cartes. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui dit le plus vite la différence entre les deux cartes ramasse le pli.

### Activité n°5 : Bataille « pivot »

A deux, se partager les cartes. Les joueurs se mettent d'accord sur un nombre « pivot » : par exemple 20. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui dit le plus vite la différence entre le pivot (ici 20) et la somme des deux cartes ramasse.

### Activités n°6-7-8-9-10-11-..... :

Voir les suggestions sur : [www.atzeo.com](http://www.atzeo.com)

Vous pouvez aussi y déposer des suggestions de jeux.

