

- **Niveau et Durée** : Cycle 3 – Cycle 4 – 5 à 10 min
- **Objectif pédagogique** : Reconnaître rapidement des nombres ayant des diviseurs communs
- **But du jeu**: Se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes
- **Pour 2 ou 4 joueurs**
- **Déroulement** :
 Les joueurs s'installent face à face. L'un des joueur mélange les 50 cartes et en donne 25 à chacun, sans que personne ne les regarde. Chaque joueur dépose son tas de cartes face cachée à portée de main.
 Chaque joueur prend la première carte de son tas et la dépose **face cachée** au milieu de la table. Il prend ensuite les 3 suivantes en main (face visible vers lui).
 Les deux joueurs retournent **en même temps** la carte qu'ils ont placée au milieu et la partie commence. Sur ces deux cartes, les joueurs doivent déposer leurs autres cartes aussi vite que possible (c'est-à-dire à tout moment et **sur les deux piles de cartes**).
 Pour placer une de ses cartes sur une des cartes du milieu, les deux cartes doivent être **dans la même table (à partir de la table de 3)**. On doit annoncer la table en posant la carte.
 Ex : Sur un 18, on peut placer un 9 ou un 81 (table de 9), un 3 ou un 21 (table de 3), un 42 (table de 3).
 A tout moment de la partie, chaque joueur peut piocher dans sa pile pour avoir au maximum 3 cartes en main.
 Si **les deux joueurs** ne peuvent plus déposer de carte, chaque joueur choisit une carte dans sa main et la place au milieu.
 Si un des joueurs se trompe, il reprend sa carte plus 3 cartes du joueur adverse.
 Le gagnant est le joueur qui a pu déposer **toutes ses cartes** avant son adversaire.
- **Version 4 joueurs** : On joue en binôme
- **Dans les programmes du niveau visé** :
 Comprendre et utiliser les notions de divisibilité et de nombres premiers
 - déterminer si un entier est ou n'est pas multiple ou diviseur d'un autre entier
 - utiliser les critères de divisibilité par 2, 3, 5, 9, 10
 - déterminer les diviseurs d'un nombre à la main
- **Dans la grille de compétences**

Compétence	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
Représenter	Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres	Nombre de cartes défaussées