

Math Card Games

Grades 4 to 8

Métis Nation
of Ontario 

Jeux de cartes

Niveaux 4e - 8e

Nation Métisse
de l'Ontario 

Math

Card Games

Grades 4 to 8

The Métis were fond of a variety of card games. The games they have played have sometimes changed over time.

- Le Quatre-Sept (Four Sevens)
- Rummy
- Fraction War
- Euchre
- Cribbage
- Multiplication War
- I Spy
- Addition War

Jeux de cartes

Niveaux 4e - 8e

Les Métis aimaient beaucoup jouer à une variété de jeux de cartes. Les jeux qu'ils ont joués ont parfois changé avec le temps.

- Le jeu Quatre-Sept (La poule)
- Rami* (50 points)
- La guerre des fractions
- Euchre
- Cribbage
- La guerre des multiplications
- Je vois
- La guerre des additions

Le Quatre-Sept (Four Sevens)

Number Sense

Be the first team to reach 31 points or more.

Players: 2 teams of 2

Remove all cards that are 6 and lower from the deck. You will have 32 cards left. Pick someone to be the first dealer randomly. After each round, the deal moves to the left.

Game Play:

Shuffle the deck and deal 8 cards to each player, going clockwise.

Special Win Condition:

- If a player gets all four 7s in their hand, they win the game immediately.

Ranking of Cards:

- 10 (highest)
- 9
- Ace
- King
- Queen
- Jack
- 8
- 7 (lowest)

Scoring: Aces are worth 1 point.

- 10s, 9s, Kings, Queens, and Jacks are worth $\frac{1}{3}$ of a point each.
- 8s and 7s are worth 0 points.
- The last trick you win in a round gives you an extra 1 point.

The player to the left of the dealer leads the first trick. Play moves clockwise. The first player plays a card, and the others must play a card of the same suit if they can. If they cannot, they can play any card.

The player with the highest card of the leading suit wins the trick and leads the next one.

If a player has three high-ranking cards of the same suit and wins 3 tricks in a row with them, their team gets an extra 11 points. The player must announce this when they play the first card in the sequence; this is called a Poule or a Politaine.

After all tricks in a round, teams will count points from won tricks. Ignore fractional points, so totals will add to 11 points. Keep track of the teams' total scores. The game ends when a team reaches or exceeds 31 points.

The game ends when a team has 31 points or more. If one team reaches 31 first, they win. If both teams go over 31, the team with the higher score wins. If there's a tie, play another round to determine the winner.

Le jeu Quatre-Sept (La poule)

Sens du nombre

L'objectif c'est d'être la première équipe à atteindre 31 points ou plus.

Nombre de joueurs : 2 équipes de 2

On retire toutes les cartes avec une valeur de 6 ou moins du paquet. Cela laisse 32 cartes. On choisit le premier donneur de façon aléatoire. Après chaque manche, c'est la personne à la gauche du donneur qui devient le prochain donneur.

Le déroulement du jeu:

Le donneur brasse le paquet de cartes et, en allant dans le sens horaire, distribue 8 cartes à chaque joueur.

Pour gagner de façon exceptionnelle :

Un joueur qui accumule dans sa main les quatre 7, remporte la partie instantanément.

Le pointage des cartes :

- 10 (la plus haute)
- 9
- l'as
- le roi
- la reine
- le valet
- 8
- 7 (la plus basse)

Comptage des points :

- L'as vaut 1 point.
- Le 10, le 9, le roi, la reine et le valet valent $\frac{1}{3}$ de point chacun.
- Le 8 et le 7 valent 0 point.
- Quand on gagne la levée à la fin d'une manche, on reçoit 1 point de plus.

Le joueur à la gauche du donneur commence la manche. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. Le premier joueur met une carte au centre et, si c'est possible, les autres doivent poser une carte de la même couleur. S'ils ne peuvent pas le faire, ils mettent une carte d'une autre couleur, peu importe laquelle.

Le joueur qui a mis la carte la plus forte avec la couleur de la levée remporte la manche et débute la prochaine.

Si un joueur a trois cartes fortes de la même couleur et gagne trois levées de fil avec ses cartes, alors son équipe se voit attribuer 11 points de plus. Ce joueur doit le signaler aux autres au moment de mettre la première carte de la série; il s'agit de la Poule ou de la Politaine.

À la suite de toutes les levées d'une manche, les équipes comptent les points qu'elles ont obtenus lors des levées gagnées. On ignore les fractions de points, alors l'addition des points arrive toujours à un total maximum de 11 points. On doit noter le pointage total de chaque équipe. Le jeu se termine quand une équipe a accumulé 31 points ou plus.

La première équipe à obtenir 31 points remporte le jeu. Si les deux équipes obtiennent plus que 31 points, c'est l'équipe avec le plus de points qui l'emporte. Dans le cas d'une égalité, on jouera une autre manche pour déterminer l'équipe gagnante.

Rummy (50 points)

Number Sense

For 2 players, deal 10 cards each.

3 or 4 players deal 7 cards each.

5 or 6 players, each player receives 6 cards each.

The remaining cards are placed face down on the table, creating the stockpile. The dealer turns the top card face up to start the discard pile.

Players aim to create matched sets with three or four cards of the same rank or sequences of three or more cards in the same suit. The player to the left of the dealer goes first. They can choose to either:

- Draw the top card from the stock
- Take the top card from the discard pile and add it to their hand.

If a player has matched sets of cards (called melds), they can lay them down on the table, face up. If they don't want to lay down any melds, they must discard one card face up onto the discard pile. If a player takes a card from the discard pile, they cannot discard that same card during their turn.

Players can also add cards from their hand to any existing melds already on the table. For example:

- If fives are laid down, they can add a fourth five.
- If 10, 9, and 8 are showing, they can add a Jack or Queen, or they can add cards like Jack, 7, or 7, 6.

A player wins by getting rid of all their cards.

- If a player has all their remaining cards matched, they can place them down without discarding on their last turn. This finishes the game immediately.

If the last card from the stock has been drawn and no one has won yet, the next player can either take the top card from the discard pile or flip the discard pile over to create a new stock (without shuffling) and draw the top card. The game then continues as before.

Each player pays the winner the total value of the cards left in their hand. This includes all cards, whether they are matched or not. Face cards are worth 10 points, aces are worth 1 point, and all other cards are worth their number value.

Rami (50 points)

Sens du nombre

Avec 2 joueurs, chacun reçoit 10 cartes.
Avec 3 ou 4 joueurs, chacun reçoit 7 cartes.
Avec 5 ou 6 joueurs, chacun reçoit 6 cartes.

Les autres cartes sont placées face cachée sur la table pour créer la pioche. Le donneur retourne la carte du dessous pour commencer la pile de cartes écartées. Les joueurs visent à créer des combinaisons avec trois ou quatre cartes avec le même chiffre ou avec des séquences de trois ou quatre cartes de la même couleur.

Le joueur à la gauche du donneur joue en premier.

Il a le choix de :

- Tirer une carte du haut de la pioche
- Ou prendre la carte du haut de la pile des cartes écartées.

Il ajoute cette carte à sa main. Si le joueur tient des combinaisons de cartes assorties (ce qu'on appelle des annonces), il peut les poser sur la table avec la face exposée. Si le joueur ne veut pas déposer une annonce, il doit défausser une carte avec la face exposée dans la pile de cartes écartées. Si un joueur tire une carte de la pile de cartes écartées, il ne peut pas par la suite la défausser pendant son tour.

Les joueurs peuvent aussi prendre des cartes de leurs mains pour les ajouter à une annonce déjà posée sur la table. Par exemple :

- S'il y a trois cinq qui sont posées sur la table, un joueur peut y ajouter un quatrième cinq.
- Si un 10, 9, et 8 sont posées, un joueur peut y ajouter un valet ou une reine, ou il peut y ajouter des cartes comme un valet, un 7, ou un 6.

Un joueur remporte la partie s'il réussit à se débarrasser de toutes ses cartes.

- Si toutes les cartes d'un joueur correspondent à des combinaisons, il peut alors les poser sans défausser lors de son dernier tour. Cela met immédiatement fin au jeu.

Si la dernière carte de la pioche a été tirée et il n'y a pas encore de gagnant, le prochain joueur peut soit prendre la carte du haut de la pile de cartes écartées ou retourner cette pile pour créer une nouvelle pioche (sans brasser les cartes) et ensuite en tirer une nouvelle carte. La partie se poursuit de la même manière qu'auparavant.

Chaque joueur remet au gagnant la valeur totale des cartes qu'il a encore dans sa main. Cela comprend toutes les cartes, qu'elles fassent partie des combinaisons ou non. Les figures valent 10 points, l'as vaut 1 point, et toutes les autres cartes comptent pour leur valeur numérique.

Fraction War

Number Sense

Create the largest fraction using the cards drawn from the deck.

- Standard deck of cards (remove all face cards)
- Pencil and paper for each player

1. Shuffle the deck of cards and place it face down in the center.
2. Each player should have a pencil and paper ready to record their fractions.

Gameplay:

Determine Improper Fractions

Before starting, decide whether unacceptable fractions include improper fractions. If you choose to disallow them, the player who creates an improper fraction will lose that round.

Drawing Cards

- Players take turns drawing one card from the deck.
- When drawing a card, players will choose where to place it:
- Place the card **above** the pencil if it will be the **numerator**
- Place the card **below** the pencil if it will be the **denominator**
- Once a card is placed, it cannot be moved.

Creating the Fraction

- Each player will continue taking turns until they have drawn four cards and placed them accordingly (two for the numerator and two for the denominator).

Comparing Fractions

- After all players have placed their cards, compare the resulting fractions.
- Calculate the values of the fractions to determine which is the largest.

Winning the Round

- The player with the largest fraction wins that round. If a player created an improper fraction (and it was disallowed), they automatically lose that round.

Continuing Play

- You can play multiple rounds, keeping track of how many rounds each player wins. The player with the most wins at the end of all rounds is the overall champion!

Enjoy your game and may the best fraction win!

La guerre des fractions

Sens du nombre

Les joueurs tirent des cartes du paquet et s'en servent avec l'objectif de créer la fraction la plus grande.

- Jeu de cartes habituel (on en retire toutes les figures)
- Un crayon et du papier pour chaque joueur

1. On brasse le paquet de cartes pour ensuite le placer face cachée dans le milieu.
2. Chaque joueur doit avoir un crayon et un papier qu'il utilisera pour noter les fractions créées.

Le déroulement du jeu:

Déterminer l'admissibilité des fractions impropres.

Avant de commencer, on décide si les fractions impropres sont considérées comme des fractions inadmissibles. Si les joueurs décident de ne pas les accepter, la personne qui finit par créer une fraction impropre perdra la manche qu'elle joue.

Comment tirer les cartes:

- À tour de rôle, chaque joueur tire une carte du paquet.
- Quand un joueur tire une carte, il décide où il doit la placer :
- Soit ****au-dessus**** du crayon si elle doit servir de ****numérateur****.
- Soit ****en dessous**** du crayon si elle doit servir de ****dénominateur****.
- Une fois la carte placée, on ne peut plus la déplacer.

Comment créer la fraction:

- Les joueurs continuent à prendre leur tour jusqu'à ce qu'ils aient tous tiré quatre cartes qu'ils auront ensuite placées pour créer deux fractions (deux cartes pour les numérateurs et deux pour les dénominateurs).

La comparaison des fractions

- Après que tous les joueurs ont fini de placer leurs cartes, on compare les fractions qui ont été créées.

Euchre

Players: 4 players split into teams of 2.

The goal of euchre is to be the first team to score 10 points

Use a deck of cards with the aces, kings, queens, jacks, 10s, and 9s of each suit.

The dealer shuffles the cards and deals five cards to each player, leaving four cards face down on the table. The top card is turned face up. The suit of the turned-up card is the "trump" suit unless players choose to pass.

Rounds last for 5 turns, or "tricks." Each turn, players place 1 card down on the table. Once a trump suit is established, the player to the left of the dealer starts the play by leading a card.

Players must follow suit if possible. If they cannot follow suit, they can play any card. If a trump card is played, it wins the trick unless another higher trump card is played.

The team that wins at least three out of five tricks scores 1 point.

- If a team wins all five tricks they score 2 points.
- If a team "goes alone" (one player plays without their partner), they can score 1 point for winning three or four tricks or 4 points for winning all five.

Win the game if your team is the first to earn 10 points.

Euchre

Nombre de joueurs : 4 joueurs divisés en équipes de 2.

L'objectif du jeu d'euchre est d'être la première équipe à obtenir 10 points. On utilise un paquet de cartes qui contient uniquement les as, les rois, les reines, les valets, les 10 et les 9 de toutes les couleurs.

Le donneur brasse les cartes et en distribue cinq à chaque joueur, et ensuite en laisse quatre face cachée sur la table. La carte du haut est retournée face exposée. La couleur de la carte retournée est « l'atout » à moins que les joueurs ne décident de la laisser passer.

Les manches comprennent 5 tours, ou « plis ». À chacun de ses tours, le joueur place 1 carte face cachée sur la table. Une fois que la couleur de l'atout est déterminée, le joueur à la gauche du donneur débute le jeu en posant une carte de départ.

S'ils sont en mesure de le faire, les joueurs doivent jouer la couleur. Sinon, ils peuvent jouer n'importe quelle autre carte. Si une carte de l'atout est jouée, elle remporte le pli à moins qu'une autre carte de l'atout plus forte soit jouée.

L'équipe qui remporte au moins trois sur cinq plis se voit attribuer 1 point.

- Si une équipe gagne les cinq plis au complet, elle obtient 2 points.
- Si une équipe « joue en solitaire » (c'est-à-dire qu'un joueur joue sans son partenaire), elle peut obtenir 1 point si elle gagne trois ou quatre plis, ou 4 points si elle gagne tous les cinq.

L'équipe qui est la première à accumuler 10 points remporte le jeu.

Cribbage

Number Sense

Players:2

The deck is cut to determine who deals. Each player gets a card; the lowest card gets the first crib.

Each player is dealt 6 cards. Each player selects two cards to discard into the "crib", which belongs to the dealer. The crib is set aside for later scoring.

Cut the deck again to get a starter card.

Take turns playing cards from your hand and adding the card values for the round. Score if you play a card that makes the total 15 or 31. Score points by having cards that total 15, making pairs or flushes, and creating runs of sequential cards. The total cannot exceed 31. If a player cannot play without exceeding 31, they say "go", and the other player gets to play again. After the play phase, each player reveals their hand of four cards (including the starter card, which is flipped over from the deck).

Score points for:

- Pairs: 2 points for each pair.
- Runs: 1 point per card in a run (3 or more cards in sequence).
- Fifteens: 2 points for each combination of cards that total 15.

Count your points to confirm your win.

The object of the game is to go around the two tracks (or rows) the same way a horse goes around an oval in a horse race, completing the circuits before your opponent does. Each point you score advances you one space, so you need 121 points to complete your journey and win the game.

Cribbage

Sens du nombre

Nombre de joueurs : 2

On coupe le jeu de cartes en deux pour déterminer qui sera le donneur. Chaque joueur reçoit une carte ; la carte la plus basse remporte le premier crib.

Le donneur remet 6 cartes à chaque joueur. Chaque joueur choisit deux cartes à jeter dans le « crib » qui appartient au donneur. Le crib est mis de côté jusqu'à la fin du jeu quand on fera le comptage des points.

On coupe le jeu de cartes de nouveau pour obtenir la carte du départ.

À tour de rôle, les joueurs jouent des cartes de leur main en additionnant la valeur de leur carte au compte de la manche. Un joueur marque des points s'il joue une carte qui porte le compte total à 15 ou à 31. Un joueur marque des points quand il détient des cartes qui soit : font un total de 15, font la paire ou un flush, ou forment une suite séquentielle de cartes. Le total ne doit pas dépasser 31. Si un joueur ne peut pas jouer de carte sans excéder 31, il doit dire « GO » et l'autre joueur a alors l'occasion de jouer à nouveau. À la fin de la manche, chaque joueur révèle les quatre cartes qu'il a en main (ce qui comprend la carte de départ, qu'on prend du jeu de cartes et qu'on retourne).

Les points sont attribués pour :

- Des paires : 2 points pour chaque paire.
- Des brelans : 1 point par carte dans un brelan (3 cartes ou plus qui forment une suite séquentielle).
- Chaque total de 15 : 2 points pour chaque combinaison de cartes qui fait un total de 15.

Les joueurs comptent leurs points pour déterminer le gagnant.

Le but du jeu est de faire avancer son pion sur la planche de crib le long des deux voies (ou rangées) de la même façon qu'un cheval de course fait le tour de la piste ovale. On vise donc à compléter les circuits avant que son adversaire ne parvienne à le faire. Chaque point obtenu permet d'avancer le pion d'un trou sur la planche. Il faut 121 points pour franchir tout le parcours et remporter la partie.

Multiplication War

Number Sense

Players: 2

A deck of playing cards (remove Aces and face cards)

Shuffle the deck and split the cards evenly between the two players, keeping them face down.

Each player flips their top card at the same time and places it face up in the center.

Multiply the two numbers. The player who calls out the correct answer first wins both cards and adds them to the bottom of their pile.

If both players call out the answer at the same time, a WAR round begins:

Both players say, "War!"

Place three cards from your pile onto the table: the first two face down, the third face up.

Multiply the numbers on the two face-up cards. The first player to give the correct answer wins all the cards on the table.

Continue playing until one player collects all the cards, or until time is up. The player with the most cards at the end is the winner.

La guerre des multiplications

Sens du nombre

Nombre de joueurs : 2

Un jeu de cartes (duquel on retire les as et les figures)

1. On brasse le jeu de cartes et chaque joueur reçoit la moitié des cartes. Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes!
2. Les joueurs se placent l'un en face de l'autre. Les deux joueurs prennent simultanément la carte sur le dessus de leur pile de cartes et la placent entre les deux adversaires
3. On multiplie les deux chiffres sur les cartes et on donne la réponse à haute voix. Le premier joueur à donner la bonne réponse gagne les deux cartes et il les place alors au fond de sa pile de cartes.
4. Si les deux joueurs donnent leur réponse en même temps, c'est alors la GUERRE ! Les deux joueurs vont alors prononcer ensemble « Je déclare la guerre » et placer trois cartes sur la table. Ils placent les deux premières cartes avec la face cachée et la troisième avec la face exposée. Rapidement, les joueurs doivent multiplier les chiffres des deux cartes à la face exposée et donner la réponse. Le premier qui fournit la bonne réponse gagne toutes les cartes sur la table !
5. On répète les étapes 1 à 4 jusqu'à ce qu'un joueur gagne toutes les cartes ou jusqu'à l'expiration du temps alloué pour le jeu.
Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes à la fin remporte le jeu.

I Spy

Number Sense

Deal out 20 cards face up.

Tell the students, "I will say what I spy, and you try to find the cards."

For example, say, "I spy two cards that add up to 15."

Students need to find two cards (like a 9 and a 6) that match that.

Aces count as 1.

To increase the challenge, add the following extensions:

Higher combinations

Challenge them to find combinations of three or more cards that add up to a specific number, such as "I spy three cards that add up to 20."

Multiple operations

Encourage them to find pairs that can either add up or multiply to a specific number.

For instance, say, "I spy two cards that either add up to 12 or multiply to 24."

Use of negative numbers

If using a card set that includes negative numbers, create challenges that involve finding positive and negative combinations. For example, "I spy two cards that add up to -2."

Suit and rank

Add a dimension by saying, "I spy two cards of the same suit that add up to 10."

This requires them to pay attention to both the value and the suit of the cards.

Let students take turns being the spy, incorporating these challenges to sharpen their mathematical thinking and teamwork.

Je vois

Sens du nombre

On distribue 20 cartes avec la face exposée.

On dit aux élèves : « Je vais dire ce que je vois, et c'est alors à vous de trouver les cartes. »
Par exemple, si on dit : « Je vois deux cartes qui s'additionnent pour faire un total de 15. »
Alors les élèves doivent trouver deux cartes (comme un 9 et un 6) qui s'additionnent pour faire 15. L'as vaut 1. Si on veut agrandir le défi, on peut ajouter les consignes suivantes :

De plus grandes combinaisons

On met les élèves au défi de trouver des combinaisons de trois cartes ou plus avec des chiffres qu'on peut additionner pour arriver à un total donné en déclarant par exemple : « Je vois trois cartes qui s'additionnent pour faire un total de 20. »

Des opérations multiples

On encourage les élèves à trouver des paires de chiffres qu'on peut soit additionner ou multiplier pour arriver à un chiffre donné. Par exemple, on dit : « Je vois deux cartes qu'on peut soit additionner pour faire un total de 12 ou multiplier pour arriver à 24. »

Trouver des nombres négatifs

Si on utilise un jeu de cartes qui comprend des nombres négatifs, on peut lancer des défis où les combinaisons à trouver comprennent des nombres positifs et négatifs. Par exemple : « Je vois deux cartes qu'on peut additionner pour arriver à un total de - 2. »

Trouver la valeur et la couleur

On ajoute un élément en disant : « Je vois deux cartes de la même couleur qu'on peut additionner pour arriver à un total de 10. » Ainsi, les élèves doivent se pencher à la fois sur la couleur et sur la valeur des cartes.

On peut laisser les élèves prendre chacun leur tour à être la personne qui voit, en incorporant les divers défis au jeu afin de les aider à améliorer leur pensée mathématique et leur travail d'équipe.

Addition War

Number Sense

Players: 2

Deal the entire deck of cards to all players. Each player will turn over two cards to find the sum. The player with the higher sum wins and takes all four cards. Continue this process until all the cards have been played.

The player with the most cards at the end wins the game.

Variations:

- The player with the lowest sum wins the round and takes all the cards.
- Choose a number, such as 10; the player with the sum closest to this number wins the round.
- Each player turns over three cards and finds the sum (this variation is suitable for first grade and higher).

La guerre des additions

Sens du nombre

Nombre de joueurs : 2

Distribuer toutes les cartes du jeu à tous les joueurs. Chaque joueur retournera deux cartes pour trouver la somme. Le joueur qui obtient la plus grande somme gagne les quatre cartes. On continue le jeu de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Le joueur avec le plus grand nombre de cartes à la fin gagne le jeu.

Des variations du jeu:

- Le joueur avec la somme la plus basse remporte la manche et prend toutes les cartes.
- On choisit un chiffre, par exemple 10 ; le joueur qui obtient la somme la plus proche de ce chiffre remporte la manche.
- Chaque joueur doit retourner trois cartes et les additionner pour arriver à la somme (cette variation convient aux élèves de la première année en montant).

References

Bicycle Cards. (n.d.). Cribbage.

<https://bicyclecards.com/how-to-play/cribbage>

Bicycle Cards. (n.d.). Euchre.

<https://bicyclecards.com/how-to-play/euchre>

Bicycle Cards. (n.d.). Rummy (Rum).

<https://bicyclecards.com/how-to-play/rummy-rum>

Bicycle Cards. (n.d.). War.

<https://bicyclecards.com/how-to-play/war>

BookSmart Math. (n.d.). I Spy Sums.

<https://booksmartmath.com/resources/i-spy-sums/>

Candler, L. (2007). Multiplication War. Math Stations for Middle Grades.

<https://www.lauracandler.com/wp-content/uploads/2018/06/MultiplicationWar.pdf>

Holladay, J. (2013, October 2). Fraction War. Math File Folder Games.

<https://mathfilefoldergames.com/2013/10/02/fraction-war/>

Hogan, J. (2014, September 30). Math War. Scholastic Parents.

<https://www.scholastic.com/parents/school-success/learning-toolkit-blog/math-war.html>

MIND Education. (2024). Addition War. ST Math.

https://play.stmath.com/raft/resources/curriculum/immersion/pdfs/kinder/k_immersion_addition_wars.pdf

Pagat.com. (2016, March 10). Le Quatre Sept.

<https://www.pagat.com/tressette/quatresept.html>