

Cycle 2

Jour 1 : Le « dix » qui prend

Domaine : Nombres et calcul

Compétences : Décomposer un nombre

Additionner mentalement des petits nombres

Matériel : Jeu de 54 cartes (enlever les figures), 1 dé

- utiliser les cartes de 1 à 6 pour le « 10 qui prend »
- utiliser toutes cartes pour les niveaux suivants

Variables :

- niveau 1 : arriver à 10
- niveau 2 : arriver à 20
- niveau 3 : arriver à 30

Remarque : pour atteindre un nombre plus grand, il est possible d'utiliser plusieurs jeux de cartes par partie).

But du jeu : en additionnant les valeurs des cartes posées sur une ligne, arriver exactement à la somme demandée pour remporter les cartes de la ligne.

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Pour commencer : chaque joueur reçoit 9 cartes. Les 4 cartes restantes sont placées sur la table pour débiter 4 lignes.

Déroulement :

- Chaque joueur choisit une de ses cartes et la place face cachée sur la table
- Au signal, tous les joueurs retournent simultanément leur carte.
- Le joueur qui a la carte de plus petite valeur choisit la ligne sur laquelle il veut placer sa carte.

Remarque : Si deux joueurs ont une carte de même valeur, ils tirent le dé et celui qui a la plus petite valeur joue en premier.

- Les joueurs jouent ensuite dans l'ordre de la valeur de leurs cartes
- Si la somme des valeurs des cartes de la ligne est égale à 10, le joueur remporte toutes les cartes de la ligne.

Attention : On ne peut pas placer une carte sur une ligne si la somme obtenue est supérieure à 10. De fait, si un joueur ne peut pas placer sa carte, il débute une ligne supplémentaire.

Fin du jeu : Le jeu se termine quand les joueurs n'ont plus de carte en mains. Le gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.