

2



TOP TEN



Mission Maths 76

Compétence travaillée :

Connaître la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10

Matériel : Un jeu de 76 cartes fabriqué à partir de 4 jeux de cartes classiques en gardant les cartes suivantes :

Jeu 1 : conserver les 1,2,3,4,5,6,7,8 et 9

Jeu 2 : conserver les 1,2,3,4,5,

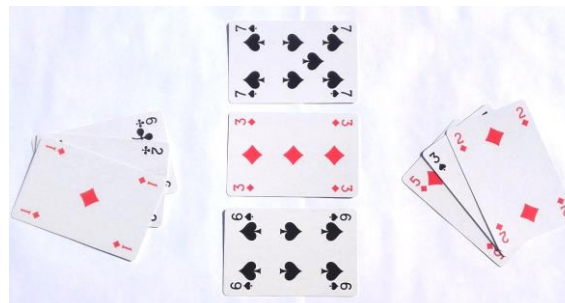
Jeu 3 : conserver les 1,2,3

Jeu 4 : conserver les 1,2

A défaut de jeux de cartes, écrire sur des bouts de papiers les chiffres et les constellations

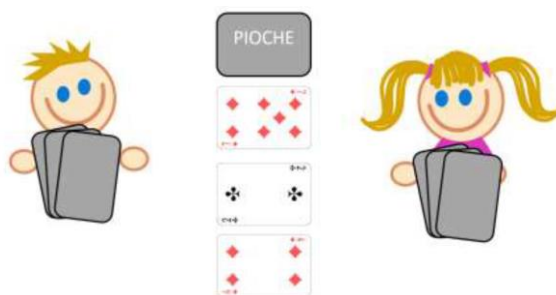
But du jeu :

Réaliser le total de 10 en additionnant la valeur des cartes



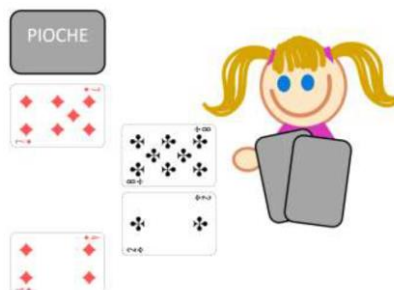
Déroulement :

Les cartes de jeux sont mélangées et forment une pioche au centre de la table.
Chaque joueur prend trois cartes. On pose trois cartes au centre de la table.



Les joueurs jouent chacun leur tour.
Il faut faire 10 en posant une, deux ou trois cartes de sa main **et obligatoirement** une et une seule carte de la partie centrale.

Exemple :



Le joueur met alors de côté les cartes qui ont fait « 10 ».

Puis il prend une carte de la pioche pour compléter la partie centrale à 3 et pioche le nombre de cartes nécessaires pour avoir toujours 3 cartes en main.

Si le joueur ne peut pas jouer, il défausse ses trois cartes et en pioche trois autres. Son tour est alors terminé. C'est alors au tour du joueur suivant.

La partie dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche et que les joueurs ne puissent plus jouer.

Le gagnant est alors celui qui a mis de côté le plus de cartes.

Source : MHM, N. Pinel

Adaptations possibles : On peut remplacer le score visé par un autre nombre : 12 ou 15 par exemple.

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : non