

FAIS 10 !

Un jeu de calcul mental à partir du cycle 2 – 2 à 4 joueurs

Connaissances et savoirs mis en jeu :

Composition et décomposition du nombre 10

Éléments du jeu : un plateau à imprimer en A3 ; des cartes nombres : 1 (21) ; 2 (16) ; 3 (12) ; 4 (7) ; 5 (4) ; 6 (2) ; 7 (2) et 2 jokers

But du jeu : Ramasser le plus grand nombre de cartes en constituant des lignes horizontales, verticales ou diagonales de 4 nombres dont la somme doit être **égale à 10**.

Règle du jeu :

1. Mélanger les cartes nombres. En distribuer 3 à chaque joueur (**le joker** prend la valeur qu'on lui donne : **de 0 à 7**). Le reste des cartes constituent la pioche.
2. Chaque joueur, à son tour, place une carte nombre sur le plateau de jeu pour créer ou compléter une ligne et tire une nouvelle carte dans la pioche. Il doit toujours disposer de 3 cartes.
3. Pour pouvoir ramasser une ligne complète (de 4 cartes), il faut qu'à l'aide de la dernière carte abattue la somme de la ligne soit égale à 10.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans la pioche. Le vainqueur est celui qui a accumulé le plus de cartes.

Attention :

a) Avant de placer une carte sur le plateau de jeu, s'assurer que le nombre 10 sera obtenu en constituant une ligne complète de 4 cartes (« 10 » ne pourra en aucun cas être la somme d'uniquement 2 ou 3 cartes).

Exemples :

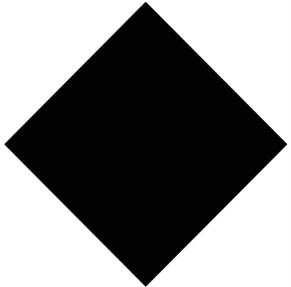
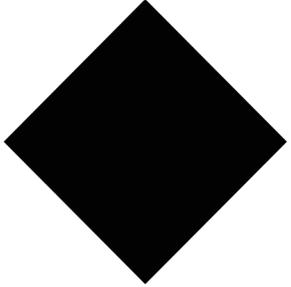
- 1^{ère} carte de la ligne : 7. Les 3 cartes restantes qui pourront être placés seront obligatoirement 1 si l'on n'a pas utilisé le joker pour une valeur de 0)

- Une carte de la ligne : 5. Les autres cartes possibles seront 1,2 ou 3 (dans le cas où l'on n'utilise pas le joker)

b) Si un joueur se trouve dans l'impossibilité de placer une carte, il passe son tour.

1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1
1	1	1	2	2	2

2	2	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2
2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3

3	4	4	4	4	7
4	4	4	6	6	7
5	5	5	5		

MAISON DU 10

