

CP-NC7 : QUI FAIT 10 ?

- **Objectif**

S'approprier les compléments à 10 (décomposer 10 à l'aide d'une somme de 2 nombres).

- **Matériel** (pour 2 joueurs)

- 2 séries de cartes *dominos/chiffres* de 0 à 10.
- Un support de jeu.

- **Règle du jeu**

Chaque joueur pose les cartes devant lui sur la face choisie par l'enseignant (domino ou écriture chiffrée). Entre les deux joueurs, on pose le support de jeu. Le premier joueur pose une carte sur une case du support du jeu. Le deuxième joueur doit poser une carte sur l'autre case du support de jeu.

L'addition des deux cartes doit faire 10.

S'il y a une case vide sur le support, le joueur dont c'est le tour est obligé de poser une carte de son choix sur la case vide.

- Si le total affiché fait 10, il a gagné et peut ramasser les deux cartes posées sur le support et le jeu recommence.
- Si le total affiché ne fait pas 10, le joueur suivant pose la carte de son choix sur la case de son choix : cela peut donc être par-dessus la dernière carte déposée ou l'autre. Si, à ce moment-là, le total affiché fait 10, ce joueur ramasse toutes les cartes déposées, sinon le joueur suivant pose la carte de son choix sur la case de son choix. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur puisse faire 10 et ramasser toutes les cartes.
- Quand le jeu se termine (plus de cartes ou plus la possibilité de faire 10 avec les cartes restantes), le gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.

Au final, chaque joueur doit développer une stratégie pour choisir au milieu des cartes qui restent celle qui va lui permettre de ramasser le paquet ou celle qui pourra bloquer son adversaire.

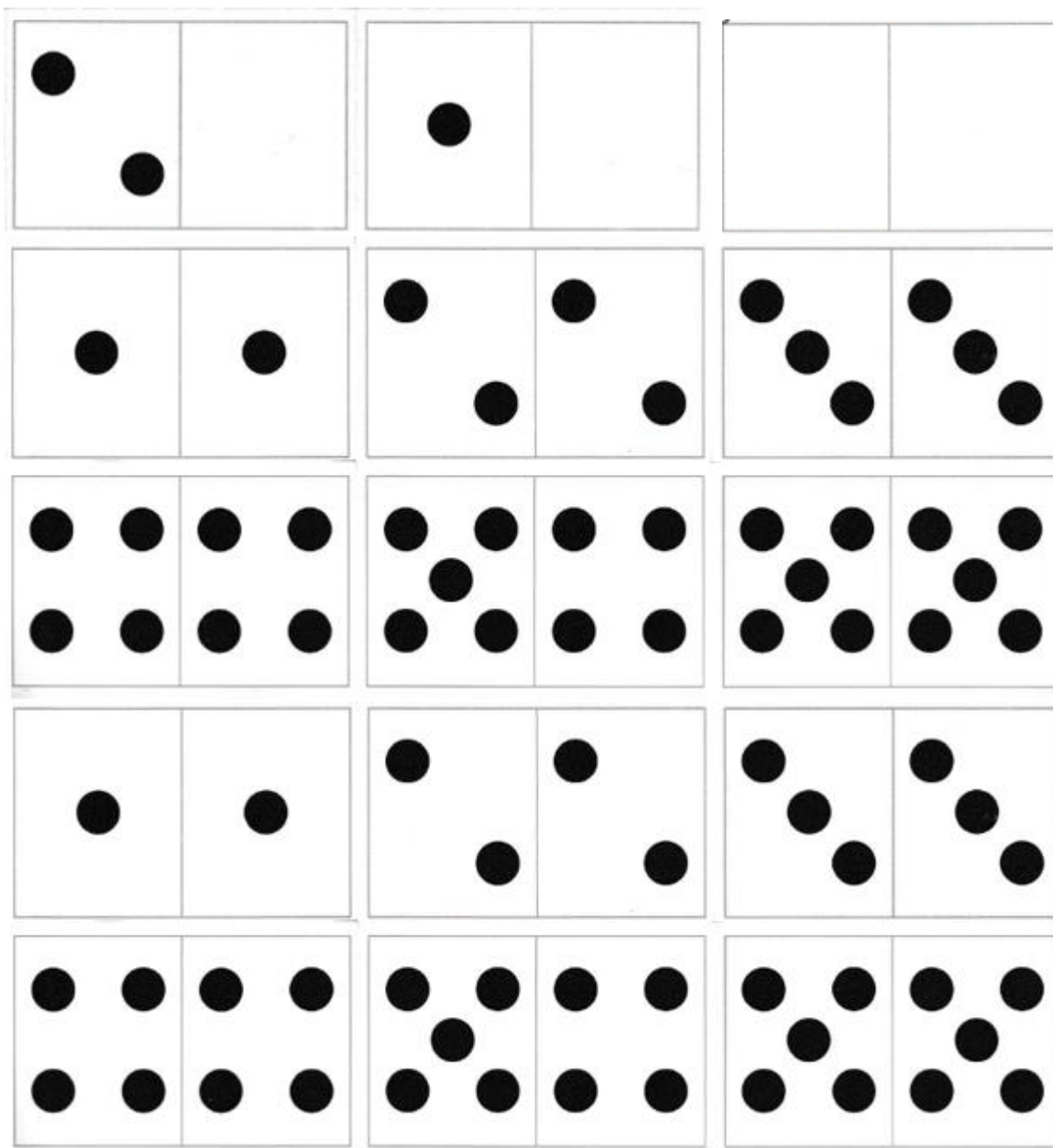
Exemple : ici, un seul enfant fait 10.



CP-NC7 : QUI FAIT 10 ? - matériel

Cartes dominos/ écritures chiffrées

Recto : dominos



Verso : écritures chiffrées

0	1	2
3	4	5
6	7	8
6	4	2
10	9	8

Support de jeu

--	--