

Les compléments à 10

Je m'entraîne :

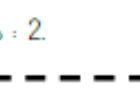


avec des cartes de 1 à 10, + des cure-dents, des bâtons, etc. pour signifier la dizaine.


→ effectuer le jeu « Les 10nausores » :

CP

Les 10nosaures





CE1

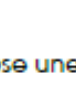


Nombre de joueurs : 2.

Matériel :

- 1 jeu de cartes « 10nosaures » 
- des barres de dizaines 

But du jeu :
Additionner deux cartes pour faire 10.

- ★ On pose deux cartes face visible au centre.
Chaque joueur pioche 4 cartes qu'il peut regarder. 
- ★ Chacun son tour, on regarde si on peut faire 10 avec 1 carte du milieu et 1 carte qu'on a dans les mains.
 - Si on peut faire 10 : on élimine sa carte et celle du milieu. On pioche une carte et on en remet une nouvelle au milieu. On prend une barre de 10.
 - Si on ne peut pas faire 10 : on pose une carte au milieu et on en pioche une nouvelle.
- ★ La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pioche et qu'on ne peut plus jouer.
- ★ Le gagnant est celui qui a le plus de barres de 10.