



Domaine : calcul

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 15 min

Mécanismes du jeu : attention, stratégie

Cycle 1

Compétences mathématiques

- Ajouter 2 nombres ou plus pour construire le nombre 10. (Compléments à 10)
- Surcompter.



But du jeu

Être le premier à se débarrasser de ses cartes en additionnant les animaux jusqu'à 10.



Prérequis

- Être connaisseur du 4.
- Connaître la comptine numérique jusqu'à 10.



Règle du jeu

Préparation du jeu :

Distribuer 7 cartes à chaque joueur, 10 cartes pour des parties plus longues.
Le reste des cartes compose la pioche. Retourner une carte de la pioche pour commencer.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur joue une seule carte par tour.
Lorsqu'un joueur atteint 10, les cartes sont retirées du jeu et le joueur peut poser une nouvelle carte de son jeu.
Si un joueur ne peut pas jouer (il n'a aucune carte pour atteindre exactement 10 ou un nombre inférieur), il pioche une carte et passe son tour.

Présentation des cartes :

- CARTES CHIFFRES : 1 à 6 animaux par carte. Le joueur qui commence place sa première carte à côté de la pioche, les autres viendront se mettre à la suite. Il est possible d'additionner différents animaux : 1 vache + 4 poules + 2 cochons + 3 lapins = 10 animaux
- CARTES ATTAQUES : Elles se posent sur le tas de défausse directement.
 - Cartes *Passe ton tour* : Un animal est enrhumé. Le joueur suivant passe son tour.
 - Cartes *Change de sens* : Un animal tient une pancarte avec des flèches. Le sens de jeu est inversé. Si le joueur suivant était le joueur de gauche, celui qui doit jouer à présent est le joueur de droite.
 - Cartes *Pioche une carte* : Un animal saute par-dessus une barrière. Le joueur suivant pioche une carte.
 - Cartes *Pioche deux cartes* : Deux animaux sautent par-dessus une barrière. Le joueur suivant pioche 2 cartes. (NB: Une fois que le joueur suivant a pioché les cartes, il peut jouer.)
 - Cartes *Je te donne une carte* : Un animal dans une brouette est poussé par un autre animal. Le joueur qui pose cette carte a le droit d'offrir au joueur de son choix une de ses cartes.

La règle du jeu en vidéo

Source : Janod, Jeux et Jouets (You Tube)



Variables

Adaptations de la règle

- Jouer seulement avec les cartes nombres.
- Poser plusieurs cartes lors de son tour de son jeu.
- N'introduire les cartes attaque que lorsque la règle de base est maîtrisée.

Adaptations du matériel

Support à cartes – Ranger les cartes par ordre croissant.

Aides possibles

- Compter sur ses doigts.
- Se référer à une fiche des compléments à 10 (avec écriture chiffrée, constellations).

Simplification

Modifier le nombre à atteindre : Faire moins de 10.

Complexification

Possibilité de dépasser 10 lorsqu'on pose une carte pour reculer ensuite en utilisant les cartes suivantes.

Arrêts sur images

Situation 1

Quelle carte Romano doit-elle poser pour faire 10 ?



Situation 2

Justine peut-elle faire 10 ou doit-elle piocher ?



Situation 3

Quelle carte Lilian doit-il poser pour faire 10 ?



Situation 4

Quelle carte Paul doit-il poser entre les deux autres pour faire 10 ?



Situation 5

Quelles cartes faut-il poser pour atteindre 10 en deux coups ?



Situation 6

Le dernier joueur à avoir posé dépasse 10. Quelle carte aurait-il du choisir ?

