

Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

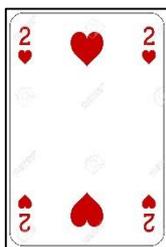
FICHE 6 : Faire 10

CP-CE1

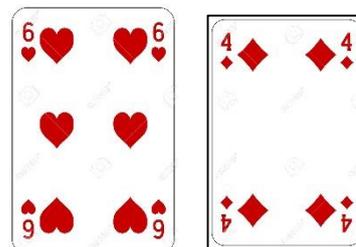
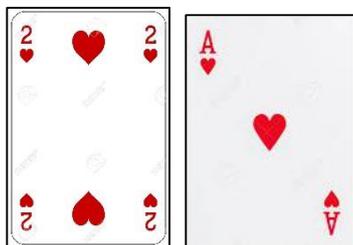
Source : ressources pédagogiques de la DSDEN 59

Matériel : Des cartes à jouer de 1 à 9 de toutes les couleurs, une sonnette ou un « buzzer » au centre de la table de jeu (ou on peut « crier » 10), des jetons (ou autre : pâtes, ...)

Dans le tas de cartes faces cachées (une pioche), chaque joueur tire à son tour une carte et la place devant lui, face visible par tous les joueurs.



Il s'agit d'être le 1^{er} à voir que le joueur qui a joué peut « faire » 10 avec une combinaison de ses cartes visibles (2 cartes ou plus) : on tape le 1^{er} sur le « buzzer » pour le signaler ou on « crie » 10.



10

Si c'est juste : on gagne un jeton (et on remet les cartes dans la pioche) si c'est faux, on rend un des jetons gagnés.

Le premier joueur qui a 10 jetons a gagné.