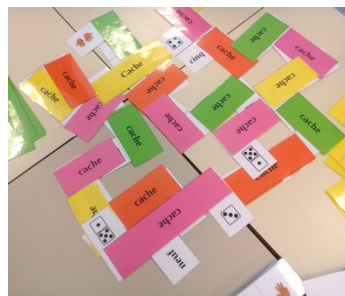


CACHE 10



But du jeu :

- Faire 10 en additionnant les nombres avec 2, 3 ou 4 cases.
- Poser le plus de caches de sa couleur

Règles :

On distribue 3 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche, face non visible.

La première carte de la pioche sert de départ.

Chaque joueur pose à tour de rôle une carte sur le jeu et pioche pour avoir toujours 3 cartes en main.

A chaque carte posée, le joueur annonce le calcul et la somme.

S'il obtient 10, il pose un cache de sa couleur.

A la fin de la partie, le joueur ayant posé le plus de cache (peu importe la taille) gagne la partie.

On peut positionner les cartes dans tous les sens.

Remarques :

- Si on ne peut pas faire dix, on peut faire moins.
- Si pas de possibilité pour faire dix ou moins, le joueur bloqué relance le jeu en posant une de ses cartes contre un cache.
- On ne peut pas dépasser 10 sur le même alignement.
- Si une somme de 10 a été repérée mais pas recouverte, un joueur peut à son tour poser un de ses caches sans avoir à utiliser ses cartes. Dans ce cas-là il ne pioche pas.
- Une carte qui fait déjà dix (cinq et cinq, six et quatre par exemple) peut être posée et être recouverte comme n'importe quelle carte.

Variantes :

V1 → pioche face visible : possibilité d'utiliser directement la première carte de la pioche uniquement si elle permet de faire 10. (Cette variante permet aux élèves d'anticiper et d'utiliser une stratégie spécifique des compléments à 10)

V2 → donner des points aux caches (petit cache ⇒ 1 ; cache moyen ⇒ 2 ; grand cache ⇒ 3)
(pour inciter les élèves à utiliser des sommes de plus de deux nombres)

V3 → possibilité de compléter à 20 avec une seule carte dans la limite du grand cache.

Simplification :

Ne conserver que les cartes dont la somme des cases est inférieure ou égale à dix.

Conditions pour que les élèves deviennent autonomes :

- Au moins un élève dans le groupe qui soit capable de vérifier les calculs et le dire aux autres.
- Les élèves doivent être capables d'orienter seuls leurs cartes pour les poser.

Conseils pour l'impression du jeu :

Si vous imprimez plusieurs sets de jeu, pensez à différencier le dos des cartes avant de les plastifier.