

Références :

ERMEL CE1

Thème 2, Module 2

Objectifs spécifiques :

- S'entraîner à la mémorisation des décompositions de 10.

Cycle :

②

Niveau :

CE1

Matériel :

Jeux de dominos à fabriquer qui constituent la pioche et jetons marqués « 10 », chacun des joueurs en recevant le même nombre en début de partie (une couleur différente par joueur)

↳ Voir fiches à imprimer, à plastifier et à découper.

Nombre de joueurs :

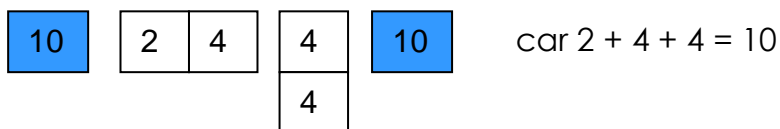
2 à 4

But du jeu :

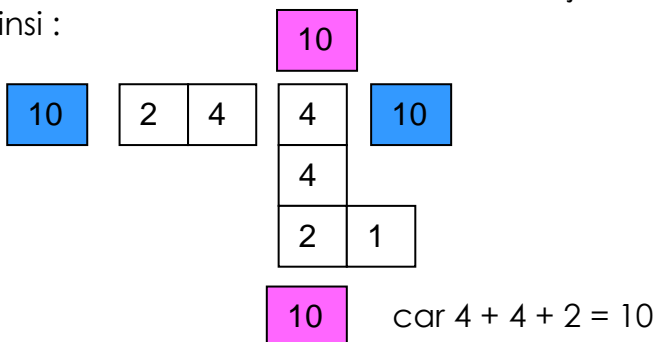
- Réaliser des sommes égales à 10 avec des nombres alignés (horizontalement ou verticalement).

Règle du jeu :

- Un domino de départ est placé sur la table.
- Chaque élève a un même nombre de dominos.
- A tour de rôle, chaque joueur tire un domino :
 - il le place s'il peut réaliser une somme égale à 10 avec des nombres consécutifs.
 - sinon, il passe son tour en gardant le domino tiré.
- Le joueur qui arrive à placer un domino pour faire 10, place deux de ses jetons marqués « 10 » de la façon suivante :



Dans cet exemple, l'autre joueur pourra à son tour placer un domino avec deux de ses jetons marqués « 10 » ainsi :



- Un joueur qui aura passé son tour précédemment pourra placer au tour d'après ce même domino s'il en a l'opportunité après avoir pioché un nouveau domino.
- Le gagnant est celui qui a placé le plus de jetons marqués « 10 ».

Variante :

On peut faire varier les objectifs en changeant les jeux de cartes (exemples : complément à 100, 1000,)