







58	59	60	61	62	63	64	65	66	67
57									68
56	76	75	74	73	72	71	70	69	
55	77	LE GAGNE DIZAINE							
54	78	79	80	81	82	83	84	85	
53									86
52	94	93	92	91	90	89	88	87	
51	95								
	96	97	98	99	100				

Jeu « le gagne dizaine »

Objectif : travailler le complément pour atteindre la dizaine suivante

Organisation :

2 à 4 joueurs + 1 contrôleur (maîtresse)

Matériel :

Plateau et 2 dés à 6 faces

Prévoir une trentaine de jetons au moins par joueurs

Règle du jeu :

Chaque joueur lance 2 dés à six faces. Il avance du nombre de cases obtenu. Il doit lire le nombre écrit sur la case où il s'arrête. Ensuite, il doit annoncer le nombre nécessaire pour lui pour atteindre la dizaine suivante.

Par exemple, s'il s'arrête sur 54, il doit annoncer 6. C'est ce qui lui permet d'atteindre 60.

Le contrôleur valide son résultat : si c'est faux, le joueur ne fait rien. Si c'est juste, il gagne autant de jetons que demandé et avance jusqu'à la case voulue.

Dans l'exemple, s'il a trouvé 6, il récupère 6 jetons et va jusqu'à 60.

La partie se déroule jusqu'à ce que chaque joueur ait atteint ou dépassé la case « arrivée ».

Le premier arrivé gagne un bonus de 5 jetons. Le deuxième arrivé à un bonus de 3 jetons. Le troisième a 1 jeton, le quatrième rien.

Chaque joueur compte alors tous ses jetons pour déterminer le vainqueur.