



100

99

98

79



80

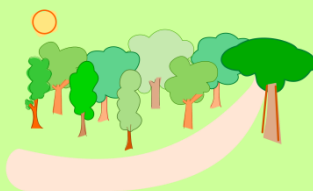
81

82

83

84

78



77

76

75

74

73

72

53

54

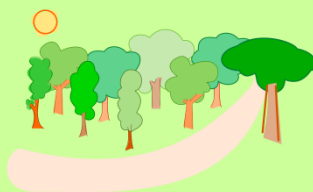
55

56

57

58

52



51



50

49

48

47

46

97

96

95

94

93

92



91

85

86

87

88

89

90



71



70

69

68

67

66



65



59

60

61

62

63

64

45

44

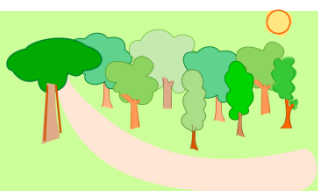
43

42

41



40



27

28

29



30

31

32

26

25

24

23

22

21



20



1

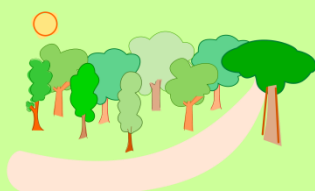
2

3

4

5

6





39

33

34

35

36

37

38

19

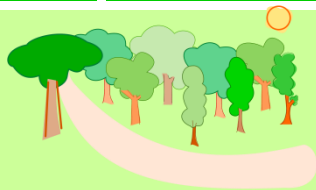
18

17

16

15

14



13



7

8

9

10

11

12

+1

+1

+2

+1

+2

+2

+1

+2

+3

+3

+3

+5

+4

+1

+1

+2

+1

+2

+2

+1

+2

+3

+3

+3

+5

+4

+1

+1

+2

+1

+2

+2

+1

+2

+3

+3

+3

+5

+4

+1

+1

+2

+1

+2

+2

+1

+2

+3

$+3$

$+3$

$+5$

$+4$



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
				☐	☐	☐	☐	☐	☐
					☐	☐	☐	☐	☐
						☐	☐	☐	☐
							☐	☐	☐
								☐	☐
									☐

TOTAL :



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
				☐	☐	☐	☐	☐	☐
					☐	☐	☐	☐	☐
						☐	☐	☐	☐
							☐	☐	☐
								☐	☐
									☐

TOTAL :



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
				☐	☐	☐	☐	☐	☐
					☐	☐	☐	☐	☐
						☐	☐	☐	☐
							☐	☐	☐
								☐	☐
									☐

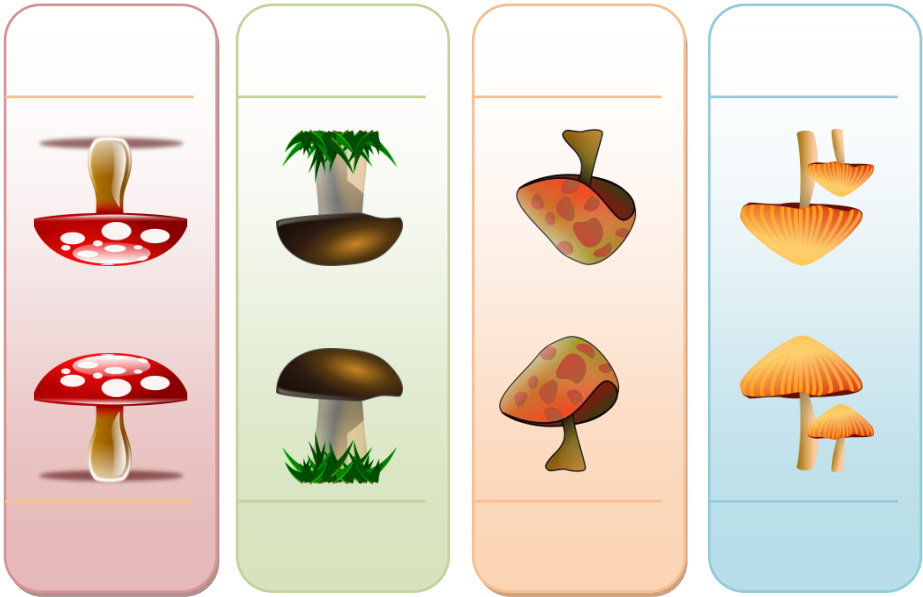
TOTAL :



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
			☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
				☐	☐	☐	☐	☐	☐
					☐	☐	☐	☐	☐
						☐	☐	☐	☐
							☐	☐	☐
								☐	☐
									☐

TOTAL :



Notice de montage

Matériel nécessaire :

- papier cartonné A4 blanc 160g (type bristol)
- une paire de ciseaux
- colle en bâton
- 1 dé
- 4 élastiques

Composition

- un plateau de jeu (pages 1 à 4)
- 4 séries de 13 cartes (pages 5 à 12)
- 4 cartes de « compte » (page 13)
- 4 pions (page 15)

Réalisation :

Le jeu ne nécessite qu'une série de cartes ajout par joueur.

Imprimer sur du papier cartonné les pages concernant le plateau, les pions ainsi que les séries de cartes ajout souhaitées. Imprimer les cartes de compte sur du papier ordinaire. (une feuille de compte par joueur à chaque fois).

Montage :

- **le plateau :**
Couper sur les pointillés les marges basses de toutes les pages et les marges droites des pages 1 et 3.
Positionner la page 1 sur la page 2 et la page 3 sur la page 4.
Positionner les pages 1 et 2 assemblées sur les pages 3 et 4 assemblées.
- **les pions :**
Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier sur les pointillés, endroit contre endroit, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion pour rigidifier.
- **les cartes ajout :**
Découper les cartes à l'extérieur du trait de couleur (l'arrondi n'est pas obligatoire !). Les classer ensuite par couleur et les maintenir avec un élastique.
- **les cartes de compte :**
Découper les cartes à l'extérieur du trait de couleur.

Règle du jeu

Compétences travaillées :

- Mémoriser les compléments à 10.
- Conceptualiser la dizaine.
- Comprendre « l'ajout simultané » ($6+4=10$ alors : $16+4=20$; $26+4=30$; $36+4=40$...)
- Mettre en place une stratégie.
- Identifier la place d'un nombre dans une chaîne numérique (sens de progression, distance par rapport à un nombre cible)
- Dénombrer une collection.
- Comparer 2 nombres.
- Calculer une somme.

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

Sur une piste de 1 à 100, l'aide d'un dé et de cartes ajout, atteindre le plus possible de dizaines (10, 20, 30...) pour ramasser autant de champignons que de dizaines.

Déroulement :

Distribuer à chaque joueur 1 pion, une série de cartes ajout et une carte de compte.

Chaque joueur classe ses cartes ajout, selon leur valeur, et les place devant lui.

Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre indiqué. Il peut alors, soit compléter la valeur du dé avec une ou plusieurs carte(s) ajout pour atteindre la case dizaine, y placer son pion et gagner les champignons qui y sont associés (1 à la case 10, 2 à la case 20, 3 à la case 30...), soit attendre le tour suivant pour se rapprocher de la case dizaine.

Chaque gain de champignons est alors reporté sur la carte de compte, dans la colonne de la dizaine concernée, en cochant toutes les cases.

Le joueur suivant fait de même (2 joueurs peuvent se trouver sur la même case). Et ainsi de suite... jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint ou dépassé la case 100. Attention ! seul un arrêt sur la case 100 permet de gagner les 10 champignons.

Chacun calcule alors les gains reportés sur sa carte compte et écrit le total dans la case correspondante.

Le vainqueur est celui qui obtient le meilleur total.

Variante : pour mettre l'accent sur la stratégie, on peut déduire du total la somme de la valeur des cartes ajout non utilisées.

BON JEU !