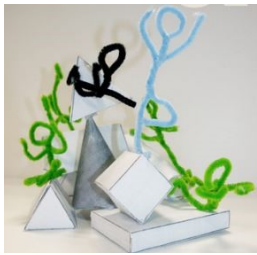


## Semaine 6 : jeu de cartes



### Les 10 bornes de l'escargot

IEN de La Courneuve



LE JEU DES 10 BORNES

<b>Cycle</b>	Cycle 3
<b>Domaine mathématiques</b>	Nombres et calculs
<b>Compétences mathématiques en jeu</b>	Utiliser et représenter les grands nombres entiers, les fractions simples, les nombres décimaux
<b>Organisation des</b>	Binômes ou îlots de 3/4 élèves
<b>Matériel</b>	Le jeu de cartes des 10 bornes
<b>But du jeu</b>	être le premier joueur à effectuer 10 bornes précisément en posant des cartes de telle façon à atteindre un total de 10
<b>Préparation du jeu</b>	Chaque joueur se voit distribuer 6 cartes qu'il ne doit pas montrer aux autres, le reste du paquet constitue la pioche. Pour commencer la partie, chaque joueur doit poser une carte « feu vert » pour démarrer. S'il n'en dispose pas dans son paquet de 6 cartes distribuées, le joueur jette une carte et la remplace par une carte de la pioche.
<b>Déroulement</b>	<p>Une fois que le joueur a posé un feu vert, il pose alors ses cartes « bornes » : une à chaque tour, en piochant toujours une carte dans la pioche pour toujours avoir 6 cartes dans la main. Au cours de la partie, le joueur peut choisir de ne pas poser une carte « bornes » mais de poser une attaque à son adversaire : un accident, une panne d'essence, une crevaillon, une limitation de vitesse, un feu rouge... Le joueur adverse peut contrer une attaque en posant dessus le contraire de celle-ci pour l'annuler. Par exemple, il pose une carte « fin de limitation de vitesse » sur une carte « Limitation de vitesse ».</p> <p><b>Coup fourré</b> : Lorsqu'un adversaire attaque un joueur qui possède dans son jeu la botte correspondante pour parer l'attaque, il doit alors crier « coup fourré ! » même si ce n'est pas son tour de jouer. Il empoche ainsi 3 kilomètres supplémentaires et peut rejouer immédiatement, après avoir pioché une carte.</p>
<b>Fin de partie</b>	Le gagnant de la partie est celui qui a réussi à avoir posé exactement 10 bornes devant lui à l'aide des cartes « distance ».
<b>Variante(s)</b>	On peut créer de nouvelles cartes distances à l'aide des cartes vierges.
<b>Niveau(x) de difficulté</b>	1