

NOM DU JEU : 1-10 MATHS !

 Nombre de joueurs : 2 à 4

 Durée d'une partie : 10 minutes



Matériel

- 1 plateau de jeu
- 40 réglettes en bois (10 par jours de 1 à 10cm)

Coût

20 €

Résumé des règles

Dans 1-10 maths, chaque joueur a 10 réglettes (de 1 à 10). Chaque joueur pose à son tour une réglette à la suite de la dernière posée de façon à créer un chemin qui permettra aux fourmis de sortir de la fourmière.

Si un joueur ne peut pas jouer car il n'a pas la réglette adéquate, il passe son tour. La partie s'arrête lorsque le chemin est achevé.

Pour gagner il faut être celui qui n'a plus de réglette ou bien avoir un minimum de valeur de réglettes.

En quoi ce jeu permet de :

MANIPULER

Manipulation des nombres
et des quantités avec les réglettes.

VERBALISER

Les joueurs échangent
pour valider les coups.

ABSTRAIRE

Avantages et inconvénients

- Mise en place simple et rapide
- Jeu très simple de compréhension

Compétences visées

- savoir compter de 1 à 10
- estimer une quantité

Niveau de difficulté

- Temps d'apprentissage ? **Assez rapide.**
- Autonomie possible ? **oui**
- Besoin de l'adulte :
 - Au début **pour apprendre les règles**
 - Pendant
 - A la fin
 - **Jamais**

Variables didactiques

- jeu similaire en autonomie :
« Longueurs en couleurs » (chez Nathan)

