Escoba 10

**Objectif :** atteindre 10 en utilisant une ou plusieurs cartes.

**Matériel :**

* Cartes de jeu de 1 à 10 (la moitié du jeu suffit).
* Jetons.
* Un panier par joueur pour contenir les jetons gagnés.
* Une boite à 10 pour mettre les cartes qui font 10.

**Règles du jeu :**

* Nombre de joueurs : 3 ou 4.
* Trois cartes sont distribuées à chaque joueur.
* Quatre cartes sont retournées au centre de la table.
* Lors de son tour, le joueur :
	+ peut atteindre 10 en utilisant zéro, une ou plusieurs cartes de son jeu et zéro, une ou plusieurs cartes présentes sur la table,
	+ ne peut pas atteindre 10 et pose une de ses cartes pour compléter celles qui sont déjà sur la table.
* Lorsqu’un joueur atteint 10, il place les cartes correspondantes dans la boite à 10 et gagne un jeton.
* La partie se termine lorsque toutes les cartes sont épuisées ou qu’aucun joueur ne trouve une solution pour atteindre 10.

**Points de vigilance :**

* Faire prendre conscience que la seule carte 10 (dans son jeu ou sur la table) suffit.
* Pour les élèves plus en difficulté, faire construire au-préalable la maison du 10.
* Certains élèves ont du mal à gérer les cartes présentes sur la table et les cartes en main.
* Débuter l’explication de la règle en présentant la maison du 10. Demander aux élèves quelle(s) carte(s) on peut y mettre (permet également de réviser). Puis s’intéresser aux quatre cartes présentes sur la table. Voir s’il y a déjà des solutions. Et enfin prendre en compte ses propres cartes.
* Pour vérifier que la somme fait bien 10, certains élèves ne surcomptent pas, mais comptent tous les signes.

 **Variantes :**

* Cartes : quantité représentées sous forme de constellation, de collection non organisée, uniquement par une écriture chiffrée.
* Aide : mise à disposition la maison du 10 pour valider et aider à la décomposition du 10.
* Règles : tirer une carte au sort, il faudra atteindre la quantité affichée.
* Ne pas avoir de cartes en main, n’utiliser que celles présentes sur la table.