

= 10 

= 10 

= 10 

= 10 

= 10 

= 10 

10

=

20



10

=

20



10

=

20



10

=

20



10

=

20



10

=

20



20

=

30



20

=

30



20

=

30



20

=

30



20

=

30



20

=

30



30

=

40



30

=

40



30

=

40



30

=

40



30

=

40



30

=

40



40

=

50



40

=

50



40

=

50



40

=

50



40

=

50



40

=

50



50

=

60



50

=

60



50

=

60



50

=

60



50

=

60



50

=

60



60

=

70



60

=

70



60

=

70



60

=

70



60

=

70



60

=

70



70

= 80 

70

= 80 

70

= 80 

70

= 80 

70

= 80 

70

= 80 

80

=

90



80

=

90



80

=

90



80

=

90



80

=

90

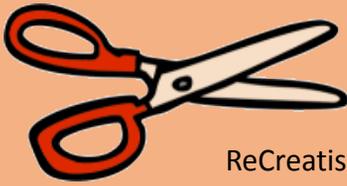


80

=

90





ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



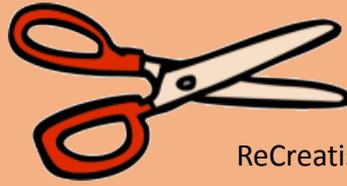
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



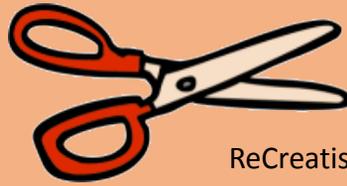
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



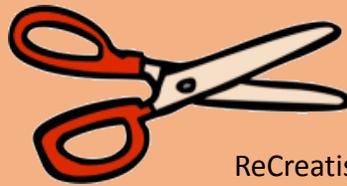
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com

$1 + 9$

$1 + 9$

$2 + 8$

$2 + 8$

$3 + 7$

$3 + 7$

$4 + 6$

$4 + 6$

$5 + 5$

$5 + 5$

$0 + 10$

$0 + 10$

$9 + 1$

$9 + 1$

$8 + 2$

$8 + 2$

$7 + 3$

$7 + 3$

$6 + 4$

$6 + 4$

$5 + 5$

$5 + 5$

$10 + 0$

$10 + 0$

$1 + 1$

$1 + 5$

$2 + 2$

$1 + 6$

$3 + 3$

$1 + 7$

$4 + 4$

$1 + 8$

$1 + 2$

$2 + 3$

$1 + 3$

$2 + 4$

$1 + 4$

$2 + 5$

$2 + 6$

$6 + 5$

$2 + 7$

$7 + 6$

$3 + 4$

$8 + 7$

$3 + 5$

$9 + 8$

$3 + 6$

$5 + 6$

$4 + 3$

$6 + 7$

$5 + 4$

$7 + 8$

$$6 + 6$$

$$7 + 7$$

$$8 + 8$$

$$9 + 9$$

$$4 \text{ } 6 + 4 = 50 \text{ } \text{spidee}$$

$$4 \text{ } 2 + 8 = 50 \text{ } \text{spidee}$$

$$40 = 50 \text{ } \text{spidee}$$

Ne perds pas le fil !



Nombre de joueurs : De 4 à 6 jours (pour 6 joueurs imprimer 2 fois la planche 12 ou 13).

9 tapis – 24 cartes dizaines – 21 ciseaux – 11 pelotes

But du jeu : Choisir un tapis , tirer le plus grand nombre d'étiquettes permettant de passer d'une dizaine à l'autre sur son tapis .

Chacun joue à son tour ...

Quand c'est trop court, le joueur reçoit une paire de ciseaux :

« *Je n'arrive pas à la dizaine suivante* »

Quand c'est trop long, le joueur reçoit une pelote de laine :

« *Je dépasse la dizaine suivante* »

Si un joueur tire à la suite 6 mauvaises cartes , il est éliminé.