Jeu d'escoba

Objectif : rechercher les compléments à 10 ou à 15 sous la forme de sommes de 2 ou plusieurs nombres en combinant une de vos cartes avec celles posées sur la table.

(à partir du jeu décrit dans *Ermel CP, module 3 vers le calcul, p. 222*)

Règle du jeu :

Objectif : rechercher les compléments à 10 ou à 15 sous la forme de sommes de 2 ou plusieurs nombres en combinant une de vos cartes avec celles posées sur la table.

Matériel : [cartes d'Escoba](#) de 1 à 7 pour les compléments à 10, de 1 à 10 pour les compléments à 15, des jetons.

Déroulement :

. De 2 à 4 joueurs. Un joueur distribue **3 cartes** à chacun et placent **4 cartes côté visible** au centre de la table (le tapis).

. Lors de son tour, chaque joueur **tentera d'atteindre un total de 10 ou 15** avec une de ses cartes et une ou plusieurs du tapis. **S'il ne peut pas, il devra jeter une carte retournée sur le tapis juste à côté des autres.**

Si un joueur ramasse toutes les cartes du tapis, il dit « Escoba » et prend un jeton.

. Chaque joueur joue à tour de rôle jusqu'à épuisement des 3 cartes. On change alors de donneur et on recommence la distribution de 3 cartes à chaque joueur **sans réalimenter le tapis**. Ce sont les joueurs qui ne peuvent pas jouer qui jettent une carte au tapis.

. Fin de la partie : quand toutes les cartes sont épuisées ou que personne ne peut plus jouer on attribue des points :

1 point pour celui qui a le plus de cartes ; 1 point pour chaque Escoba

Pour les GS, on recherchera les compléments à 10.

Pour les CP, on pourra atteindre 10 ou 15.

Pour les CE1, on pourra atteindre 15, 100 ou 150 en se servant des cartes dizaines.