

La course aux 10 \$

Matériel : Pièces d'un cent
Pièces de dix cents
Pièces de vingt-cinq cents
Pièces d'un dollar
Pièces de deux dollars
Un dé
Une planche de jeu pour chaque joueur
Deux marqueurs à effacement à sec

Joueurs : De deux à quatre

Règles du jeu : Chaque joueur lance le dé à tour de rôle. Les joueurs doivent se servir du nombre roulé. Chaque joueur prend le nombre de pièces de monnaie **d'un type** indiqué par le nombre roulé. Un joueur ne peut pas combiner les pièces pendant le même tour. Par exemple, si le nombre sur le dé est trois, chaque joueur doit prendre trois pièces d'un cent **OU** trois pièces de dix cents **OU** 3 pièces de vingt-cinq cents **OU** 3 pièces d'un dollar **OU** 3 pièces de deux dollars. Chaque joueur place ses pièces dans la rangée correspondante au premier tour joué. Au deuxième tour, les joueurs placent leurs pièces de monnaie dans la deuxième rangée et ainsi suite. Avant de lancer le dé, un joueur qui a recueilli 10 pièces d'un cent par exemple ou 4 pièces de 25 cents doit les échanger pour une pièce de 10 cents, ou pour une pièce d'un dollar etc. Cette pièce de dix cents ou ce dollar doit être placé (e) dans la colonne de 10 cents ou de 1\$ du tour où il est rendu et il ne roule pas le dé. Le jeu se termine après 7 tours. Le joueur qui est le plus près de 10 \$, sans l'avoir dépassé, est le gagnant

La course aux 10 \$

	2 \$	1 \$	0,25\$	0,10\$	0,01\$	TOTAL
1 ^{re} tour						
2 ^e tour						
3 ^e tour						
4 ^e tour						
5 ^e tour						
6 ^e tour						
7 ^e tour						

La course aux 10\$

Note à l'intention des parents :

Ce jeu permet à votre enfant de représenter un nombre décimal à l'aide de valeurs monétaires et d'additionner des nombres décimaux.