

1	1	1	2	1	3
1	4	1	5	1	6
1	7	1	8	1	9
2	1	2	2	2	3
2	4	2	5	2	6
2	7	2	8	2	9

3	1	3	2	3	3
3	4	3	5	3	6
3	7	3	8	3	9
4	1	4	2	4	3
4	4	4	5	4	6
4	7	4	8	4	9

5	1	5	2	5	3
5	4	5	5	5	6
5	7	5	8	5	9
6	1	6	2	6	3
6	4	6	5	6	6
6	7	6	8	6	9

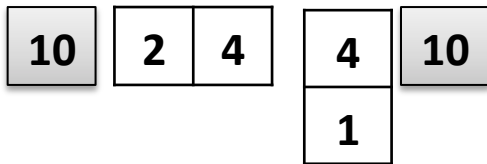
7	1	7	2	7	3
7	4	7	5	7	6
7	7	7	8	7	9
8	1	8	2	8	3
8	4	8	5	8	6
8	7	8	8	8	9

9	1	9	2	9	3
9	4	9	5	9	6
9	7	9	8	9	9
10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10

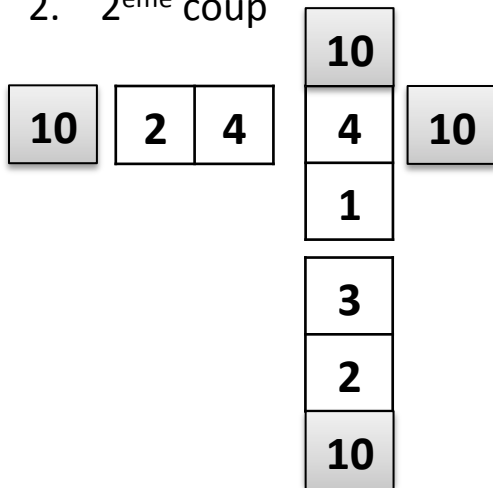
Les dix-minos

- Le but: obtenir 10 sur une ligne, en posant ses dominos.
- Avec les jetons « 10 », l'élève encadre la ligne qui fait 10.

1. 1^{er} coup



2. 2^{ème} coup



3. 3^{ème} coup

