

Technique d'exécution:



Fermer la boîte

Champs de formation	Mathématiques
Classe	CP-CE1
Unité	Décomposition des nombres jusqu'au 12
Formule d'utilisation	En pair ou groupe 3 à 4
Matériel	<ul style="list-style-type: none">- une rangée de cartes/cases à cacher de 1 - 12, par joueur ;- 12 caches (cailloux) par jouer ;- 2 dés
Déroulement	<p>But de jeu : Cacher le plus grand total de points sur sa réglette avant d'être bloqué</p> <p>Règles :</p> <p>Au départ, toutes les cases sont visibles, les cailloux sont posés à côté. A son tour, chaque joueur lance les deux dés en tour de rôle. Il peut ensuite cacher une à plusieurs cases dont la somme est égale à celle des dés.</p> <p>p.ex. 6 et 4 aux dés permettent de cacher :</p> <ul style="list-style-type: none">soit le 10soit le 9 et le 11soit le 8 et le 2soit le 7 et le 3soit le 6 et le 4soit 5 et 4 et 1 <p>Si un joueur n'a plus les cases libres lui permettant d'égaliser la somme des dés, il est définitivement bloqué. C'e n'est pas pour cela qu'il a perdu. Il passe son tour jusqu'à ce que tous les joueurs soient bloqués. Chaque joueur totalise alors la somme des cases visibles qui lui reste. Le plus petit score a gagné. Le score parfait étant de zéro.</p> <p>Règle de fin de partie : Lorsque la somme des cases restant à cacher à un joueur est inférieure ou égale à 6, ce joueur est autorisé à ne lancer qu'un seul dé.</p>
Quelques stratégies	
Adaptation	