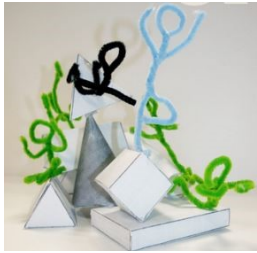
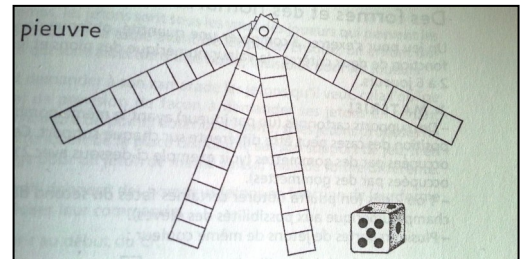


Semaine 6 : jeu avec du petit matériel



Le jeu de la pieuvre

D'après ERMEL
« résolution de problèmes »



Cycle	Cycle 1
Domaine mathématiques	Construire les 1 ^{ers} outils pour structurer sa pensée
Compétences mathématiques	Utiliser les nombres
	Binômes ou îlots de 3/4 élèves
Matériel	4 bandes de carton de 4 cm de large (voir gabarits) dans le fichier support Des objets, jetons, cubes ou autres. On peut attribuer une couleur pour chaque joueur. 1 ou 2 dés : <u>Niveau 1</u> : 1 dé à 6 faces (les faces 4,5 et 6 sont remplacées par 1, 2 et 3) ; ce qui permet d'obtenir un dé numéroté de 1 à 3 <u>Niveau 2</u> : 1 dé à 6 faces <u>Niveau 3</u> : 2 dé à 6 faces
But du jeu	Être le premier à remplir sa bande
Préparation du jeu	Accrocher un nombre de bandes correspondant au nombre de joueurs à l'aide d'une attache parisienne. Donner des pions d'une couleur à chaque joueur.
Déroulement	Le premier joueur lance le dé. Il prend autant de pions qu'il est indiqué par les points sur le dé et les dispose un à un sur les cases de sa bande. Pour continuer la bande, il devra obtenir un nombre de points inférieur ou égal au nombre de cases restant libres. Si il obtient un nombre supérieur, il ne peut pas compléter sa bande. Pour le niveau 3, le joueur peut décider de ne lancer qu'un seul dé.
Fin de partie	Le premier joueur qui remplit entièrement sa bande de pions a gagné.
Variante(s)	Pour allonger le durée des parties, on peut donner un jeton au joueur qui complète sa bande. Le premier qui a 3 jetons a gagné.
Niveau(x) de difficulté	3 niveaux de difficultés