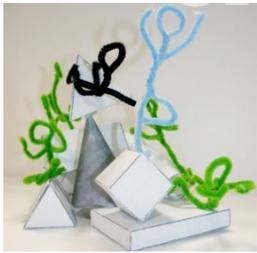
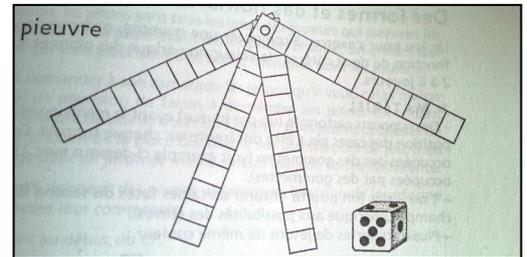


## Semaine 6 : jeu avec du petit matériel



### Le jeu de la pieuvre

D'après ERMEL  
« résolution de problèmes »



Cycle	Cycle 1
<b>Domaine mathématiques</b>	Construire les 1 <sup>ers</sup> outils pour structurer sa pensée
<b>Compétences mathématiques</b>	Utiliser les nombres
	Binômes ou îlots de 3/4 élèves
<b>Matériel</b>	<p>4 bandes de carton de 4 cm de large (voir gabarits) dans le fichier support</p> <p>Des objets, jetons, cubes ou autres. On peut attribuer une couleur pour chaque joueur.</p> <p>1 ou 2 dés :</p> <p><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</p> <p><u>Niveau 2</u> : 1 dé à 6 faces</p> <p><u>Niveau 3</u> : 2 dé à 6 faces</p>
<b>But du jeu</b>	Être le premier à remplir sa bande
<b>Préparation du jeu</b>	<p>Accrocher un nombre de bandes correspondant au nombre de joueurs à l'aide d'une attache parisienne.</p> <p>Donner des pions d'une couleur à chaque joueur.</p>
<b>Déroulement</b>	<p>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.</p> <p>Pour le niveau 3, le joueur peut décider de ne lancer qu'un seul dé.</p>
<b>Fin de partie</b>	Le premier joueur qui remplit entièrement sa bande de pions a gagné.
<b>Variante(s)</b>	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.
<b>Niveau(x) de difficulté</b>	3 niveaux de difficultés