

Quinze vainc

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



Objectifs : Mémoriser et mobiliser des faits numériques (tables d'addition).

Matériel : Une feuille avec des cases numérotées de 1 à 9, trois jetons d'une couleur po(ur le joueur A) et trois jetons d'une autre (pour le joueur B)

Nombre de joueurs : 2

Règle : Chaque joueur, à tour de rôle, pose un de ses pions sur une case libre.

But du jeu : Totaliser quinze points en additionnant les trois nombres associés à ses trois pions.

Si personne n'a gagné lorsque les six pions sont posés, chaque joueur, à tour de rôle, déplace un de ses pions vers une case libre, jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne quinze.

Variantes :

Pour simplifier (dès la GS) :

- Utiliser les constellations ;
- Réduire le nombre de cases dans la file numérique ;
- Placer deux jetons seulement ;
- Proposer un nombre cible plus petit.

Pour complexifier :

- Utiliser plusieurs opérations ;
- Augmenter le nombre de cases dans la file numérique ;
- Proposer un nombre cible plus grand.