

Connecte les multiples

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de jeu : Bingo et Stratégie

Nombre de personnes
2

Durée d'une partie
15 min

Niveaux scolaires
3^e, 4^e, 5^e et 6^e année



But du jeu : Être la première personne à obtenir une ligne de 4 cercles de sa propre couleur.

MATÉRIEL

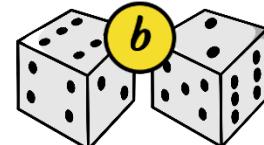
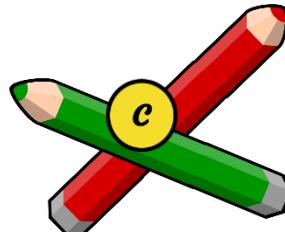
Pour chaque équipe :

a Annexe 1 (plastifiée)

b 2 dés

c 2 crayons effaçables de couleurs différentes

1	6	8	15	3	4	2
9	20	18	24	12	24	15
4	12	36	10	24	30	36
10	8	15	12	4	12	1
25	25	6	30	20	6	30
10	16	12	16	9	18	6
3	8	5	6	2	5	4



Début de la partie

Chaque personne lance un dé. Celle qui obtient la valeur la plus élevée commence.

COMMENT JOUER

Déroulement de la partie

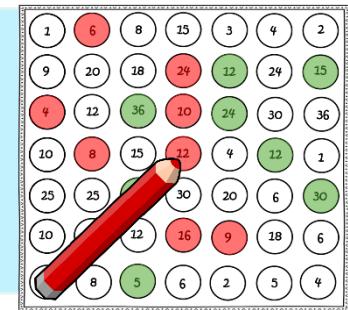
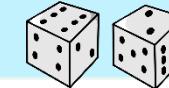
Chaque personne joue à tour de rôle.

La personne dont c'est le tour lance les deux dés et en multiplie les valeurs à voix haute. La personne adverse s'assure que le produit est le bon. La personne qui joue repère un cercle qui contient ce nombre et le colorie avec sa couleur.

Exemple

La personne avec le crayon rouge roule un 6 et un 2, pour un produit de 12.

Elle colorie donc un cercle qui contient le nombre 12 dans la grille de jeu.



Si la personne qui joue obtient un produit qui n'est plus disponible, elle peut effacer un cercle qui contient ce nombre et que la personne adverse avait colorié, pour ensuite le colorier avec sa propre couleur.

Fin de la partie

La première personne qui réussit à créer une ligne (horizontale, verticale ou diagonale) de 4 cercles de sa couleur, les uns à la suite des autres, gagne la partie. Si tous les cercles ont été coloriés sans que 4 cercles de même couleur soient alignés, la partie est nulle.

VARIANTES

Pour faire différent :

- Colorier 5 ou 6 cercles les uns à la suite des autres.

Pour modifier la complexité de l'activité :

- Utiliser des dés qui ont plus de 6 faces et modifier la grille.