

# Seize ou éclate! (#2)

- Matériel : Un tableau carré (4 x 4)  
12 jetons pour chaque joueur (des jetons de deux couleurs différentes pour chacun des deux joueurs)
- Joueurs : Deux
- Règles du jeu : Choisir qui jouera en premier. Le premier joueur doit décider de placer 1, 2 ou 3 jetons dans le(s) premier(s) carré(s). On ne peut placer qu'un jeton par carré et on doit remplir les carrés en commençant par le carré DÉPART et en se déplaçant vers la droite. Le deuxième joueur doit à son tour décider de placer 1, 2 ou 3 jetons dans le(s) carré(s) suivant(s). Le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un jeton dans chacun des carrés. Le joueur qui gagne est celui qui place un de ses jetons dans le 16<sup>e</sup> carré.
- Variante : Pour gagner le jeu, il faut forcer son adversaire à placer son jeton dans le 16<sup>e</sup> carré.

Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la *Loi sur le droit d'auteur*. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.

Note à l'intention des parents :

*Seize ou éclate!* est un jeu de stratégies qui fait appel aux concepts d'addition et de soustraction. Lorsque votre enfant aura eu quelques occasions d'y jouer, vous pourriez lui poser la question suivante : « À quel moment du jeu peux-tu prédire qui va gagner? »

Variante : On pourrait aussi placer 16 jetons sur le tableau et en enlever 1 ou 2 à la fois. Le but du jeu serait alors d'être le joueur à prendre le dernier jeton.

### *SEIZE OU ÉCLATE!*

- » Raisonnement
- » Régularités
- » Addition et soustraction

# Seize ou éclate! (#2)

DÉPART			
			ARRIVÉE