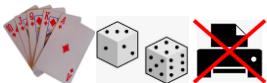


**2 à 4**



## JEU DE TRAC



### Compétence travaillée :

Mémoriser les tables d'addition.

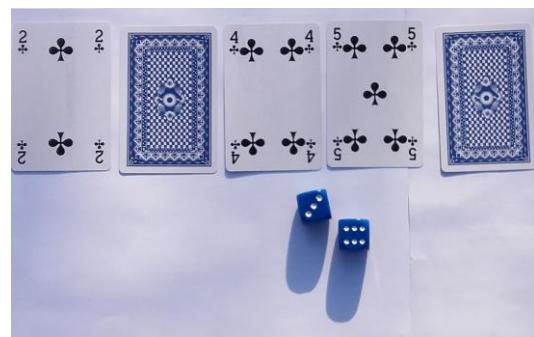
### Matériel :

2 dés

Des cartes numérotées de 1 à 9 (une série par joueur)

### But du jeu :

Retourner le plus de cartes possible et obtenir le moins de points.



### Déroulement :

Chaque joueur dispose d'une série de cartes de 1 à 9.

Après un jet de dés, le joueur retourne les cartes correspondant à son tirage, soit en décomposant les points de chaque dé, soit en les additionnant. Il lance les dés tant qu'il peut retourner une carte.

Quand il ne peut plus, c'est le tour du joueur suivant.

Quand tous les joueurs ont terminé, chacun additionne la valeur des cartes restant visibles. Le gagnant est celui qui a le moins de points.

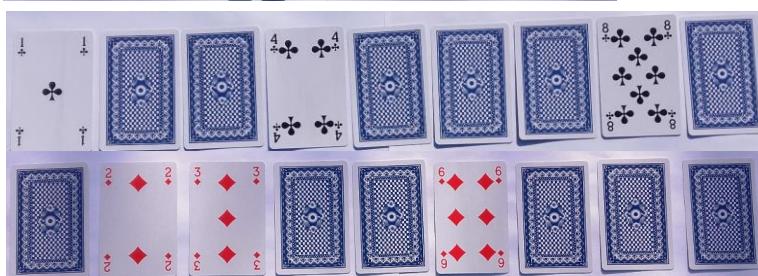
**Exemple :** Le joueur lance deux dés, il obtient 6 et 3.

Il pourra retourner les cartes:

- 6 et 3 (correspond au tirage direct)
- ou 9 (en additionnant la valeur des dés)
- ou 8 et 1 (car  $8+1=9$ ) ou 7 et 2 ou 5 et 4
- ou encore  $3+2+4$  ou  $6+1+2\dots$



Le joueur ne peut plus retourner de cartes. La partie est finie et chacun compte ses points.



$$1+4+8=13$$

Le joueur rouge a le moins de points.  
Il a gagné.

$$2+3+6=11$$

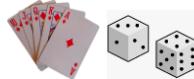
### Adaptations possibles :

- Fabriquer des cartes jusqu'à 12 (ou inscrire les nombres sur des bouchons de bouteilles).
- Introduire des décompositions soustractive. Par exemple avec 3 et 2, on obtient 5. On peut retourner les cartes 9 et 4 car  $9-4=5$ .

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :



Nécessité d'imprimer : non