

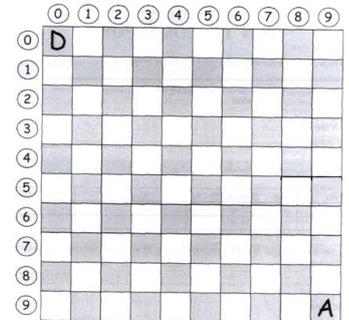
Le Jeu des 3 Opérations

Niveau : CE2

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

- un seul pion (commun aux 2 joueurs),
- un cadran circulaire partagé en trois parties contenant les signes +, - et x,
- un dé avec : deux faces 1, deux faces 2 et deux faces 3,
- un plateau de jeu de 10 sur 10 cases.



But du jeu : Avoir le maximum de points lorsque le pion atteint la case A (Arrivée).

Déroulement de la partie :

Au début de la partie, le pion est placé sur la case D (Départ). La première opération est tirée au sort.

Le premier joueur lance le dé et déplace le pion du nombre de cases indiqué par le dé, en ligne ou en colonne en panachant les directions s'il le souhaite. Arrivé sur la case de coordonnées (a, b), il marque $a + b$ points, $a - b$ points (ou $b - a$ points, selon la soustraction possible) ou $a \times b$ points, suivant l'opération tirée au sort. On tourne alors le cadran circulaire pour indiquer l'opération suivante.

Le deuxième joueur lance le dé, déplace le pion du nombre de cases indiqué et marque les points en fonction de la case atteinte et de l'opération en cours.

Chaque joueur, à son tour, déplace le pion et marque ses points.

Fin de la partie :

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur pose le pion sur la case A (Arrivée) ou lorsque chacun des joueurs a joué 10 fois. Le gagnant est alors celui qui totalise le plus de points.

Exemples de déplacements

(cas où le dé indique 3 points) :

