

Trois en ligne, jeu de multiplication ou d'addition

Matériel nécessaire :

- Deux dés
- Un plateau de jeu imprimé ou fabriqué avec les élèves
- 4 ou 5 pions d'un couleur par joueurs (4 joueurs maximum)

Objectif : avoir aligné 3 pions (horizontalement, verticalement, ou en diagonale) pour gagner

Objectif pédagogique : renforcer la construction des tables de multiplications jusqu'à 6 (fin cycle 2 et cycle 3) et/ou des compléments additifs jusqu'à 12 (cycle 2)

Règle pour la multiplication: chaque joueur lance à son tour les deux dés, et doit poser un de ses pions sur le produit de ses deux dés (s'il obtient 6 et 4, il doit poser un pion sur l'une des deux cases 24 du plateau de jeu).

Chacun son tour pose ainsi ses pions, avec l'accord de tous les joueurs sur le produit utilisé (vérification des tables), en essayant quand c'est possible d'aligner ses pions.

Lorsqu'un joueur a posé tous ses pions, il continue de jouer jusqu'à pouvoir en aligner 3. Pour cela, il les déplace en fonction des résultats obtenus.

Si une case est déjà occupée par un pion d'un autre joueur, il peut prendre cette case si elle l'intéresse, et poser le pion de l'autre joueur sur la case d'où il vient.

Le jeu s'arrête lorsqu'un des joueurs a réussi à aligner trois pions

Règle pour l'addition : l'objectif est le même, mais le joueur utilise la somme de ses deux dés.

x	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	2	4	6	8	10	12
3	3	6	9	12	15	18

Partie 1 du plateau de jeu pour la multiplication (à assembler avec la partie 2)

4	4	8	12	16	20	24
5	5	10	15	20	25	30
6	6	12	18	24	30	36

Partie 2 du plateau de jeu pour la multiplication (à assembler avec la partie 1)

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

Partie 1 du plateau de jeu pour l'addition (à assembler avec la partie 2)

4	5	6	7	8	9	10
5	6	7	8	9	10	11
6	7	8	9	10	11	12

Partie 2 du plateau de jeu pour l'addition (à assembler avec la partie 1)