

La guerre des champs

Matériel :

- Une photocopie de la fiche de jeu
- Deux dés
- Une calculatrice
- Une fiche de scores

Déroulement :

La feuille quadrillée est posée entre les joueurs. Chacun choisit un feutre de couleur.

⇒ Le premier joueur lance les deux dés.

⇒ Chacun des dés indique la mesure des côtés du rectangle que le joueur doit tracer sur la feuille. Le premier rectangle est tracé **contre sa ferme**. Tout nouveau rectangle doit toucher un rectangle de la même couleur. Un rectangle ne doit pas dépasser de la feuille.

⇒ Le joueur inscrit dans chaque rectangle la mesure de son aire.

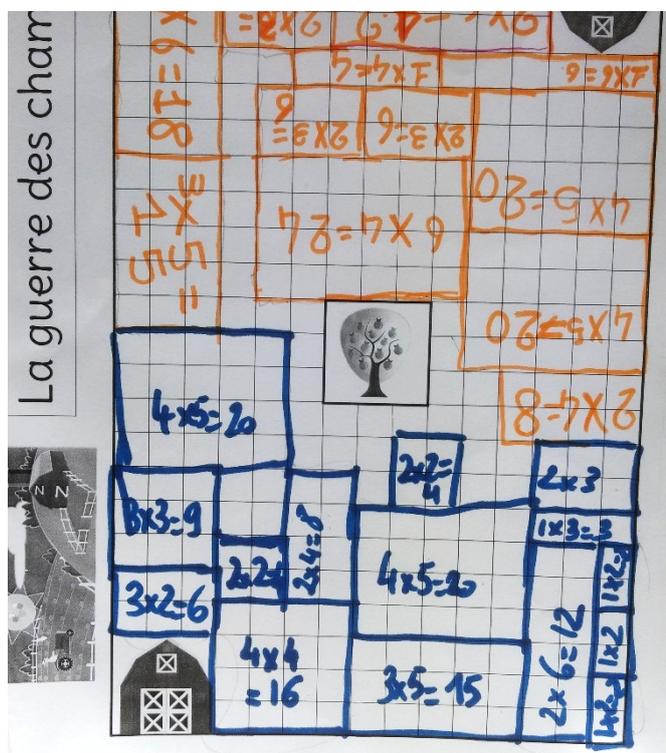
Si on n'arrive pas à tracer le rectangle, on passe son tour.

Le jeu se termine quand le premier joueur a été bloqué puis le deuxième aussi. Les joueurs doivent alors calculer leur score.

Il y a trois façons de faire des points :

- **A** : 1 point pour celui qui a l'aire totale la plus grande.
- **P** : 1 point pour celui qui a le périmètre total le plus grand.
- **R** : 1 point pour celui qui a le rectangle avec la plus grande aire.
Si le score est le même, chacun marque un point.

Le gagnant est celui qui a le score total le plus grand.



Fiches de score :

	Joueur 1 :	Joueur 2 :
A : Aire totale la plus grande		
P : Périmètre total le plus grand		
R : Rectangle avec l'aire la plus grande		
TOTAL		

	Joueur 1 :	Joueur 2 :
A : Aire totale la plus grande		
P : Périmètre total le plus grand		
R : Rectangle avec l'aire la plus grande		
TOTAL		

	Joueur 1 :	Joueur 2 :
A : Aire totale la plus grande		
P : Périmètre total le plus grand		
R : Rectangle avec l'aire la plus grande		
TOTAL		

