



ULIS Fontaine / Le jeu du parcours de Picbille

ULIS Fontaine / Mathématiques CP /

Biblio : J'apprends les Maths CP

Règles du jeu un peu modifiées.

- Il faut un dé (ne pas utiliser le 6. Si le dé tombe sur le 6, le joueur passe son tour).
- Le jeu se joue à 2. L'un choisit le départ 1, l'autre le départ 2. Le gagnant est celui qui arrive le premier sur la case noire.
- Lorsqu'un joueur a lancé le dé, il doit placer sur la piste le nombre de jetons indiqué par le dé. Si un joueur fait 4 et qu'il ne peut pas mettre la barre de 4, il doit réfléchir à la décomposition du nombre 4 et mettre la barre du 1 et la barre du 3, ou 2 fois la barre du 2.

Rappel : Par convention, la boîte de Picbille pleine est fermée lorsqu'elle contient 10 billes. Le fait qu'elle soit représentée en orange montre que son couvercle est fermé (il y a deux couvercles, un côté comprend la place pour 5 billes, idem de l'autre côté). Elle est représentée comme cela :

5 billes	5 billes
----------	----------

Dans le jeu, la barre orange représente une des deux parties de la boîte, donc 5 billes.

