

Le jeu du grand collier

Objectifs : Comprendre la signification des chiffres dans l'écriture d'un nombre, en fonction de leur position (centaine - dizaine - unité).

Matériel pour 3 à 5 joueurs :

- 1 piste de jeu
- 1 dé
- 2 pions
- **pour le meneur de jeu :** 3 boîtes contenant respectivement 20 cartes de 100 perles, 80 cartes de 10 perles, 80 perles isolées (« toutes seules »).
- **pour chacun des 2 joueurs restants (ou des 2 équipes) :** 1 carte de 100 perles, 1 carte de 10 perles et 1 perles « toute seule ».

Règle du jeu :

Au départ, chaque joueur a 1 carte de 100 perles, 1 carte de 10 perles et 1 perles « toute seule ».

Un des deux joueurs lance le dé et avance son pion d'autant de cases que ce qu'indique le dé. Si le pion tombe sur une case blanche, le joueur doit donner au meneur de jeu un nombre de perles égal au nombre écrit dans la case (ni plus, ni moins) . Si le pion tombe sur une case grise, c'est le meneur de jeu qui donne au joueur un nombre de perles égal au nombre écrit dans la case. Si la case porte l'inscription « passe ton tour », rien ne se passe et c'est à l'autre joueur de lancer son dé et d'avancer son pion.

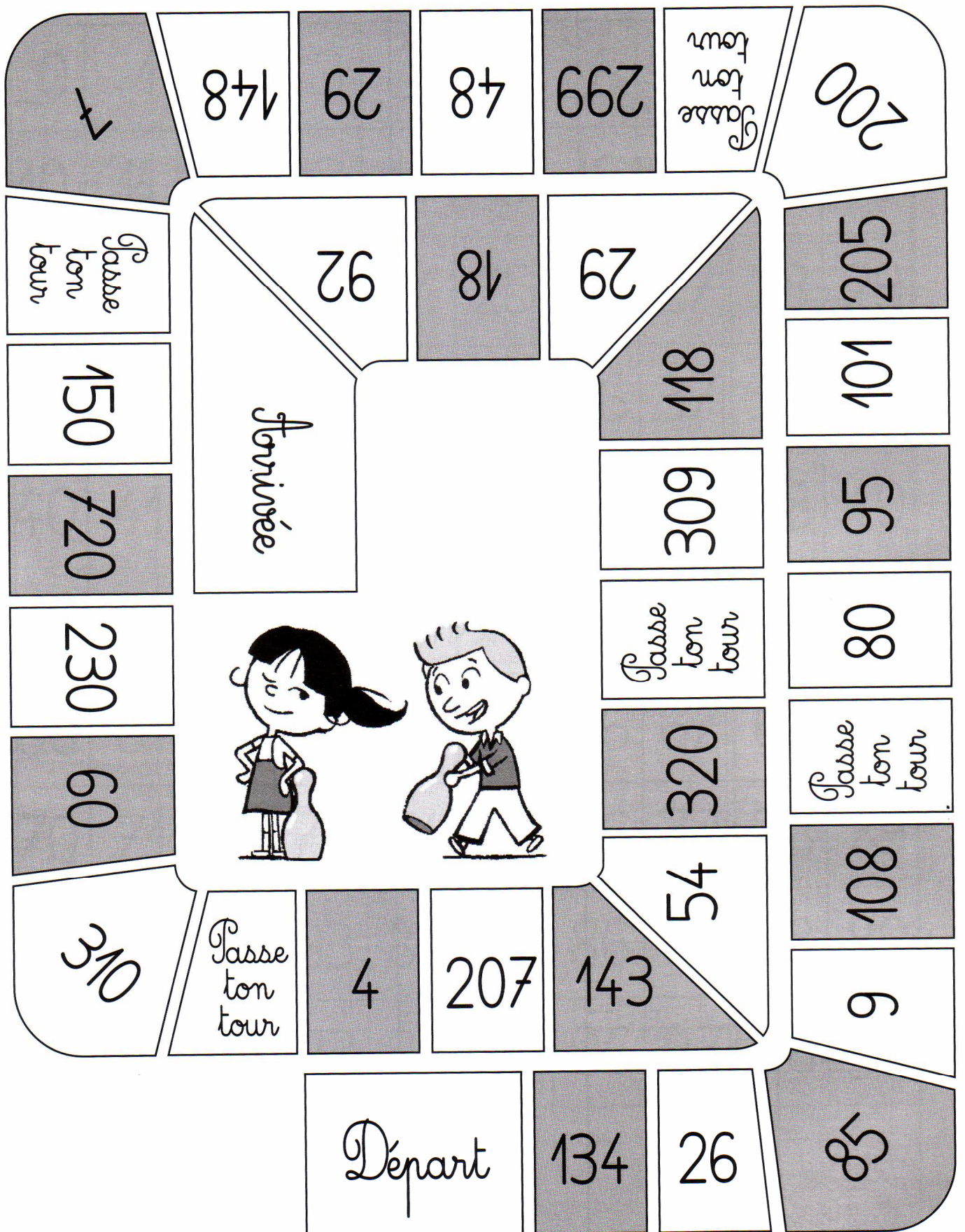
Si un joueur n'a pas assez de perles pour les donner au meneur de jeu, il donne tout ce qu'il a au meneur.

S'il n'a plus de perles « pour payer » quand il tombe sur une case blanche, il passe son tour.

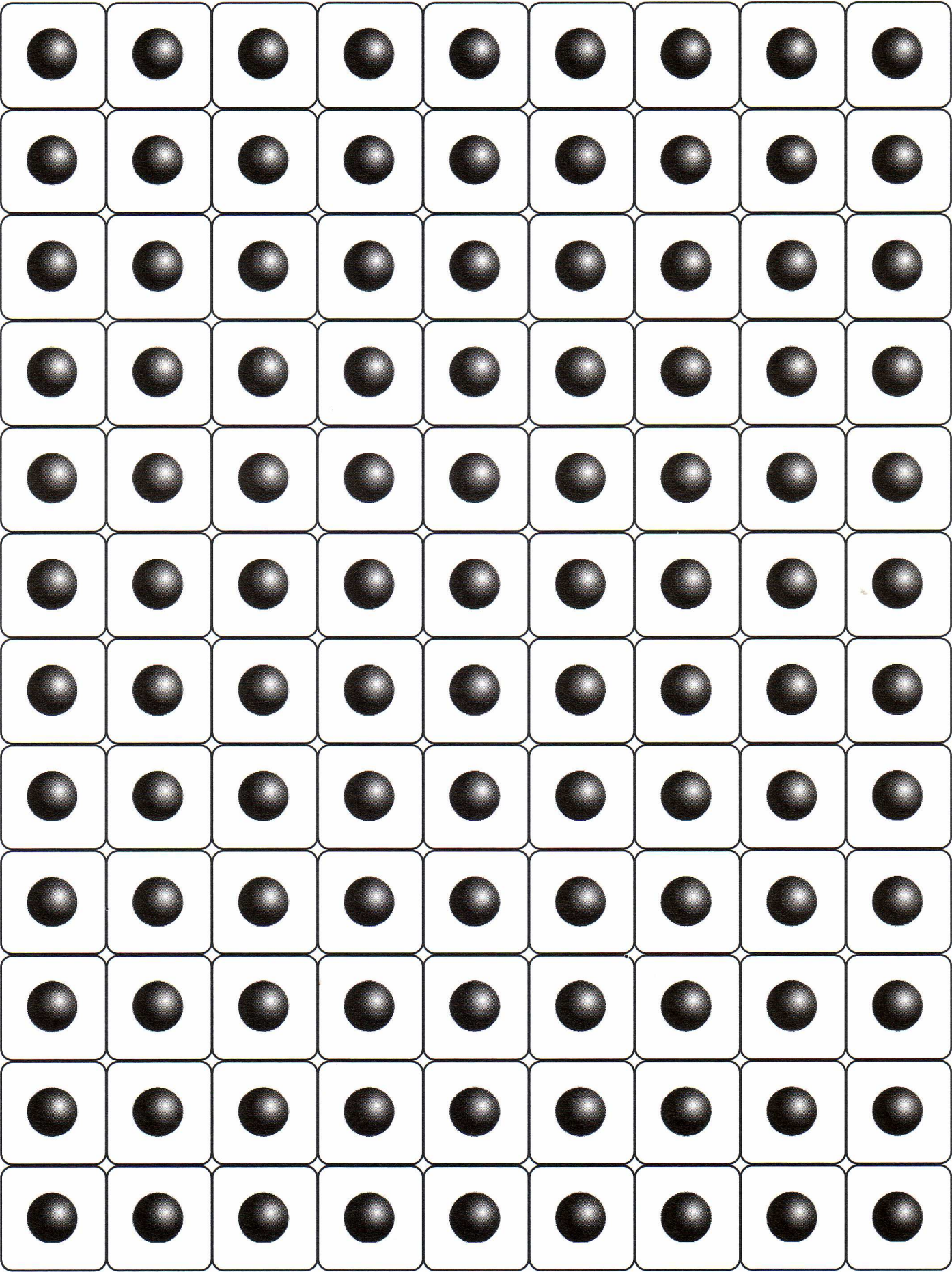
En cas de blocage (c'est-à-dire quand on n'a pas le nombre exact d'unités ou de dizaines « pour payer »), il est possible de faire des échanges avec le meneur de jeu (dix perles contre une cartes de dix perles ou dix cartes de dix perles contre une carte de 100 perles).

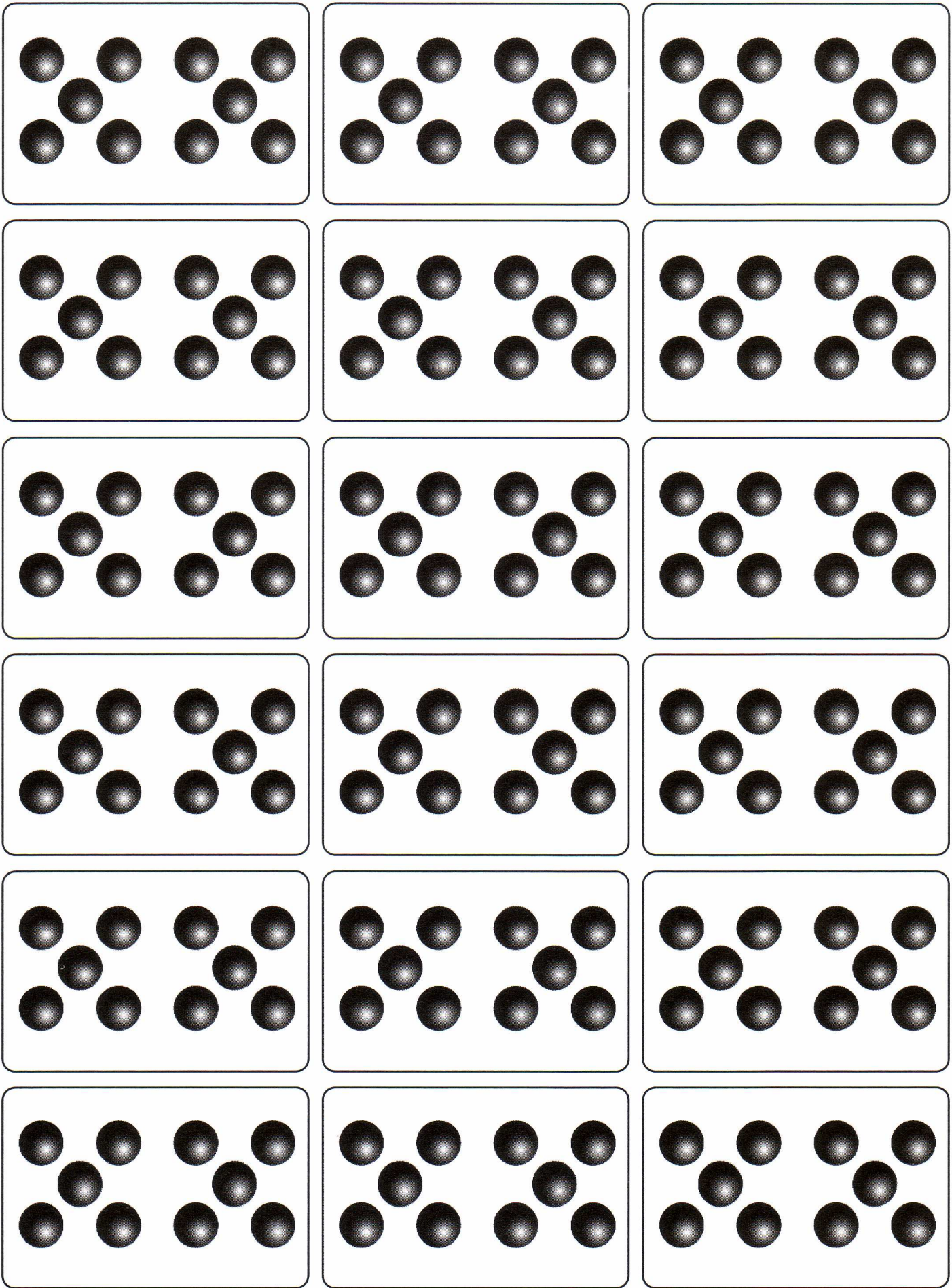
Le jeu s'arrête lorsque un pion atteint ou dépasse la case « arrivée ». Le joueur gagnant est alors celui qui a le plus de perles en sa possession.

► *Le jeu du grand collier*



Les cartes de « 1 perle toute seule » (unités) : A IMPRIMER 1 FOIS





Les cartes de 100 perles (centaines) : A IMPRIMER 3 FOIS

