

II

JEU DU TRIPLE BOND

Le nom « triple bond » a été choisi car les élèves auront à effectuer un triple bond sur la piste.

Présentation du jeu

Chaque bond est défini par une carte, grise ou blanche selon la situation. Les cartes grises indiquent le nombre de pas pouvant être effectués et les cartes blanches indiquent la longueur de chaque pas. Le jeu comprend un paquet de 8 cartes grises marquées de 2 à 9 et un paquet de 8 cartes blanches marquées de 2 à 9.

La piste de jeu diffère de celle du jeu du triple saut : tous les numéros de 1 à 229 n'y sont pas écrits ; seuls certains nombres choisis y figurent.

Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs pour permettre une action répétée des protagonistes.

Règle du jeu

Pour commencer, chaque joueur prend un dé, le lance et place son pion sur la case déterminée par la valeur du dé (par exemple si le dé indique 3, le joueur place son pion sur la case n° 3).

Chaque joueur, à son tour, effectue ensuite un triple bond, c'est-à-dire qu'il doit faire trois bonds, consécutivement ou non, selon la formule choisie par le maître. Chaque bond est défini par une carte, grise ou blanche, selon que le maître veut faire travailler, dans un contexte ordinal, une situation de division-partage ou une situation de division-groupements.

Dans le cas d'une **situation de division-partage**, le joueur tire une carte grise qui lui indique son nombre de pas (de 2 à 9). Il doit trouver par lui-même la valeur d'un pas (de 1 à 10 cases) qui lui permettra d'arriver sur une case marquée du plateau. Si le joueur ne trouve pas la valeur d'un pas lui permettant d'atterrir sur une des cases marquées du plateau, son bond est nul et il reste sur place.

Dans le cas d'une **situation de division-groupements**, le joueur tire une carte blanche qui lui indique la valeur d'un pas (de 2 à 9). Il doit trouver par lui-même le nombre de pas (de 1 à 10) qui lui permettra d'arriver sur une case marquée du plateau. Si le joueur ne trouve pas le nombre de pas lui permettant d'atterrir sur une des cases marquée du plateau, son bond est nul et il reste sur place.

Quelle que soit la position du joueur, et quelle que soit la carte tirée, il existe toujours au moins une solution de déplacement c'est-à-dire que le joueur peut toujours trouver un nombre qui lui permette d'avancer. La liste, non exhaustive, des déplacements possibles en fonction de la case marquée et de la carte tirée est donnée en annexe.

Dans chacun des cas (situation de division-partage ou situation de division-groupements), la carte utilisée est remise dans le paquet après chaque bond.

Après chaque bond, le joueur marque son résultat sur sa feuille de suivi du jeu. S'il n'a pas trouvé la valeur d'un pas ou le nombre de pas lui permettant d'avancer, il reste sur place et marque donc 0 comme longueur du bond effectué.

Le jeu est terminé quand chaque joueur a fait son triple bond. Le gagnant est celui qui est arrivé le plus loin, c'est-à-dire sur la case la plus éloignée de 0.

Variantes

Les variantes que l'enseignant apportera au jeu seront issues de l'analyse de la classe. Elles permettront une différenciation lors d'une phase de jeu au sein de la classe complète.

VARIANTE 1

On peut supprimer le lancer de dé et commencer immédiatement le triple bond pour être dans le cas d'une division exacte lors du premier bond.

VARIANTE 2

On peut jouer sur le nombre de pas ou sur la longueur des pas possibles pour s'adapter au champ numérique maîtrisé par les élèves et aux résultats mémorisés (pour débiter, on pourra par exemple ne jouer qu'avec les cartes 2, 3, 4 et 5, afin de rester dans le contexte numérique maîtrisé au cycle 2).

JEU DU TRIPLE BOND - RÈGLE N° 1

Pour commencer, chaque joueur prend un dé, le lance et place son pion sur la case déterminée par la valeur du dé (par exemple si le dé indique 3, le joueur place son pion sur la case n° 3).

Chaque joueur, à son tour, effectue ensuite un triple bond, c'est-à-dire qu'il doit faire trois bonds.

À chaque bond, il doit atterrir sur une case marquée du plateau. Pour cela, il tire une carte grise qui lui indique son nombre de pas (de 2 à 9). Il doit trouver par lui-même la valeur d'un pas (de 1 à 10 cases) qui lui permettra d'arriver sur une case marquée du plateau. S'il ne trouve pas la valeur d'un pas lui permettant d'atterrir sur une des cases marquées du plateau, son bond est nul et il reste sur place.

Après chaque bond, le joueur marque son résultat sur sa feuille de suivi du jeu. S'il n'a pas trouvé la valeur d'un pas lui permettant d'avancer, il marque 0 comme longueur du bond effectué.

La carte utilisée est remise dans le paquet après chaque bond.

Le jeu est terminé quand chaque joueur a fait son triple bond. Le gagnant est celui qui est arrivé le plus loin, c'est-à-dire sur la case la plus éloignée de 0.

JEU DU TRIPLE BOND - RÈGLE N° 2

Pour commencer, chaque joueur prend un dé, le lance et place son pion sur la case déterminée par la valeur du dé (par exemple si le dé indique 3, le joueur place son pion sur la case n° 3).

Chaque joueur, à son tour, effectue ensuite un triple bond, c'est-à-dire qu'il doit faire trois bonds.

À chaque bond, il doit atterrir sur une case marquée du plateau. Pour cela, il tire une carte blanche qui lui indique la valeur d'un pas (de 2 à 9). Il doit trouver par lui-même le nombre de pas (de 1 à 10) qui lui permettra d'arriver sur une case marquée du plateau. S'il ne trouve pas le nombre de pas lui permettant d'atterrir sur une des cases marquée du plateau, son bond est nul et il reste sur place.

Après chaque bond, le joueur marque son résultat sur sa feuille de suivi du jeu. S'il n'a pas trouvé le nombre de pas lui permettant d'avancer, il marque 0 comme longueur du bond effectué.

La carte utilisée est remise dans le paquet après chaque bond.

Le jeu est terminé quand chaque joueur a fait son triple bond. Le gagnant est celui qui est arrivé le plus loin, c'est-à-dire sur la case la plus éloignée de 0.

FICHE DE SUIVI

		NOM DU JOUEUR : _____		
	Position	Nombre de pas	Longueur des pas	Longueur du saut
Départ	1 ^{er} bond			
	2 ^e bond			
	3 ^e bond			
Arrivée				

Planche de jeu du triple bond

1						229	
2					153	154	228
3			79			155	227
4						156	226
5	73						225
6	72	82					224
	71				159		223
							222
	69						221
							220
	67	87			163		219
		88	142				218
	65						217
							216
15			139				215
16	62	92					214
							213
							212
							211
							210
21			133				209
24		100			176		
25							205
26		102	128	178			204
	51						
28		104					202
		105	125				
			123				199
32							198
							197
		110					
35					187		
	42						
					189		193
	40		115	116			192

	15	16	21	24	25	26	28	32	35	40	42	51	62	65	67	69	71	72	73	79	82	87	88	100	102	104	105	110	125	139
1	2×7				6×4 8×3	5×5	9×3							8×8																
2		7×2				8×3 6×4		6×5			8×5			7×9																
3	4×3 6×2		2×9 3×6	3×7			5×5		4×8																					
4		6×2		5×4	3×7		3×8 6×4			9×4																				
5	5×2		4×4 2×8		5×4	3×7		9×3	6×5																					
6	3×3		3×5	6×3 9×2		5×4							7×8			7×9														
15			3×2	3×3	5×2				5×4	5×5						6×9	8×7													
16				4×2	3×3	5×2	2×6	8×2		3×8									9×7											
21				3×1	2×2 1×4	1×5			7×2							6×8	10×5								9×9					
24							2×2 4×1	4×2 8×1		8×2 4×4	3×6					9×5						7×9								
25							3×1	7×1	5×2	3×5				8×5 4×10						6×9										
26							2×1	3×2 6×1	3×3	7×2	4×4 8×2							9×5												
28								2×2 4×1	7×1	4×3 6×2	7×2								9×5						8×9					
32									3×1	4×2	5×2		6×5										8×7			9×8				
35										5×1	7×1	8×2 4×4	3×9	6×5																
40											2×1			5×5	3×9			8×4			6×7									
42												3×3	5×4 10×2		5×5			5×6			5×8					7×9				
51														7×2	4×4 8×2	9×2 3×6	5×4	7×3												
62														3×1	5×1	7×1	9×1 3×3	5×2			5×4					5×8	7×6			
65															2×1	2×2 4×1	6×1 3×2		8×1					7×5				9×5		
67																2×1	2×2 4×1	5×1	3×2	6×2 4×3	5×3	5×4	3×7		5×7					8×9
69																	2×1	3×1	2×2 4×1	5×2		9×2 3×6							7×8	

	79	82	87	88	92	100	102	104	105	110	115	116	123	125	128	133	139	142	153	154	155	156	159	163	176	178	189	193	197	198
71	4×2		4×4 2×8		3×7							9×5		9×6																
72	7×1	5×2	3×5	4×4 8×2			5×6												9×9											
73		3×3	7×2	3×5		3×9			4×8						10×6															
79		3×1	4×2 8×1	3×3		3×7		5×5							9×6															
82			5×1	6×1 3×2	5×2	6×3 2×9	4×5			4×7										8×9										
87					5×1		5×3		9×2 6×3	4×7												8×9								
88					2×2 4×1	6×2 4×3	7×2	8×2			3×9	4×7	7×5																	
92						4×2 8×1	5×2	6×2 4×3		6×3 9×2																				
100							2×1	2×2 4×1	5×1	5×2	5×3	4×4 8×2		5×5						9×6				9×7						
102								2×1	3×1	8×1 4×2		7×2	7×3					8×5				9×6								
104										6×1 3×2		4×3 6×2		7×3				7×5	7×7	5×10					8×9					
105										5×1	5×2		6×3 9×2	4×5		4×7			6×8											
110											5×1	3×2 6×1		3×5				4×8			9×5		7×7							
115													4×2 8×1	5×2		9×2 6×3	3×8	3×9								9×7				
116													7×1	9×1 3×3	6×2 4×3							4×10 8×5		10×6						
123														2×1	5×1	5×2	4×4 8×2		6×5 3×10		4×8		6×6 4×9				7×10			
125															3×1	4×2 8×1	7×2		4×7		6×5							9×8		
128																5×1		7×2	5×5		3×9	4×7		6×8						
133																	6×1 3×2	9×1	4×5	3×7						5×9	8×7			
139																		3×1	7×2	3×5	8×2 4×4		5×4	6×4 3×8			5×10	6×9		

	104	105	110	115	116	123	125	128	133	139	142	153	154	155	156	159	163	176	178	187	189	192	193	197	198	199	202	204	205	209
142													6×2 4×3		7×2		7×3		9×4	9×5			9×5		7×8					
153														2×1	3×1	3×2 6×1	5×2		5×5		9×4 6×6	7×7	5×8							
154															2×1	5×1	9×1 3×3		3×8 6×4		7×5					6×8				
155																2×2 4×1	4×2 8×1	3×7		4×8				6×7				5×10	6×9	
156																3×1	7×1	5×4 2×10				4×9 6×6			7×6					
159																	4×1 2×2			4×7	6×5 3×10				5×8	5×9				
163																			5×3		9×2		6×4 3×8		7×5					