

## Activité 2 – Le jeu de Juniper Green

Pour ce jeu, qui se joue à deux, on utilise une grille de 20 cases numérotées de 1 à 20 et les règles ci-contre.

1. Le premier joueur démarre une nouvelle partie en cochant le 14. Le second joueur coche alors le 7 et annonce qu'il a gagné. A-t-il raison ?

2. Jouer à ce jeu avec un ou une camarade.

3. a. Si le premier joueur coche 11, expliquer pourquoi il est sûr de pouvoir gagner au 3<sup>e</sup> tour.

b. Quels autres nombres peut-il cocher en premier pour être sûr de gagner au 3<sup>e</sup> tour ?

-----

**Règle 1** Chaque joueur, à tour de rôle, coche une case qui n'a pas encore été cochée.

**Règle 2** À l'exception du coup d'ouverture, chaque joueur ne peut cocher une case que si son numéro est un diviseur ou un multiple du numéro de la case cochée au coup précédent.

**Règle 3** Un joueur perd la partie lorsqu'il ne peut plus jouer en utilisant les règles précédentes.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

## Activité 2 – Le jeu de Juniper Green

Pour ce jeu, qui se joue à deux, on utilise une grille de 20 cases numérotées de 1 à 20 et les règles ci-contre.

1. Le premier joueur démarre une nouvelle partie en cochant le 14. Le second joueur coche alors le 7 et annonce qu'il a gagné. A-t-il raison ?

2. Jouer à ce jeu avec un ou une camarade.

3. a. Si le premier joueur coche 11, expliquer pourquoi il est sûr de pouvoir gagner au 3<sup>e</sup> tour.

b. Quels autres nombres peut-il cocher en premier pour être sûr de gagner au 3<sup>e</sup> tour ?

-----

**Règle 1** Chaque joueur, à tour de rôle, coche une case qui n'a pas encore été cochée.

**Règle 2** À l'exception du coup d'ouverture, chaque joueur ne peut cocher une case que si son numéro est un diviseur ou un multiple du numéro de la case cochée au coup précédent.

**Règle 3** Un joueur perd la partie lorsqu'il ne peut plus jouer en utilisant les règles précédentes.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

## Activité 2 – Le jeu de Juniper Green

Pour ce jeu, qui se joue à deux, on utilise une grille de 20 cases numérotées de 1 à 20 et les règles ci-contre.

1. Le premier joueur démarre une nouvelle partie en cochant le 14. Le second joueur coche alors le 7 et annonce qu'il a gagné. A-t-il raison ?

2. Jouer à ce jeu avec un ou une camarade.

3. a. Si le premier joueur coche 11, expliquer pourquoi il est sûr de pouvoir gagner au 3<sup>e</sup> tour.

b. Quels autres nombres peut-il cocher en premier pour être sûr de gagner au 3<sup>e</sup> tour ?

-----

**Règle 1** Chaque joueur, à tour de rôle, coche une case qui n'a pas encore été cochée.

**Règle 2** À l'exception du coup d'ouverture, chaque joueur ne peut cocher une case que si son numéro est un diviseur ou un multiple du numéro de la case cochée au coup précédent.

**Règle 3** Un joueur perd la partie lorsqu'il ne peut plus jouer en utilisant les règles précédentes.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20