

Activité 3 – 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^e tour.

b. Quels autres nombres peut-il cocher en premier pour être sûr de gagner au 3^e 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 3 – 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^e tour.

b. Quels autres nombres peut-il cocher en premier pour être sûr de gagner au 3^e 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 3 – 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^e tour.

b. Quels autres nombres peut-il cocher en premier pour être sûr de gagner au 3^e 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