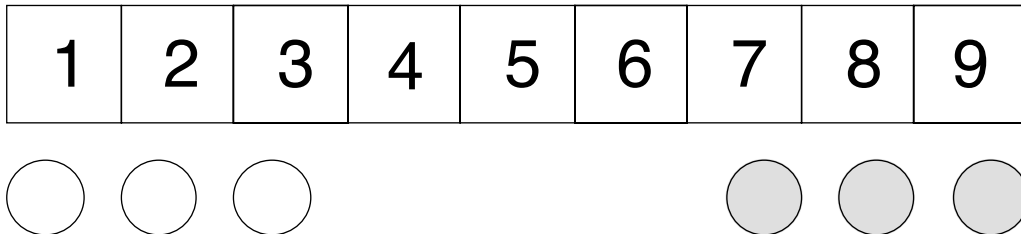


Faire quinze

Matériel : une grille de 9 cases numérotées ; trois jetons blancs, trois jetons de couleur.



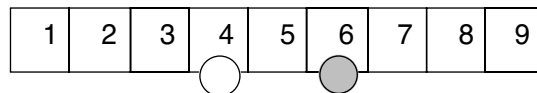
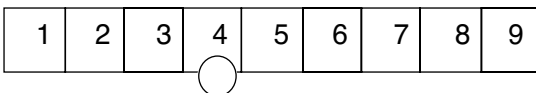
Objectifs : renforcer les décompositions additives du nombre 15 en trois termes.
Le jeu comporte une composante stratégique importante.

Déroulement : deux joueurs.

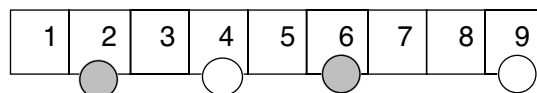
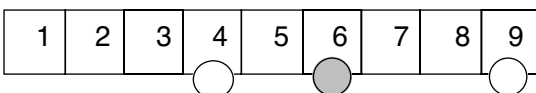
Chaque joueur, à tour de rôle, dépose un de ses pions sur une case inoccupée. Le but du jeu est de totaliser quinze *avec les trois nombres des cases occupées*.

Lorsque les six pions sont posés, si personne n'a gagné, chaque joueur, à tour de rôle, déplace un de ses pions (vers une case inoccupée).

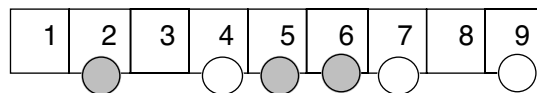
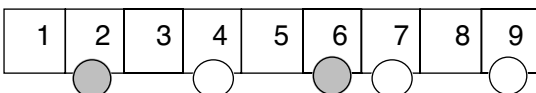
Exemple.



A joue 4 ; B réplique en 6.



A rejoue en 9 ; B est contraint de jouer en 2, sinon A gagnerait au tour suivant.



A à son tour, est contraint de jouer en 7. B place son dernier pion en 5.

Imaginez la suite...

Créateur du jeu : Martin Gardner



Faire quinze

Deux joueurs.

Chaque joueur, à tour de rôle, dépose un de ses pions sur une case inoccupée. Le but du jeu est de totaliser quinze *avec les trois nombres des cases occupées*.

Lorsque les six pions sont posés, si personne n'a gagné, chaque joueur, à tour de rôle, déplace un de ses pions (vers une case inoccupée).

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

