

Le jeu des oursons et des doubles

Directives

Matériaux :

- Dés à 6 faces
- Planche de jeu
 - Pliez la feuille en deux dans le sens de la largeur
- Jetons ou autre objet de manipulation pour représenter les abeilles



Directives :

- Le joueur 1 lance le dé. Ce chiffre indique le nombre d'abeilles qu'obtiendra un ours lorsqu'il sera doublé. Le joueur doit cacher la valeur de sa réponse, mais trouver quel est le double du chiffre indiqué par son dé. Il représente le double avec des jetons. Par exemple, Lorie obtient 3 en lançant le dé. Lorie détermine que le double de 3 est 6 alors elle représente 6 à l'aide de ses jetons, puis elle place son jeton près du 6^e ours.
- Le joueur 2 lance le dé. Trouve le double du chiffre sur le dé, le représente avec des jetons, puis place un jeton sous le bon ours.
- Si un joueur obtient le même double une 2^e fois, il perd son tour.
- Le premier joueur à recouvrir son côté de la planche de jeu en entier gagne la partie.



Doubles

Doubles

1 dé à 6 faces
jetons





Ton dé indique 0? C'est 10!

Doubles -1

Doubles -1

Ton dé indique 0? C'est 10!

Dé à 10 faces
jetons





Dé à 6 faces
Jetons





Ton dé indique 0? C'est 10!

Doubles +1

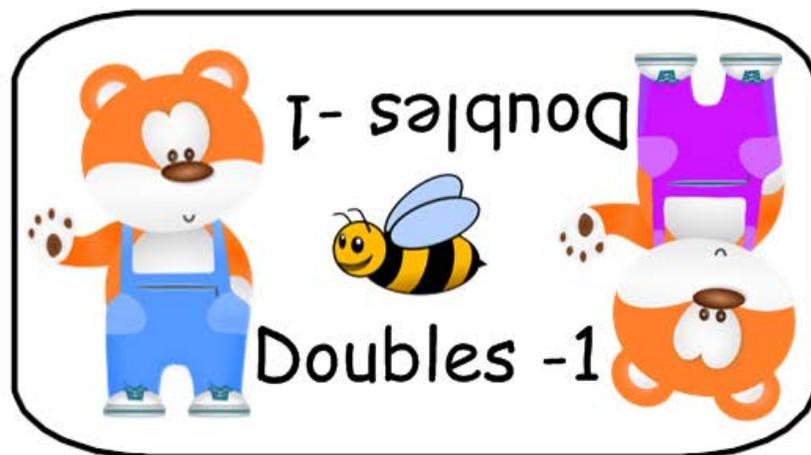


Doubles +1

Ton dé indique 0? C'est 10!

Dé à 10 faces
Jetons





Dé à 6 faces
Jetons





Ton dé indique 0? C'est 10!

Doubles -1



Doubles -1

Ton dé indique 0? C'est 10!

Dé à 10 faces
Jetons

