

La grande course

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

Obtenir le premier un nombre plus grand que la distance de la course.

Matériel :

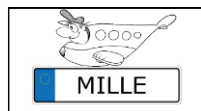
- ⇒ Une carte « COURSE » : il y a une course « facile » : Paris-Moscou (2850 km), une course « moyenne » : Paris-Pékin (8250 km) et une course « difficile » : le tour du monde (40 075 km).
- ⇒ Les cartes de jeux et 3 dés. Les cartes « MILLE » ne sont utilisées que pour la course « difficile »
- ⇒ Une ardoise ou feuille pour noter leur score, et un tableau de numération.

Déroulement :

Les cartes de jeux sont mélangées et forment une pioche en centre de table.
On pose la carte « COURSE » pour se souvenir du total visé.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur tire une carte puis applique l'effet de la carte :

* carte véhicule :



Le joueur lance 3 dés. Le total obtenu donne alors le nombre de kms gagnés dans l'unité. Il avance donc dans son voyage.

Exemple :

L'élève lance 3 dés : $3 + 2 + 6 = 11$

Avec une carte « vélomoteur », cela signifie qu'il a déjà effectué 11 dizaines de km, c'est-à-dire 110 km ;

Avec une carte « voiture », il a effectué 11 centaines de km, c'est-à-dire 1100 km.

Avec une carte « avion », il a effectué 11 milliers de km, c'est-à-dire 11 000 km.

Puis il ajoute au total de km déjà parcouru.

* carte police



Le joueur est arrêté pour excès de vitesse. Il lance deux dés et recule d'autant de centaines sur son total.

Exemple :

L'élève a tiré la carte « police ». Il lance les dés et obtient au total 8. Il recule alors de 800 km/

Les cartes sont ensuite défaussées et referont une pioche si besoin.

Les joueurs jouent et ajoutent/ enlèvent les kms jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le total de la course.

La grande course

La grande course – CM1

