

Activité riche  
2<sup>ème</sup> cycle de l'élémentaire

## Libérons les prisonniers!

Nombre de joueurs : 2

**Matériel** 1 planche de jeu par groupe de 2 joueurs (voir fiche reproductible)  
6 jetons d'une couleur pour un joueur  
6 jetons d'une autre couleur pour l'autre joueur  
2 dés par groupe de 2 joueurs

Les rectangles de la fiche reproductible représentent des cellules à la prison. Les jetons représentent les prisonniers.

### Objectif du jeu

Libérer ses 6 prisonniers avant son adversaire.

### Comment jouer

1. Travail préparatoire :

Chaque joueur doit assigner les prisonniers (les jetons) dans les cellules. Il y a 6 cellules (voir fiche reproductible). On peut placer un prisonnier par cellule. On peut placer plus d'un prisonnier par cellule (et ainsi laisser des cellules vides). On peut placer les 6 prisonniers dans la même cellule. Chaque joueur choisit la combinaison qui lui plaît.

2. Le jeu :

À tour de rôle, les joueurs lancent les dés. La différence entre les deux dés représente le numéro de la cellule où le joueur peut libérer un de ses prisonniers. S'il n'y a pas de prisonniers dans la cellule, le joueur passe son tour. S'il y a plus qu'un prisonnier, on peut n'en libérer qu'un.

3. La fin du jeu :

Le gagnant est le premier joueur à libérer tous ses prisonniers.

4. Changer d'adversaire et rejouer.

*Note à l'enseignant:* Il est important que les élèves jouent plusieurs fois contre de différents adversaires. Ceci permettra aux élèves de voir différentes stratégies et de raffiner la leur.

## Discussion

Y a-t-il une stratégie pour gagner? Expliquer.

Quelle est le rôle de la chance dans ce jeu?

## Variantes

Permettre la multiplication. Dans ce cas, la stratégie reste-t-elle la même? Expliquer.

Et/ou

Ajouter des cellules. Dans ce cas, la stratégie reste-t-elle la même? Expliquer.

Et/ou

Utiliser des dés de 8 ou 10 côtés. Dans ce cas, la stratégie reste-t-elle la même? Expliquer.

Et/ou

Augmenter le nombre de prisonniers. Dans ce cas, la stratégie reste-t-elle la même? Expliquer.

6<sup>ème</sup> année

### Statistiques et probabilités

**Résultat d'apprentissage général :** Utiliser les probabilités, expérimentale ou théorique, pour représenter et résoudre des problèmes comportant des incertitudes.

#### Résultats d'apprentissage spécifiques

RAS 4. Démontrer une compréhension de la probabilité en :

- ✎ identifiant tous les résultats possibles d'une expérience de probabilité;
- ✎ faisant la distinction entre la probabilité expérimentale et la probabilité théorique;
- ✎ déterminant la probabilité théorique d'évènements à partir des résultats d'une expérience de probabilité;
- ✎ déterminant la probabilité expérimentale des résultats obtenus lors d'une expérience de probabilité;
- ✎ comparant, pour une expérience, les résultats expérimentaux et la probabilité théorique.

[C, CE, RP, T]

[TIC : C6-2.1; C6-2.4]

Mathématiques M-9 – Programme d'études de l'Alberta  
©Alberta Education, Canada, 2007

Mis à jour le 11 décembre 2010

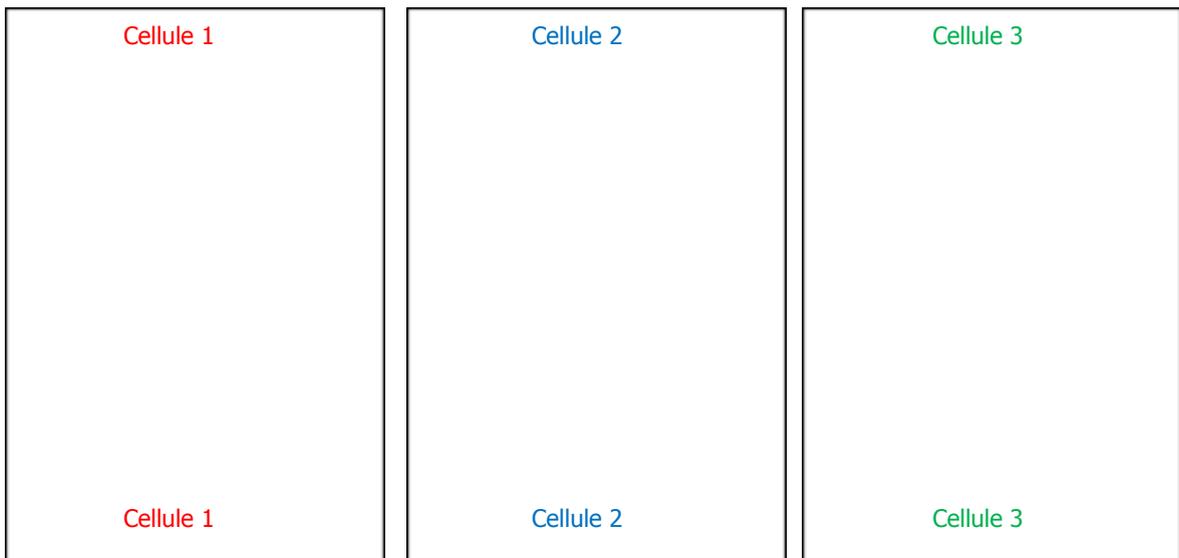
Fiche reproductible – Planche de jeu

**Libérons les prisonniers!**

**Cellule 1**

**Cellule 2**

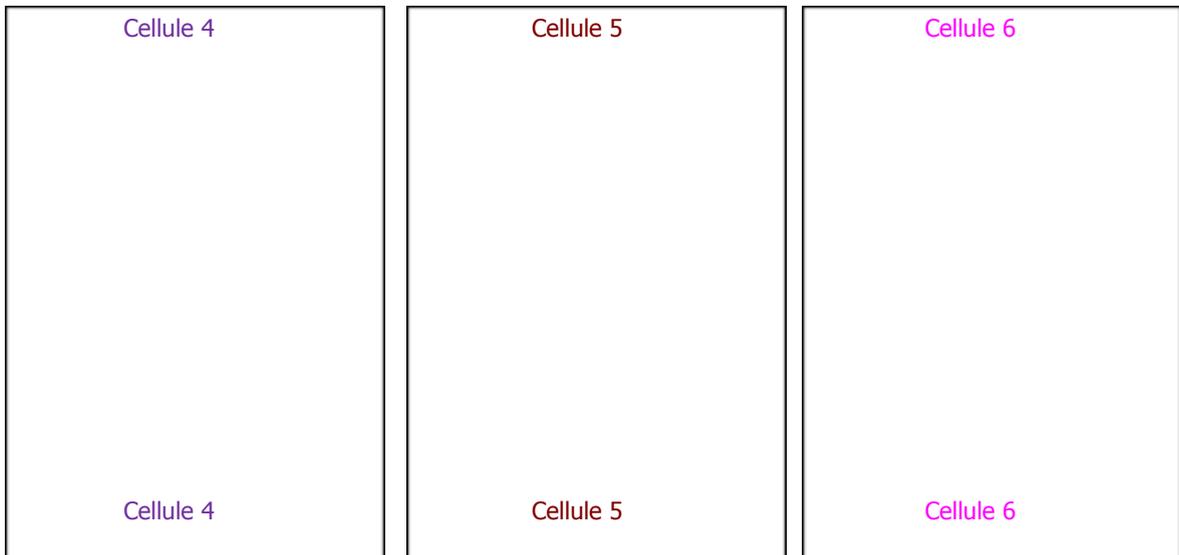
**Cellule 3**



Cellule 4

Cellule 5

Cellule 6



**Cellule 4**

**Cellule 5**

**Cellule 6**