

Le roi de la symétrie

Règle du jeu

- **Nombre de joueurs** : 2
- **Matériel** : 1 plateau, 12 fiches de symétrie, 1 livret "réponses", 2 pions, 1 dé, 1 sablier de 1 min, 2 feutres effaçables, 2 chiffons.
- **But du jeu** : être le premier joueur à arriver sur la case 30. Pour gagner, il faut réussir une dernière symétrie !

Installation du jeu : les pions sont sur la case DÉPART, les cartes de symétrie sont disposées en pioche, face cachée.




Début de la partie : les joueurs lancent le dé, celui qui fait le plus grand score commence.

Déroulement :

- Pour avancer :

Les joueurs lancent le dé et avancent d'autant de cases que le nombre indiqué.

- Les différentes cases :

<p>Les symétries (cases 4, 10, 20, 23) : le joueur pioche une carte symétrie et doit la réaliser en moins de 1 min. En cas de réussite, le joueur relance le dé, sinon, c'est au tour de son adversaire. Le livret de réponses permet de corriger en cas de doute ou de désaccord entre les joueurs.</p>	
<p>L'échelle (case 6) : le joueur qui tombe sur la case échelle va directement à la case 14.</p>	
<p>L'hôtel (case 13) : le joueur se repose et passe son tour. L'autre joueur joue donc deux fois de suite.</p>	

Cercueil (case 27) : le joueur qui tombe sur le cercueil retourne à la case départ !



Arrivée (case 30) : pour gagner, le joueur doit réussir une symétrie. En cas de non réussite, le joueur recule d'une case et peut réessayer après le tour de son adversaire.



Précision : si le nombre indiqué par le dé fait dépasser la case 30, le pion atteint la case 30 (sans reculer).

Nom du jeu choisi par les élèves : Le roi de la symétrie

Après différentes propositions des élèves, un vote a été organisé pour sélectionner le titre remportant le plus de voix.

Concepteurs :

Les élèves de la classe de CM1-CM2 de l'école polyvalente Jean Simon (Paris, 13^e), M. Ajay Ranganathan (parent d'élève), Mme Flavie Druon (enseignante).

Intervention des mathématiques dans le jeu :

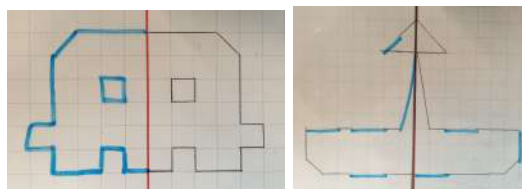
- Pour les concepteurs : utilisation de la symétrie (création de dessins pour fabriquer les cartes), fabrication d'un patron de dé, réflexion autour du nombre de cases adéquat pour rendre la partie réalisable dans le temps imparti, calcul de durées (temps moyen pour réaliser une symétrie).
- Pour les joueurs : maîtrise de la symétrie. Les joueurs doivent réaliser une ou plusieurs symétrie(s) tout au long de la partie. La réalisation d'une symétrie finale est nécessaire pour gagner la partie.

Ce jeu est inspiré du célèbre *Jeu de l'oie*.

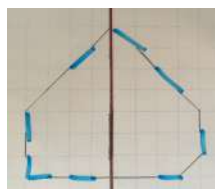
Critères de réussite d'une symétrie :

La symétrie, tirée au hasard, doit être réalisée à main levée. Elle est validée si elle est correcte.

Exemples de symétries réussies :



Exemple de symétrie erronée :



Un extrait de partie sur clé USB est joint à la présente notice.