

TIC TAC 6

Version française de **Dotty Six** tiré de <http://nrich.maths.org/7337>

Nombre de joueurs : 2

Matériel – par groupe de 2 personnes

Planche de jeu – Voir Fiche reproductible recyclable

1 dé à points de 6 côtés

1 crayon/marqueur par personne

Ou

Fiche reproductible réutilisable avec feuille protectrice

1 dé à points de 6 côtés

1 marqueur à effacement sec par personne

une chaussette pour effacer (ou des essuie-tout)

Objectif

Faire un Tic Tac Toe horizontal, vertical ou diagonal

Comment jouer

À tour de rôle, les joueurs lancent le dé.

Le premier joueur dessine les points du dé dans un carré de son choix.

Selon le résultat obtenu, le deuxième joueur peut

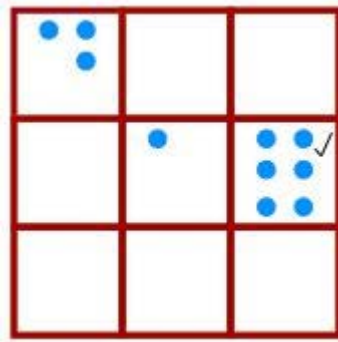
- ajouter des points dans un carré
- compléter un carré
- ou commencer un autre carré.

Compléter un carré signifie avoir 6 points. Quand un carré est complet, il est suggéré d'y mettre un crochet. Ceci permet d'identifier que le carré n'est plus en jeu.

Lorsqu'un joueur complète le troisième carré d'une rangée horizontale, verticale ou diagonale (dont les 2 autres carrés sont complets), le joueur gagne.

À noter, un joueur *ne peut pas partager* les points obtenus sur le dé entre 2 ou plus carrés. Tous les points du dé doivent aller dans un même carré. Si ce n'est pas possible, le joueur passe son tour.

Exemple :



Si un joueur obtient un 3, il peut ajouter ses points dans la boîte du milieu. Il peut ajouter ses points dans la boîte en haut à gauche (et ainsi la compléter). Il peut choisir de les dessiner dans une boîte de la rangée du bas.

Il ne peut pas mettre 2 points dans une boîte et mettre 1 point dans une autre boîte.

Variantes

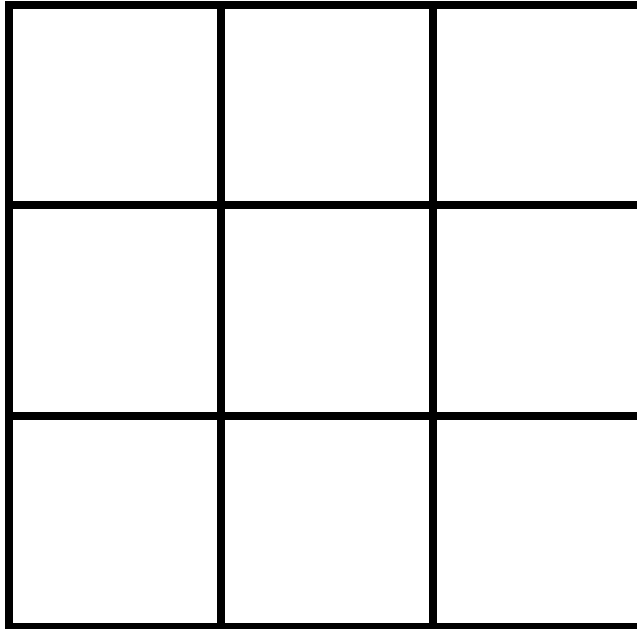
1. Jouer sur une planche de jeu à grande surface (ex. 11 X 17) et utiliser des jetons plutôt que de dessiner les points.
2. Utiliser un dé *numéroté* de 1 à 6 pour pratiquer les symboles (et par conséquent, les additions jusqu'à 6). Ainsi, il faut écrire les symboles dans les boîtes et non faire des points.
3. Changer la façon de déterminer le gagnant. Par exemple, le gagnant peut être le joueur qui complète le dernier des 9 carrés.
4. Changer la définition d'un carré complet. Par exemple, exiger d'avoir 10 points par carré. Pour ce faire, le jeu serait plus rapide si les équipes utilisaient un dé de 10 côtés (ceux-ci sont généralement numérotés de 0 à 9) ou 2 dés de 6 côtés. Dans ce dernier cas, il y aurait des sommes non-jouables.

Fiche reproductible recyclable

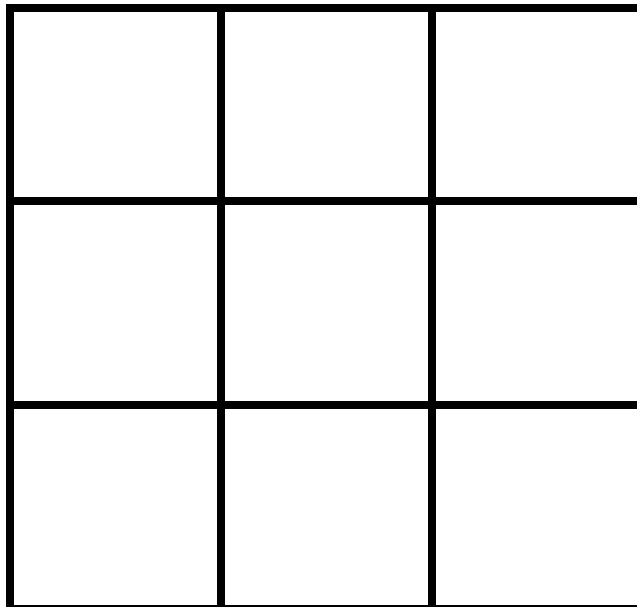
TIC TAC 6

Planches de jeu

Partie 1



Partie 2



Fiche reproductible réutilisable

TIC TAC 6

Planche de jeu

