

GS	Le douze barré	1	2
		3	4
		5	6
		7	8
		9	10
		11	12

Catégorie de problème	Problème de composition
Compétences	Composer et décomposer des nombres par manipulations effectives puis mentales Parler des nombres à l'aide de leurs décompositions
But	Remplir son plateau en 1er
Matériel	Un plateau avec des cases numérotées de 1 à 12 par joueur 12 jetons (ou autres : grains de haricots...) par joueur 2 dés classiques
Nombre de joueurs	2
Déroulement	<p>Le 1er joueur lance les dés, les additionne puis pose un jeton sur la case correspondante ou choisit de poser 2 jetons en décomposant le résultat.</p> <p><u>Exemple</u> : s'il y a un dé avec 4 et un dé avec 3, soit le joueur pose le jeton sur la case 7 (4+3) soit un jeton sur la case 3 et un jeton sur la case 4.</p> <p>Puis, c'est au tour du 2nd joueur qui procède de même.</p> <p>Si un joueur est bloqué (s'il ne peut pas placer de jeton), il passe son tour.</p> <p>Le gagnant est celui qui remplit son plateau en 1^{er}.</p>
Annexes	Plateau de 1 à 12