

# CONNECTIONS

*De la 5<sup>ème</sup> à la 6<sup>ème</sup> année de programme (selon Harnos)*

Jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs :

- une planche de jeu par joueur
- une collection de pièces par joueur. Chaque pièce a un symbole.

Il s'agit de construire des chemins qui relient le centre de la planche avec les nombres placés au bord de la planche de jeu.

Un joueur tire une pièce au hasard et annonce le symbole dessiné sur la pièce. Tous les autres joueurs cherchent dans leur collection la pièce qui porte le symbole annoncé. Ainsi tous les joueurs ont les mêmes chances de pouvoir construire leurs liens.



## PER

*MSN 11 (espace)*

*MSN 11 (géométrie)*

*MSN 15*

*MSN 21 (espace)*



*MSN 21 (géométrie)*

*MSN 25*



*MSN 31 (espace)*

*MSN 31 (géométrie)*

*MSN 35*

*CT*



*FG*

## CONNECTIONS

*Dans ce jeu, le joueur a pour but de réaliser des chemins d'un point à un autre de manière à obtenir le plus de points possibles.*

---

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- éviter de placer un chemin qui ferme l'accès aux différents angles particulièrement là où il y a 3 points à gagner
- ouvrir le jeu au départ : ne pas rester autour du point de départ
- choisir des cases non reliées à des nombres pour placer les spirales
- choisir à chaque fois la position la meilleure pour la pièce à placer :
  - \* les carrefours ouvrent plus de possibilités
  - \* les lignes droites sont les plus restrictives
  - \* ...
- privilégier l'angle qui comptabilise le plus de points pour construire son chemin
- compléter d'abord un angle, puis un autre, ...
- prendre en compte les pièces restantes même si elles ne vont pas forcément être tirées
- ...