

MOULIN

MOULIN

De la 3^{ème} à la 11^{ème} année de programme (selon Harnos)

Jeu pour 2 joueurs



MOULIN

PER

MSN 11 (espace) ✓

MSN 21 (espace) ✓

MSN 31 (espace) ✓

MSN 11 (géométrie)

MSN 21 (géométrie)

MSN 31 (géométrie)

MSN 15 ✓

MSN 25 ✓

MSN 35 ✓

CT ✓

FG ✓



Moulin

MOULIN

Dans ce jeu de stratégie, les joueurs cherchent à réaliser des alignements de 3 pions appelés « moulins ». Ces « moulins » permettent de s'emparer d'un pion de son partenaire.

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

- placer ses pions, au départ, de manière à occuper des positions stratégiques : par exemple, les angles extérieurs du plan de jeu
- éviter de placer ses pions au centre du plan de jeu, on peut perdre si aucun pion ne peut plus se déplacer
- bloquer les pions de son partenaire
- construire des « moulins doubles » : deux moulins adjacents, ce qui permet de prendre un pion à chaque déplacement
- préparer plusieurs moulins à fermer à la suite, surtout lorsque l'autre n'a plus que 4 pions car avec 3 pions on peut se déplacer en sautant
- ...