

Les jeux traditionnels et les maths!  
Jeu des vingt cases: Jeu de course  
ou de piste



---

LOUISE POIRIER

CENTRE DE RECHERCHES MATHÉMATIQUES

PROJET EN AVANT MATH!

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

# UN PEU D'HISTOIRE

---

- Le jeu des vingt cases prend son origine d'un autre jeu traditionnel plus ancien, le jeu Royal d'Ur. La photo sur la page précédente, prise au British Museum à Londres, montre ce jeu Royal d'Ur, la planche et le matériel pour y jouer. Cinq de ces jeux ont été trouvés dans des tombes situées dans la ville royale d'Ur en Mésopotamie. Ils datent de 3000 ans avant notre ère.
- Le jeu des vingt cases s'inspire de ce jeu. Dans son livre\*, Jean-Louis Cazaux dit que ce jeu « fut sans conteste le jeu le plus apprécié de la haute Antiquité ».
- \* Cazaux, Jean-Louis (2012) Les jeux de parcours. À travers les siècles et les continents. Éditions PIONISSIMO Toulouse, 167 p.

# UN PEU D'HISTOIRE

---

- Cazauz (2012) nous apprend que ce jeu est apparu vers 1800 avant notre ère et s'est répandu notamment en Égypte où on l'a retrouvé de nombreuses boîtes de jeu.

# MATÉRIEL REQUIS

---

- La planche de jeu consiste en 20 cases avec une section de 12 cases, disposées en 3x4 et 8 cases alignées. 5 de ces cases sont décorées.
- 5 pions ou jetons par joueur, une couleur par joueur
- 4 bâtonnets (bâtons en bois ou encore jetons dont les deux faces sont de couleurs différentes) pour faire avancer les pions. Une face des bâtonnets sera décorée, l'autre non.



# RÈGLES DU JEU

---

- Nombre de joueurs: 2
- Les joueurs décident qui va jouer en premier (en lançant un dé, une pièce de monnaie ou encore le plus âgé commence).
- En début de partie, les jetons sont à l'extérieur de la planche de jeu.

# RÈGLES DU JEU

---

- Les joueurs à tour de rôle, lancent les 4 bâtonnets. Chaque face non décorée obtenue donne 1 point. Si les 4 bâtonnets montrent leur face décorée, le joueur obtient 6 points.
- Il faut un compte de 4 ou de 6 pour placer le premier jeton sur la planche de jeu. Ceci n'est pas exigé pour les autres jetons.
- Lorsqu'un joueur obtient 6, il peut relancer les bâtonnets.

# RÈGLES DU JEU

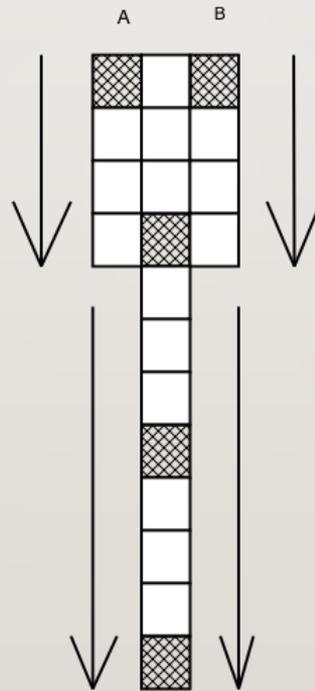
---

- Il ne peut y avoir qu'un jeton par case.
- Si un jeton arrive à une case occupée par un jeton de l'adversaire, ce jeton est retiré de la planche de jeu et devra être rentrer à nouveau. Par contre, les jetons peuvent se dépasser sur le parcours.
- Si un jeton arrive sur une case décorée, le joueur peut jouer à nouveau.

# RÈGLES DU JEU

---

- Comment les jetons se déplacent sur la planche de jeu:



# RÈGLES DU JEU

---

- Si le joueur peut jouer, même si cela le désavantage, il doit jouer le coup. S'il ne peut jouer, il passe son tour.
- Il faut le compte juste pour sortir un jeton de la planche de jeu.
- Le gagnant est celui qui parvient à sortir tous ses jetons de la planche de jeu.

ON JOUE!

---



# POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

---

- Ce jeu, par sa simplicité, s'adresse tout particulièrement aux plus jeunes.
- Ce jeu permet de travailler l'orientation dans l'espace étant donné le sens du trajet. Pour aider les plus jeunes, on pourrait d'ailleurs indiquer le sens du trajet en traçant des flèches sur la planche de jeu.

# POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

---

- Ce jeu permet aussi pour les plus jeunes de travailler la reconnaissance globale, c'est-à-dire la reconnaissance des points obtenus en « voyant » le nombre de bâtons côté non décoré et côté décoré plutôt qu'en les dénombrant.
- Il permet aussi de travailler le déplacement des jetons en associant le nombre de points obtenus et le nombre de cases sur lesquelles le pion se déplace.

# POURQUOI CE JEU EN SOUTIEN AUX MATHÉMATIQUES?

---

- Le jeu fait aussi appel à de l'anticipation et de la planification lors du choix du jeton qui se déplacera: le joueur va-t-il favoriser un jeton qui pourrait sortir de la planche de jeu ou un jeton qui pourrait arriver sur une case occupée par un jeton de l'adversaire et ainsi le faire sortir de la planche de jeu?

