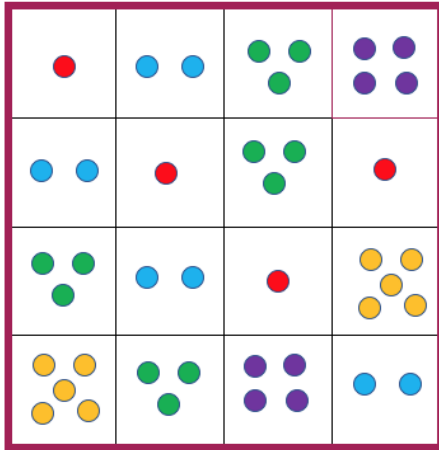


DUO en fin de cycle 1 et TRIO en début de cycle 2



Évoqué dans les brochures Jeux 5 et Jeux 6, TRIO est un jeu ayant un grand succès auprès des enseignants et des élèves de cycle 3. Des [versions de jeu en ligne](#) ont vu le jour.

Des collègues de cycle 2 l'ont adapté, des versions DUO ont été imaginées.

L'envie est venue d'adapter DUO pour des élèves de fin de cycle 1 et TRIO pour des élèves de début de cycle 2.

Activités préparatoires utilisant le plateau de jeu (page 2)

En fin de cycle 1

Montrer deux cases pour lesquelles le total des points est 5.

Montrer deux cases pour lesquelles le total des points est 6.

Montrer deux cases voisines pour lesquelles le total des points est 5.

Montrer deux cases voisines pour lesquelles le total des points est 6.

En début de cycle 2

Montrer trois cases pour lesquelles le total des points est 8.

Montrer trois cases pour lesquelles le total des points est 10.

Montrer trois cases voisines et alignées pour lesquelles le total des points est 8.

Montrer trois cases voisines et alignées pour lesquelles le total des points est 10.

Ces jeux DUO et TRIO ont été imaginés pour une utilisation de dés à points. Pour le début de cycle 2, l'étape suivante pourra être l'utilisation de dés à chiffres, l'adulte prenant garde de repositionner les dés pour ne pas en perturber la lecture des symboles par les élèves.

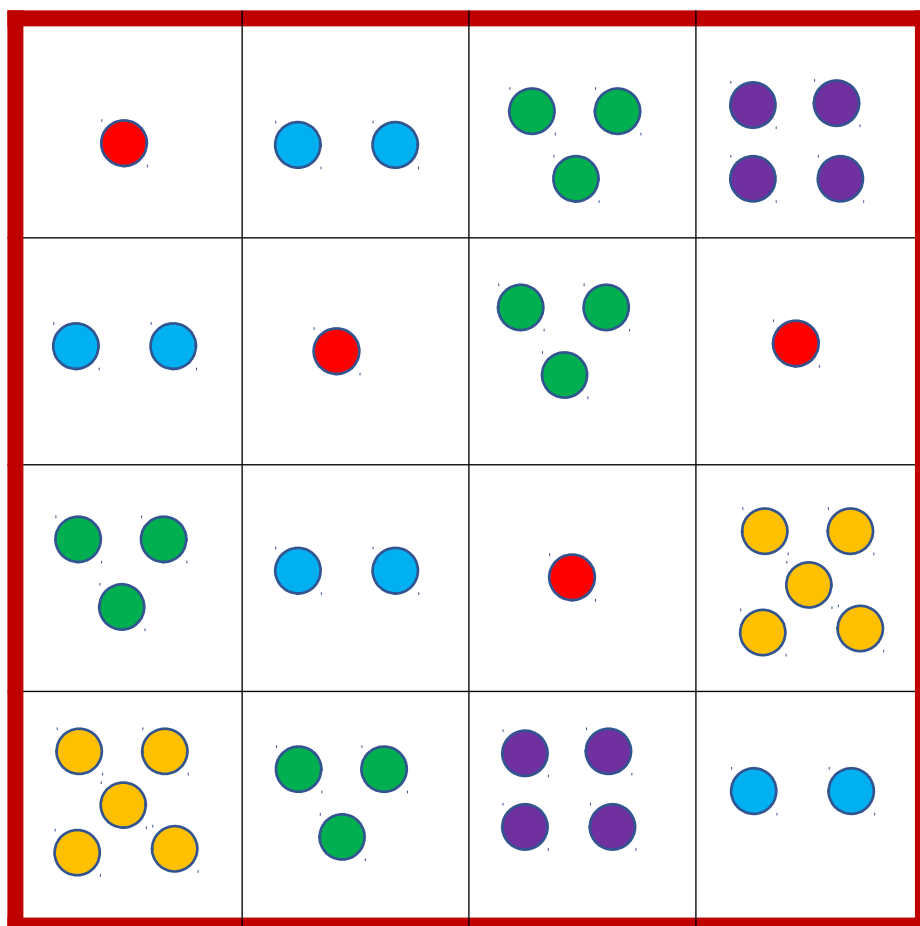
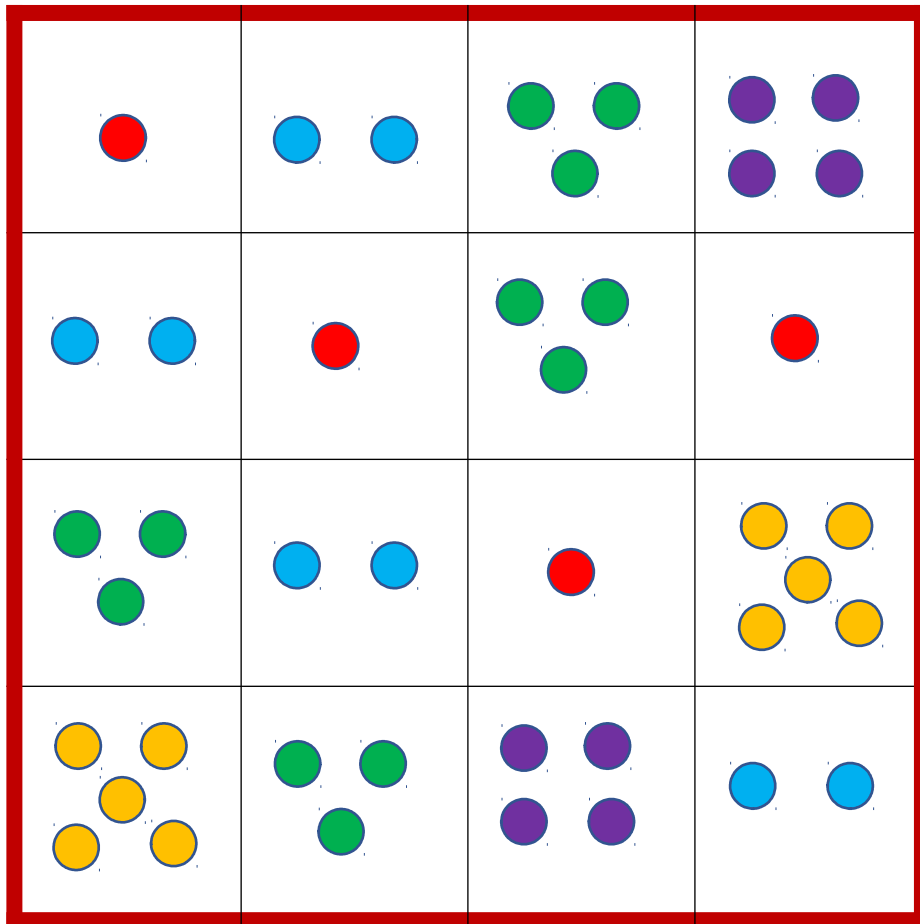


Tableau pouvant être projeté ou imprimé pour un travail en atelier

DUO en fin de cycle 1

Matériel

Le plateau ci-dessous, deux dés et seize pions carrés correspondant aux constellations des cases du plateau.



Première partie du jeu

Les deux dés sont lancés. Il s'agit de trouver deux pions carrés pour qu'on ait le même nombre de points que sur les dés.

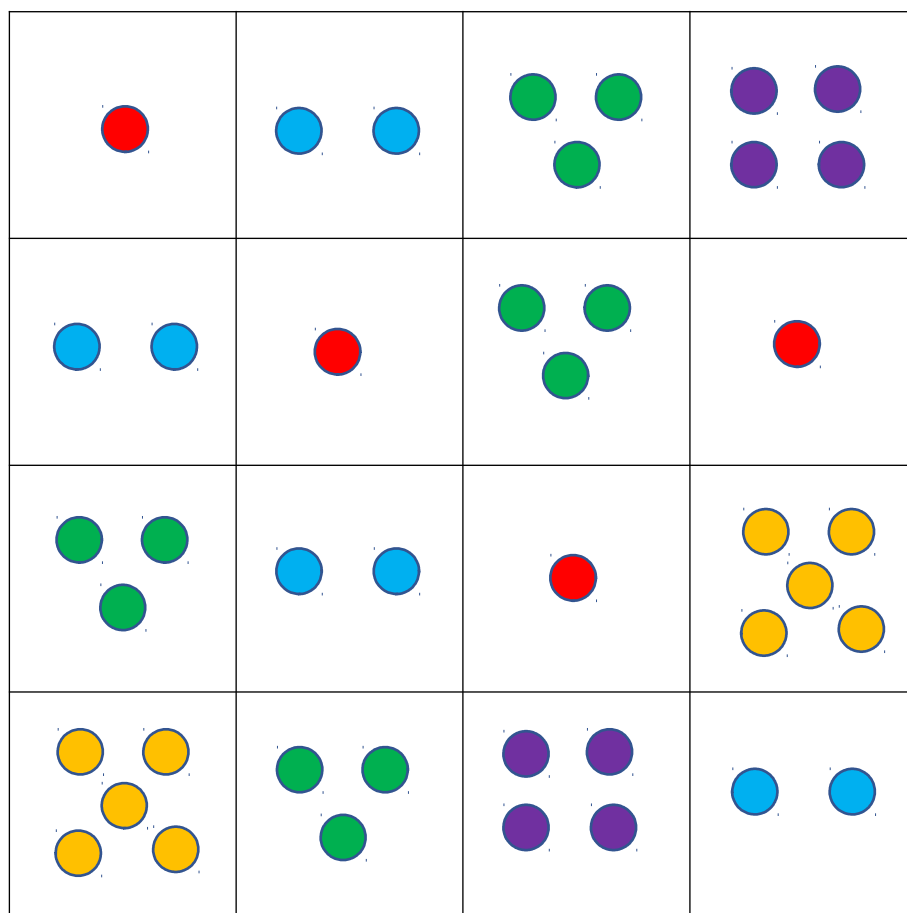
Deuxième partie du jeu

Rechercher des placements de ces deux pions carrés sur deux cases voisines du plateau.

Les 16 jetons à découper

Imprimer sur du papier de couleur facilitera le repérage de leur placement sur le plateau de jeu.

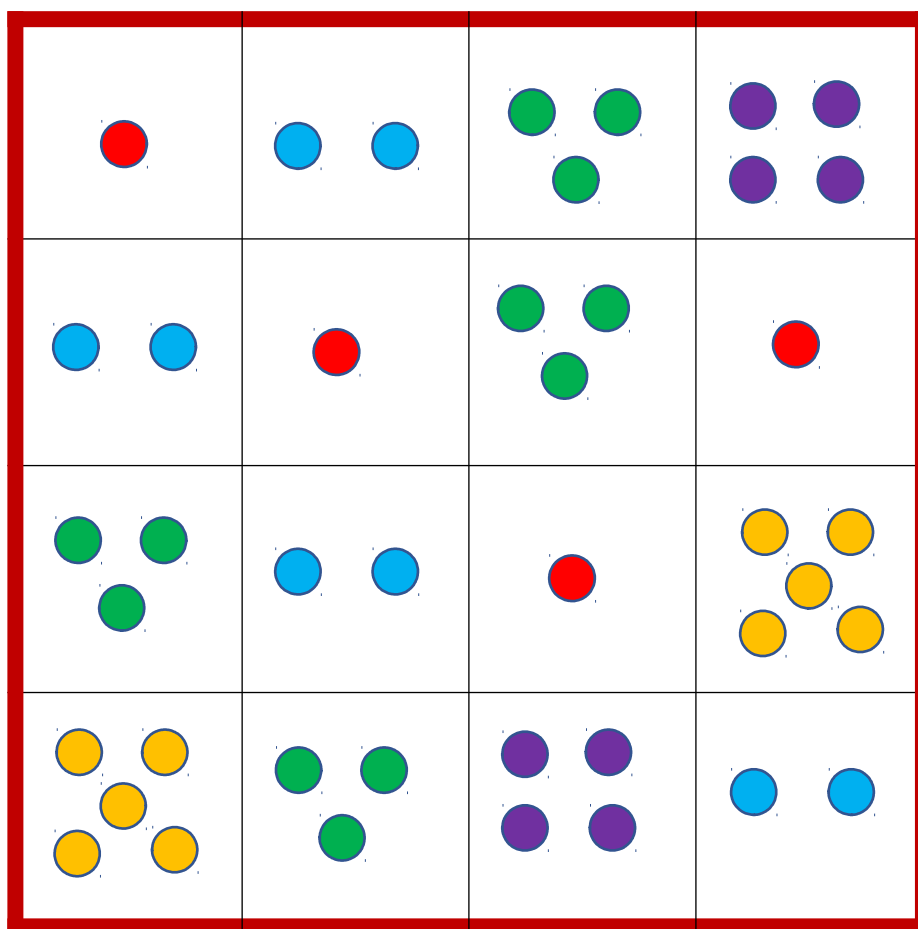
Coller sur du carton épais puis plastifier facilitera la prise en main par des petites mains.



TRIO en début de cycle 2

Matériel

Le plateau ci-dessous, deux dés et seize pions carrés correspondant aux constellations des cases du plateau.



Première partie du jeu

Les deux dés sont lancés. Il s'agit de trouver trois pions carrés pour qu'on ait le même nombre de points que sur les deux dés.

Deuxième partie du jeu

Rechercher des placements sur le plateau de ces trois pions carrés sur la même ligne horizontale, verticale ou diagonale.

Les 16 jetons à découper

Imprimer sur du papier de couleur facilitera le repérage de leur placement sur le plateau de jeu.

Coller sur du carton épais puis plastifier facilitera la prise en main par des petites mains.

