

## Le jeu du moulin CP/CE1

### **Origine du jeu:**

Les origines de ce jeu remontent à l'antiquité. Il était très en vogue au Moyen Age sous le nom de « Merelle ».

Selon les pays d'Europe où le jeu était pratiqué, le diagramme et le nombre de pions étaient variables. De nos jours, de nombreuses variantes de ce jeu sont jouées dans de nombreux pays du monde.

### **But du jeu et nombre de joueurs**

Le jeu se joue à deux. Son originalité repose sur son mode de prise. Pour pouvoir prendre le pion adverse, Il faut aligner trois de ses pions. Cela s'appelle « faire un moulin ».

Matériel : 1 plateau de jeu pour 2 joueurs (cf annexe), 9 graines d'une couleur et 9 graines de couleur différente.

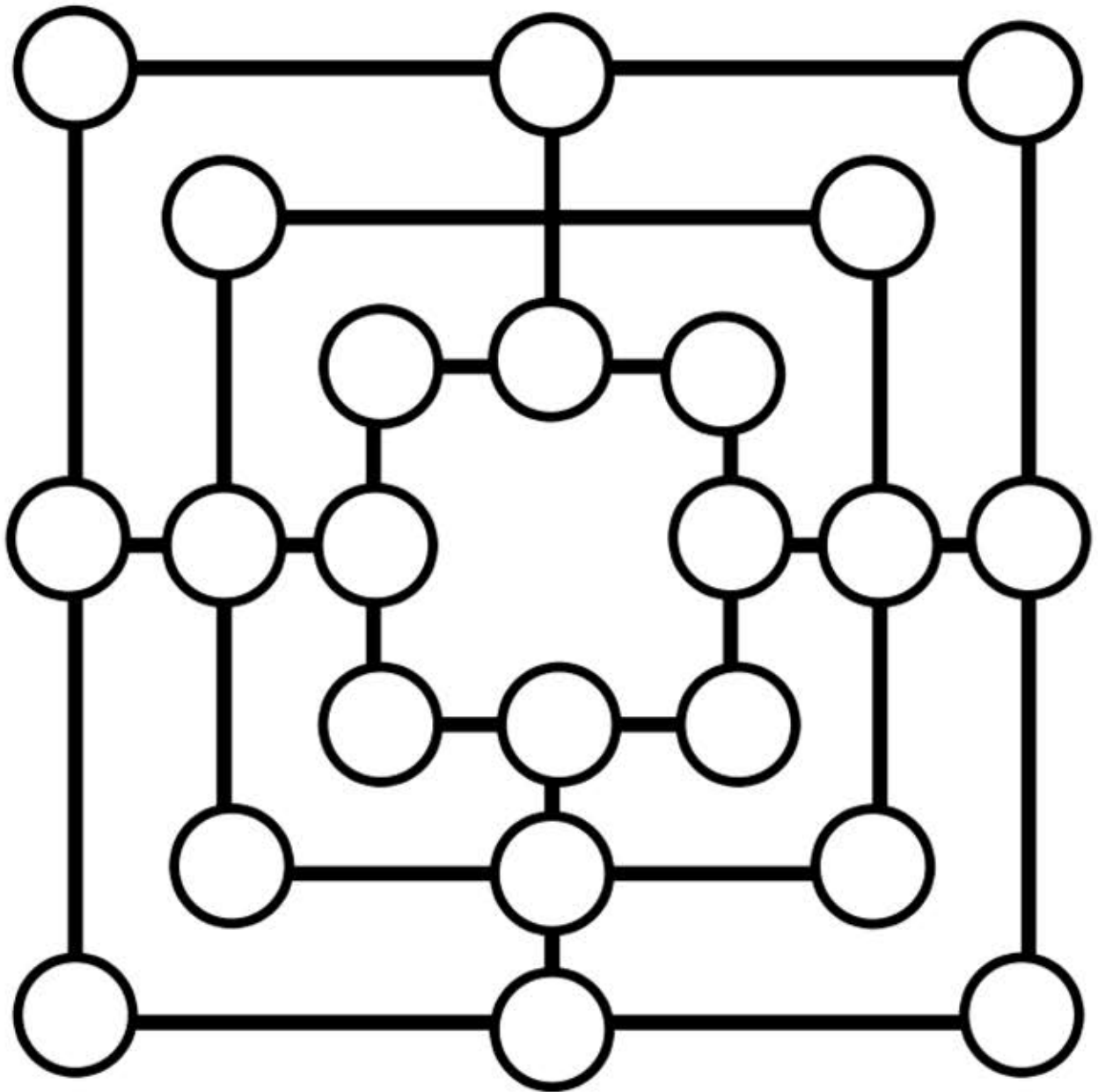
**Règle du jeu (en annexe)** : à imprimer ( la règle est dupliquée 2 fois sur une même page)

**Déroulement** (environ 40 min)

L'enseignant constitue des groupes de 2 élèves homogènes

- 1) Présentation de la règle du jeu aux élèves.
- 2) En groupe de 2 – l'enseignant accompagne les élèves les plus en difficulté  
Jeu (quelques minutes) – début d'une partie –  
mise en œuvre de la règle
- 3) Collectivement : explicitation de la règle
- 4) En groupe de 2 : réalisation d'une ou de deux parties
- 5) Collectivement : explicitation des stratégies utilisées pour gagner

# Jeu du moulin 9 pions

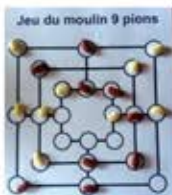


## Jeu du moulin – jeu très populaire au Moyen-Age

**But du jeu :** Le jeu se joue à deux. Pour pouvoir prendre le pion adverse, Il faut aligner trois de ses pions. Cela s'appelle « faire un moulin ».

**Nombre de joueurs :** 2

**Matériel :** le plateau de jeu, 9 graines d'une couleur et 9 graines d'une autre couleur.



### Règle du jeu

Le jeu se déroule en deux temps.

#### Temps 2 sans déplacement de pions

Un joueur prend les 9 graines d'une couleur et l'autre 9 graines de l'autre couleur. A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs graines dans les cases de leur choix. Si un des joueurs parvient à aligner trois graines, il prend immédiatement un pion adverse de son choix.

Lorsque toutes les graines sont posées, le temps 2 commence.

#### Temps 2 avec déplacement de pions

A tour de rôle, chaque joueur doit déplacer une de ses graines, d'une case à une autre dans le but de réaliser un alignement de 3 graines. Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois vers une case vide en suivant les traits.

**Il est interdit de faire un moulin avec les mêmes graines dans la même position.**

#### FIN DU JEU:

Lorsqu'un joueur ne possède plus que 2 graines ou ne peut plus en déplacer, il a perdu la partie. La partie peut aussi se dérouler en un temps donné. Le gagnant est celui qui a le plus de pions

#### Variante

- Il est interdit de faire un moulin dans la première phase du jeu.
- Lorsqu'un joueur n'a plus que 3 graines, il peut en déplacer une dans une case libre de son choix.

## Jeu du moulin – jeu très populaire au Moyen-Age

**But du jeu :** Le jeu se joue à deux. Pour pouvoir prendre le pion adverse, Il faut aligner trois de ses pions. Cela s'appelle « faire un moulin ».

**Nombre de joueurs :** 2

**Matériel :** le plateau de jeu, 9 graines d'une couleur et 9 graines d'une autre couleur.



### Règle du jeu

Le jeu se déroule en deux temps.

#### Temps 2 sans déplacement de pions

Un joueur prend les 9 graines d'une couleur et l'autre 9 graines de l'autre couleur. A tour de rôle, les joueurs posent une à une leurs graines dans les cases de leur choix. Si un des joueurs parvient à aligner trois graines, il prend immédiatement un pion adverse de son choix.

Lorsque toutes les graines sont posées, le temps 2 commence.

#### Temps 2 avec déplacement de pions

A tour de rôle, chaque joueur doit déplacer une de ses graines, d'une case à une autre dans le but de réaliser un alignement de 3 graines. Un pion se déplace d'une seule intersection à la fois vers une case vide en suivant les traits.

**Il est interdit de faire un moulin avec les mêmes graines dans la même position.**

#### FIN DU JEU:

Lorsqu'un joueur ne possède plus que 2 graines ou ne peut plus en déplacer, il a perdu la partie. La partie peut aussi se dérouler en un temps donné. Le gagnant est celui qui a le plus de pions

#### Variante

- Il est interdit de faire un moulin dans la première phase du jeu.
- Lorsqu'un joueur n'a plus que 3 graines, il peut en déplacer une dans une case libre de son choix.