

# Jeux de rencontres - Rencontres de jeux

## Connaissez-vous le jeu du Kiperrak ?



### Origine :

Jeu mathématique de cycles 2 & 3  
Nombre et stratégie (probabilités)

### Niveau de pratique :

Jeu pour des élèves à partir de 5 ans  
Nombre de joueurs : de 2 à 4

### Matériel

- un dé
- 10 bâchettes ou allumettes par joueur
- un plateau de jeu : sur une feuille de papier ou un dessus de boîte à chaussures, l'on dessine une main. Les doigts sont numérotés de 1 à 5 et le 6 est un verre ou gobelet que l'on met au centre de la main ou à la place de la montre.

### But du jeu

Se débarrasser de ses bâchettes ou allumettes en faisant le bon choix de rejouer ou passer la main.  
(Jeu de stratégie).

### Déroulement du jeu :

On établit un sens et un ordre de jeu.

Le premier joueur lance le dé et place une bâchette sur le doigt indiqué par le numéro.

Le coup est gagnant si c'est le 6 où ce petit gobelet permet de déposer et se débarrasser d'une bâchette automatiquement.

Le coup est également gagnant si le doigt indiqué par le numéro du dé est libre et permet d'y déposer une bâchette.

Par contre, le coup est perdant sur les numéros 1 à 5 si celui-ci est occupé.

→ Dans ce cas le joueur récupère la bâchette déjà placée à ce numéro.

Après un coup gagnant, le joueur a deux possibilités : rejouer ou passer la main à un autre joueur.

Lorsque le joueur perd, il doit rejouer. Lorsqu'un joueur a joué 3 fois de suite, il doit « passer la main » au joueur suivant.

Le joueur gagnant est celui qui se débarrasse le premier de toutes ses bâchettes.

### Remarque :

Le choix pour un joueur de passer la main à un autre ne peut s'effectuer qu'après un coup gagnant.

N.B. On pourrait aussi désigner celui à qui on passe la main ...

