

## **13 magique**

### **Contenu :**

1 planche en bois  
1 boule plus une de réserve  
1 règle

**Age :** 4 +

**Remarque :** la boule est poussée avec le doigt ou soufflée.

**Utilisation du matériel :** la planche et la boule sont utilisées à la place d'un dé à chiffres ou en couleurs. Le but est de ne pas simplement dépendre du hasard mais de déterminer soi-même sa chance.

Le parcours de la boule est composé d'un canal de départ, de 6 lignes ondulées et d'un trou à la fin. Pour commencer, la boule est posée quelque part dans le canal de départ et poussée. Si elle n'atteint pas la première ligne, l'essai n'est pas valable et peut être répété.

Si la boule roule au-delà de la 6<sup>ème</sup> ligne et tombe dans le trou, le résultat est égal à zéro.

### **Règle du jeu :**

Nombre de joueurs illimité, âge 6 +

a) Le but de ce jeu est de faire 13 points en 3 essais.

Si aucun joueur n'atteint 13 points, le nombre le plus proche de 13 est décisif, p.ex. 12 ou 14, 11 ou 15, 10 ou 16 etc.

Si deux joueurs sont à égalité, chacun peut refaire un essai : si le résultat est en-dessous de 13, il sera ajouté, s'il est en-dessus de 13, il sera déduit.

Si l'on joue en groupe, le joueur qui approche de plus près le 13 reçoit un point. Le joueur qui atteint 13, reçoit 2 points. Celui qui atteint le plus de points à la fin est gagnant.

- b) Avec combien d'essais est-ce que l'on obtient 13 ?  
Chaque joueur tente d'atteindre 13 avec le moins d'essais possibles.  
Comme précédemment, si on a dépassé les 13, les points obtenus sont déduits.

**Important** : il faut faire attention que la planche soit toujours bien posée horizontalement.

Utilisation du doigt pour pousser la boule : afin d'avoir un meilleur contrôle et d'utiliser la motricité fine du doigt, il est recommandé de le poser presque parallèlement à la planche dans le canal de lancement et d'essayer de pousser la boule par le mouvement de la main/du bras.