

Domaine : Numération et calcul

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 7 joueurs

Temps de jeu : 30 min

Mécanismes du jeu : anticipation, calcul, stratégie

Cycles 2/3

Compétences mathématiques

- Calculer mentalement ou en ligne.
- Comparer, ranger, encadrer des nombres entiers.
- Connaître les propriétés de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.



But du jeu

Récupérer le plus de vers sur les Pickominos, en choisissant les valeurs des 8 dés à mettre de côté après plusieurs lancers successifs. Il faudra effectuer mentalement des calculs additifs et multiplicatifs.



Pré-requis

- Connaître les nombres entiers jusqu'à 36.
- Maîtrise de l'addition et de la multiplication.



Règle du jeu

Les 16 Pickominos sont alignés en ordre croissant : c'est la « brochette de vers ».

Chaque joueur lance les 8 dés et sélectionne une valeur qu'il souhaite conserver (tous les 1 ou tous les 2..., tous les 5 ou tous les vers. Chaque ver vaut 5 points) . Puis le joueur relance les dés qu'il n'a pas mis de côté et sélectionne une valeur qui n'a pas encore été choisie. Pour pouvoir gagner un Pickomino, le joueur doit avoir absolument conservé au moins un ver dans son jeu et obtenir une somme comprise entre 21 et 36.

Le joueur peut décider d'arrêter son tour à n'importe quel moment.

Si le résultat obtenu correspond à un Pickomino en jeu, le joueur le récupère et le place devant lui.

Le joueur peut aussi prendre un Pickomino placé sur le dessus de la pile de l'un de ses adversaires.

Si le résultat obtenu ne correspond pas à un Pickomino disponible, le joueur peut prendre le Pickomino de valeur inférieure dans la brochette.

Si le lancer est nul, le joueur rend son dernier Pickomino gagné et retourne le Pickomino le plus élevé de la brochette.

Lorsqu'il ne reste plus de Pickominos visibles sur la brochette, chaque joueur compte le nombre de vers qu'il possède.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digivi/ew/#/v/673b4d5fc1ed4>

Source : L'as du roi

Variables

Adaptations du matériel

- Prévoir des aides et outils pour calculer : tables, papier, boulier, calculatrice, etc.
- Réduire ou augmenter la chaîne numérique en fabriquant d'autres Pickominos.

Adaptations de la règle

Simplification

- Ne pas reposer un domino quand on perd.
- Ne pas retourner le domino le plus grand quand on perd.
- Ne pas donner la possibilité de prendre les dominos dans le jeu des autres.
- Ne pas exiger qu'il y ait un ver dans la combinaison finale.
- Pouvoir mettre de côté plusieurs fois la même valeur.

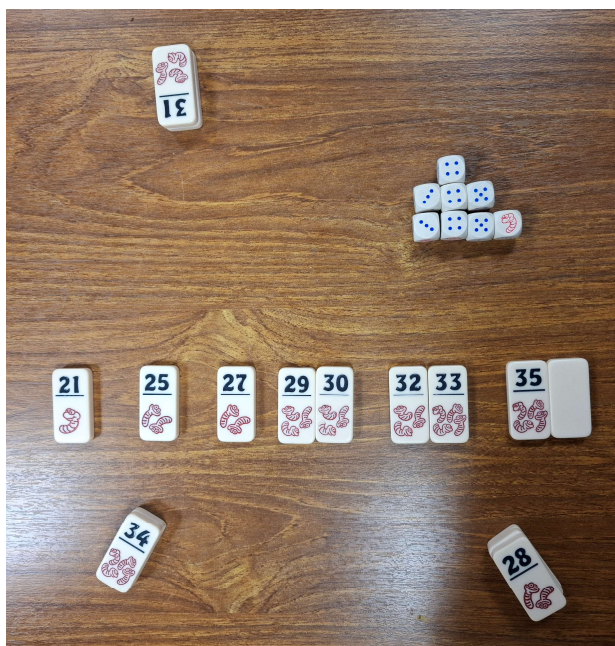
Complexification

- Changer la valeur du ver (5) pour travailler d'autres tables de multiplication.

Arrêt sur images

Situation 1 :

J'ai gagné un Pickomino. Lequel ?



Situation 2 :

Je dois relancer les dés. Trouve tous les lancers possibles pour gagner le Pickomino 25.

