



Domaine : Nombres et calculs

Nombre de joueurs conseillé : de 3 à 4 joueurs

Temps de jeu : entre 15 et 30 minutes

Mécanismes du jeu : stratégie

Cycle 1/2

Compétences mathématiques

- Connaître la décomposition des nombres jusqu'à 10.
- Décomposer des nombres entiers.
- Additionner des nombres entiers.
- Comparer des nombres entiers.



But du jeu

Avoir le moins de points possibles à la fin de la partie.



Pré-requis

- Associer le nom des nombres à leur écriture chiffrée jusqu'à 10.
- Connaître les constellations du dé.
- Connaître les décompositions des nombres jusqu'à 10.



Règle du jeu

Après un jet de dés, le joueur ferme la ou les boîtes (nombres) correspondantes à son tirage, soit en **décomposant** les points de chaque dé, soit en les **additionnant**.

Supposons qu'il fasse 3 et 5 : il peut abaisser la boîte 3 et 5 (parce que les dés sont 3 et 5). Il peut abaisser 8 car en additionnant on obtient 8.

Il lance les dés tant qu'il peut fermer une ou plusieurs boîtes.

Quand il ne peut plus fermer de boîte, la somme des nombres restant visibles lui est comptée.

Le gagnant est celui qui a le moins de points.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/67e2b8a35aee9>

source : la maison du billard

Variables

Adaptations du matériel

- Si on ne dispose pas du jeu, on peut jouer avec une feuille de papier.
- Il existe des jeux avec 6, 9 ou 12 clapets.
- Il existe des versions avec deux ou quatre séries de clapets.



Adaptations de la règle

- Une partie peut se jouer en plusieurs manches (à définir en début de partie). Dans ce cas, les joueurs doivent additionner les points qu'ils marquent à chaque manche. Celui qui a obtenu le moins de points a gagné.
- Il est possible de jouer par équipe (binôme).

Simplification

- Jouer avec un seul dé.
- Jouer avec deux dés avec les constellations de 1 à 3 (avec les 6 premiers clapets).

Complexification

- Il est possible de décomposer la somme des dés en trois ou quatre termes.
- Quand un joueur termine sa manche, il marque le nombre de points formé par les boîtes restantes. Par exemple, s'il reste les boîtes 8 et 9, il marquera 89 points.
- Soustraire ou multiplier les deux nombres obtenus : jouer avec deux dés ; l'un avec les constellations 1 à 3, puis l'autre les constellations 1 à 4 (ou encore un dé avec les constellations 1 et 2 et l'autre les constellations de 1 à 6).

Arrêts sur images

Situation 1

Quels clapets le joueur peut-il fermer ?



Situation 2

Quels lancers puis-je faire pour fermer la boîte ?



Situation 3

Voici le dernier lancer du joueur. Il n'a pas encore rabattu son ou ses clapets. Combien de points lui seront comptés une fois qu'il aura joué ?



Situation 4

La partie est terminée. Qui a perdu ?

