

# JEU DE COCHONS

**Domaine :** Calcul

**Nombre de joueurs conseillé :** de 2 à 4 joueurs

**Temps de jeu :** entre 10 et 20 minutes

**Mécanismes du jeu :** stratégie, anticipation, hasard

Cycle 2/3



## Compétences mathématiques

- Calculer mentalement des sommes.
- Utiliser des faits numériques et des procédures de calcul.



### But du jeu

Être le premier à atteindre **100 points**.



### Prérequis

- Ajouter des multiples de 10 à un nombre.
- Ajouter 5 à un nombre.



## Règle du jeu

Lancer les deux cochons simultanément.  
Puis observer la position dans laquelle ils retombent.  
Chaque position a une valeur.  
Noter cette valeur sur la grille de score.  
Après chaque lancer, le joueur choisit soit de continuer pour obtenir plus de points, soit de s'arrêter pour sécuriser ses points.

S'il relance et qu'il obtient :

- la position « cochon nul », alors il perd tous les points gagnés pendant son tour,
- la position « bon jambon », alors il perd tous les points accumulés lors de la partie.

Le gagnant est le premier à atteindre 100 points.

### La règle du jeu en vidéo



<https://nuage04.apps.education.fr/index.php/s/Kl9qE3kpea4kjo>

source : Winning moves France

### Positions et points

Un exemple de document pour projection ou affichage

<https://nuage02.apps.education.fr/index.php/s/7lyQjAHFiXQdfAR>

Remarque : le score d'une position double est le quadruple d'une position simple.

Ex : Trotteur = 5 points – Double trotteur = 5 x 4 = 20 points

## Variables

### Adaptations du matériel

- Fiche de score adaptée en fonction du moment où l'élève calculera son score (après chaque lancer ou à la fin de son tour).
- Tableau de nombres, bande numérique (aide au calcul et/ou vérification des résultats)
- Utiliser une grille imagée ou un affichage où chaque position de cochon est représentée par une photo ou un dessin + points associés.

### Adaptations de la règle

- Permettre l'utilisation de la calculatrice (pour l'arbitre).
- Jouer en duo avec décision commune.

### Simplification

- Changer le nombre-cible ( $< 100$ )
  - Utiliser seulement 3 positions faciles à identifier : sur le flanc, debout, et sur le dos.
- Exemple de barème : Flanc : 5 pts - Debout : 10 pts - Dos : 0 pt
- Changer les valeurs des positions des cochons (1, 2, 3 points par exemple))
  - Utiliser un seul cochon par lancer et simplifier les résultats selon la position.
  - Limiter le nombre de lancers autorisés au cours du tour.
  - Supprimer la règle où l'on perd tous ses points.

### Complexification

- Changer les valeurs des positions des cochons, afin de travailler d'autres procédures de calcul.
- Tour chronométré : par exemple 15 secondes.
- Demander au joueur à la fin de son tour d'indiquer le nombre de points restant à accumuler pour atteindre 100 avant de passer la main au joueur suivant.

## Arrêts sur images

### Situation 1

Un joueur a 22 points. Quel est son score après ces deux lancers à la fin de son tour ?



### Situation 2

Un joueur a un score de 55 points.

Peut-il gagner en un seul lancer ?

Si non, pourquoi ?

Si oui, quelles positions doit-il obtenir ?

### Situation 3

Un joueur a 46 points. Il obtient ces deux positions lors de son tour. Combien de points lui manque-t-il pour gagner lors de son prochain tour ?



### Situation 4

Un joueur marque 26 points en trois lancers.

Dans quelles positions sont retombés les cochons ?

Trouve plusieurs solutions.