

**Domaine :** Numération et calcul

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

**Temps de jeu :** 15 min

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

Cycles 2/3



## Compétences mathématiques

- Calculer mentalement des sommes, des différences, des produits ou des quotients.
- Reasonner : anticiper le résultat d'un calcul.



### But du jeu

Être le premier à désactiver la dernière barrière, portant le code 20, pour récupérer le masque d'Amon-Rê.



### Pré-requis

Connaître les tables d'addition et/ou de multiplication



## Règle du jeu

- **Mise en place** : Mélangez les plaquettes-nombres et répartissez-les aléatoirement sur les cases (barrières photoélectriques du musée). Chaque joueur choisit un cambrioleur et le pose devant la première barrière à l'entrée du musée.  
A son tour, le joueur lance les 6 dés.
- **Si l'un des dés indique le nombre de la plaquette**, cela permet directement au joueur de désactiver la barrière et de passer à la prochaine.
- **Si aucun dé n'indique ce nombre** : le joueur doit calculer, en combinant plusieurs dés (en les additionnant, soustrayant, multipliant ou divisant). Il met de côté les dés utilisés pour ce calcul. Avec les dés restants, il essaie de désactiver la barrière suivante. Il a le droit de jouer jusqu'à ce qu'il ait utilisé tous les dés ou qu'il ne puisse plus franchir de nouvelle barrière.
- **A savoir** : il peut y avoir n'importe quel nombre de cambrioleurs devant une plaquette. A une bifurcation, le joueur choisit, après avoir lancé les dés, quel chemin il veut prendre.
- On n'utilise chaque dé qu'une seule fois pour faire un calcul.
- Le premier à désactiver la barrière 20 récupère le précieux masque. Les autres joueurs terminent le tour de jeu.

### La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/67c5b5f69715c>

Source : Monsieur Mathieu

## Variables

### Adaptations du matériel

- Ajouter des plaquettes-nombres pour obtenir davantage de petits ou de grands nombres.
- Jouer avec moins de dés.

### Adaptations de la règle

#### Variante

- Relancer (ou pas) les dés restants entre chaque plaquette désactivée.
- Retourner (ou pas) la plaquette désactivée pour changer sa valeur au joueur suivant.

#### Simplification

- N'utiliser que l'addition et la soustraction pour les élèves de début du cycle 2.
- Mettre moins de plaquettes-nombres.
- Commencer par les plaquettes portant des petits nombres face visible.

#### Complexification

- Imposer l'utilisation d'une ou plusieurs opérations.
- Interdire l'utilisation d'une ou plusieurs opérations.
- N'utiliser que des opérations différentes sur un jet de dés.
- Obliger à faire un calcul pour passer une barrière.

## Arrêt sur images

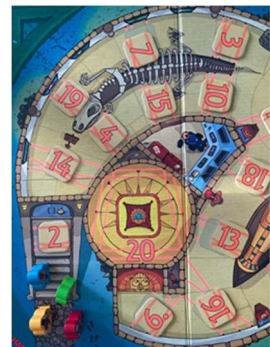
### Situation 1

Combien de barrières le cambrioleur peut-il désactiver ?



### Situation 2

Comment le cambrioleur bleu peut-il désactiver les barrières 2, 14 (et 19) avec ce tirage ?



### Situation 3

Aide le cambrioleur bleu à passer au moins deux barrières **sans utiliser l'addition**.



### Situation 4

Trouve deux combinaisons de codes qui permettent au cambrioleur rouge de désactiver les dernières barrières en utilisant tous les dés.

