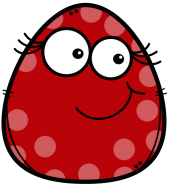
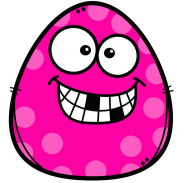
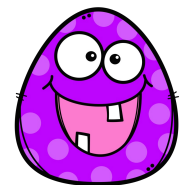
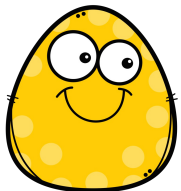




Jeu de calcul mental

dés à dés





jeu dés à dés

Matériel : un plateau de jeu, 10 dés de deux couleurs différentes, des cartes cibles, des jetons-point, des petites ardoises (facultatif)

Jeu : Le but du jeu est d'être le premier à atteindre le nombre indiqué sur la carte cible par une équation. Jeu pour 2 joueurs.

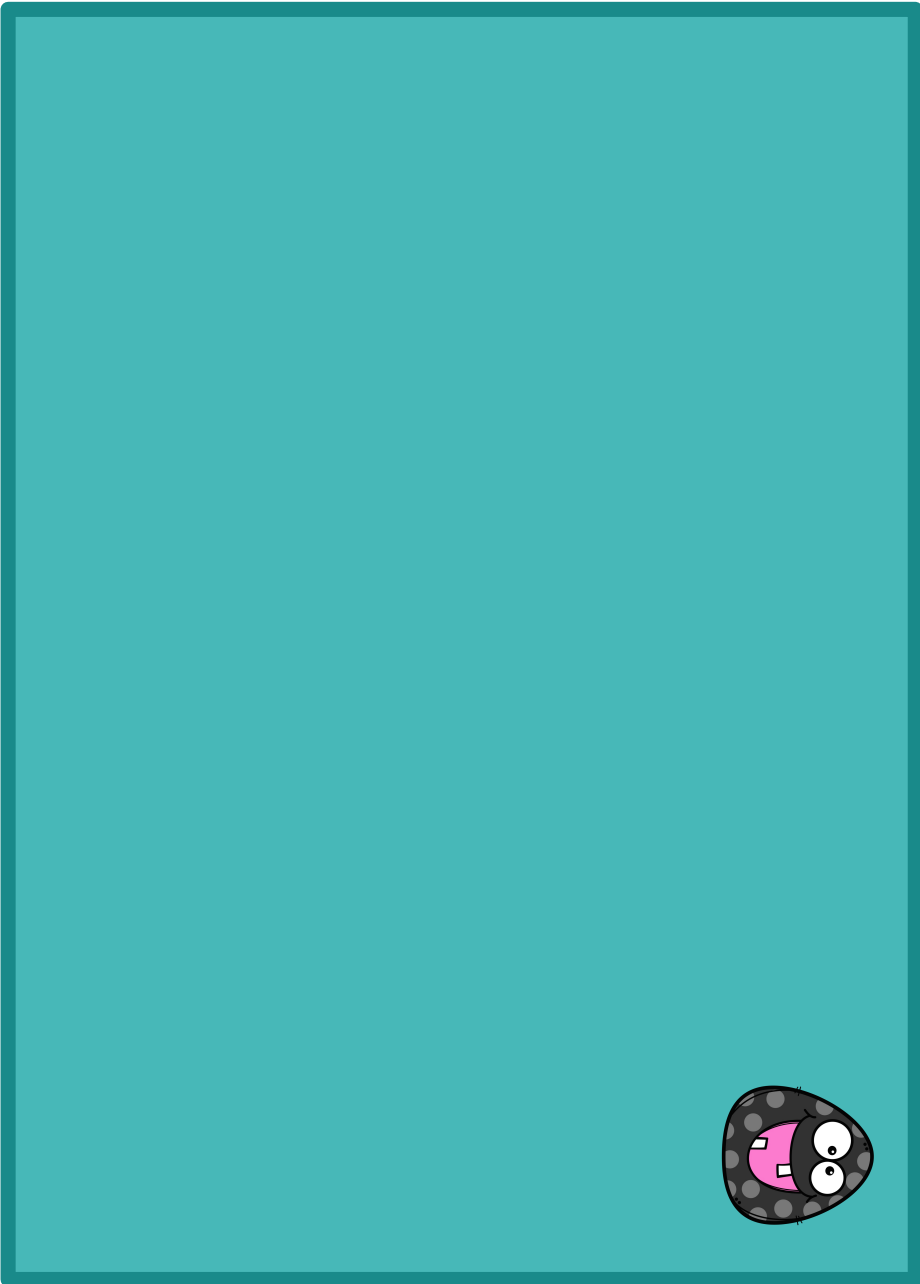
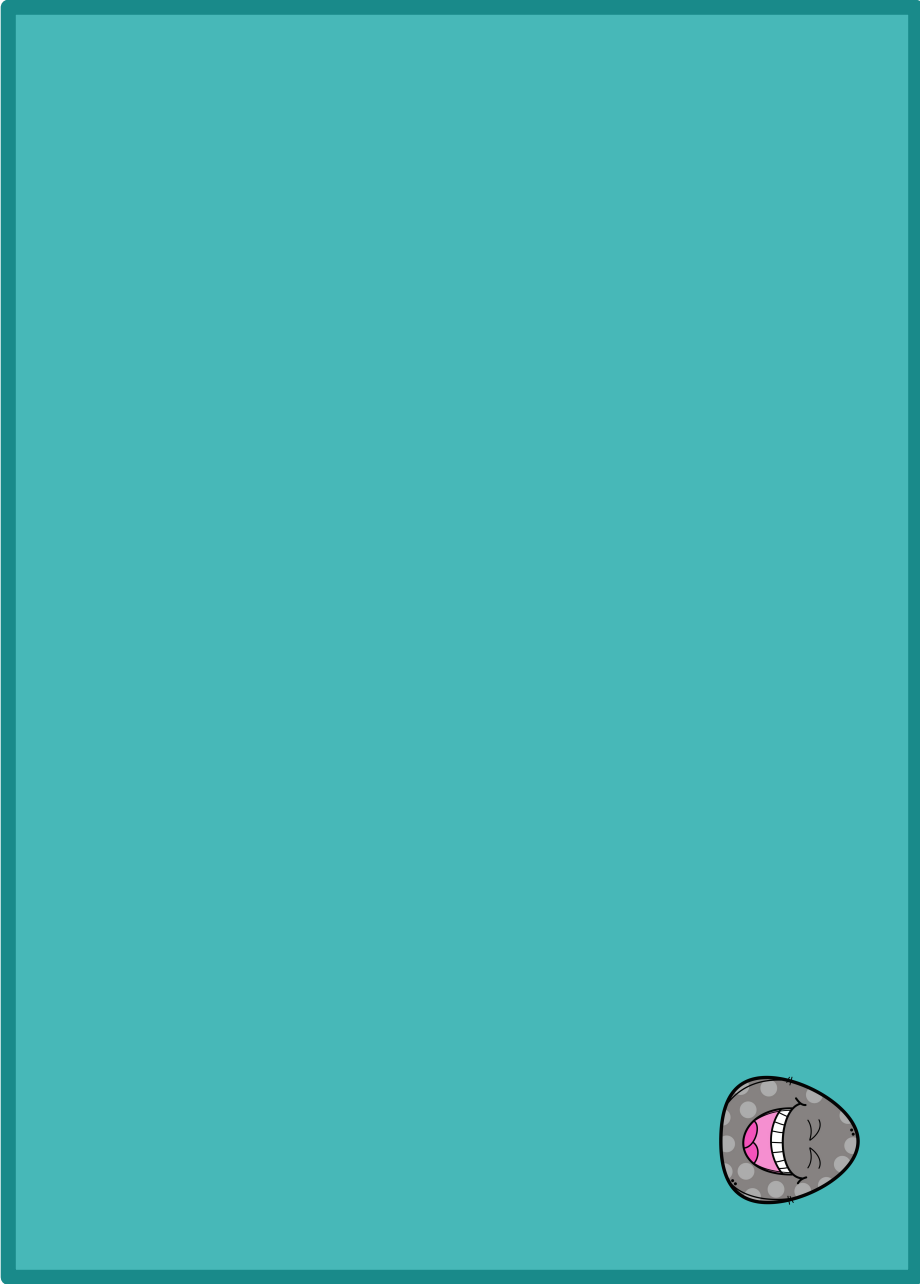
On début du jeu, on pioche un carte cible qui indique le nombre à atteindre. Chacun joue à son tour. Chaque joueur dispose de 5 dés d'une couleur. Il lance ses dés, en choisit un et le pose sur le plateau de jeu. C'est ensuite au tour de second joueur. Ensuite, le premier joueur lance ensuite ses quatre dés restants, en choisit un etc...

La partie se termine lorsqu'un joueur a atteint le nombre cible. Il énonce alors son équation (ex : $6 \times 6 = 36 + 5 = 41 - 1 = 40$). Toutes les opérations sont permises. Si le nombre de la carte cible est correctement atteint, le joueur gagne 1 jeton-point. Sinon, c'est le joueur adverse qui récupère le jeton-point.

Pour être validée, l'équation doit comporter au minimum 3 dés, se suivant par un côté (et dans l'ordre de l'équation). Le jeu s'arrête dès qu'un joueur possède 5 jetons-point.

Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour. Si les deux joueurs sont bloqués, la partie s'arrête.

Petites ardoises (les élèves peuvent de temps à autre les utiliser pour vérifier un calcul, ou pour vérifier si l'équation proposée est juste) :



Carte-cible (à imprimer en recto-verso avec la page suivante) :

125	69	13	210	91	40
21	38	250	76	84	19
157	52	9	146	236	93
144	87	180	201		

