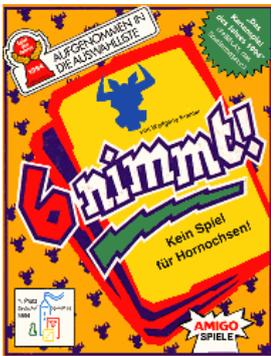


# JEUX NUMERIQUES

<b>JEUX NUMERIQUES</b>	<b>1</b>
<hr/>	
<b>A. NOMBRES</b>	<b>2</b>
6 nimmt ou Six qui prend	2
Jeu d'échanges ou de la banquière	3
Halli Galli	4
Ikarus	5
Numériplay	6
Rummicub	7
Troc chez le chef indien	8
Zahlen-mobile	9
Zalogo - Placer les nombres	11
<hr/>	
<b>B. OPERATIONS</b>	<b>12</b>
Arithma	12
Jeu des bonus - malus	13
Calcul'AS	14
Can't stop	15
Jeux de cartes	16
Le compte est bon	17
Ferme la boîte (Shut the box)	18
Folix	19
High score	20
Le lièvre et la tortue / le lièvre et le hérisson	21
Lobo 77	22
MadMath - FouMath	23
Magix 34	24
Mathable - Triolet	25
Mathador	26
Nombres à trier	27
Nombres fléchés ("kakuro")	28
Objectif zéro	29
Opérations lacunaires	30
Pickomino	31
Les pieds dans le plat	32
Pirates mathématiciens	33
SpielMal	34
Spirographe	35
Sushi bar	36
Take it easy	37
That's life	38
Trio	39

## A. NOMBRES

### 6 nimmt ou Six qui prend



#### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 10

Type : Numérique – Comparaison de nombres

Niveau : Primaire

Matériel : 104 cartes, numérotées de 1 à 104.

En plus de cette valeur, chacune d'elle possède un nombre de bêtes à cornes réparties comme suit :

- 2 pour les multiples de 5, sauf pour la carte 55 (5, 10, 15, 20, ...)
- 3 pour les multiples de 10 (10, 20, 30, 40, ...)
- 5 pour les multiples de 11 (11, 22, 33, 44, ...)
- 7 pour la carte 55.
- 1 pour toutes les autres.

#### Règle du jeu :

Le donneur distribue, après avoir mélangé avec soin les 104 cartes, 10 cartes par joueur, puis forme 4 rangées avec les 4 cartes situées sur le dessus de la pile des cartes non distribuées.

#### Abandonner ses bêtes.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Une fois que tous les participants ont mis leur carte devant eux, on les découvre simultanément. Les joueurs vont, en commençant par celui qui a joué la carte à la valeur la plus faible, combler les rangées en suivant 2 règles :

1. Les cartes d'une rangée doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant.
2. Une carte est toujours posée dans la rangée où la différence entre elle et la précédente est la plus faible.

Les joueurs procèdent dans l'ordre croissant de la valeur de la carte découverte, le tour s'arrêtant quand le joueur à la carte dont la valeur est la plus forte pose sa carte.

#### Ramassez les bêtes.

Une rangée ne peut pas avoir plus de 5 cartes, alors, lorsqu'un joueur pose sa carte dans une rangée dite "limitée", il se produit la chose suivante : il ramasse la rangée (les 5 cartes) et pose sa carte qui débutera alors une nouvelle rangée.

Il arrive parfois que la valeur de la carte à poser soit si faible qu'on ne peut la mettre dans une rangée. Le joueur doit alors choisir une rangée et la ramasser. Il posera ensuite sa carte de façon à ce qu'elle débute une nouvelle rangée.

#### Comptage des points

Chaque fois qu'un joueur ramasse une rangée, il engrange des bêtes à cornes. Lorsque toutes les cartes ont été jouées (en 10 tours donc), on compte le nombre de bêtes à cornes ramassées par chaque joueur. Une bête à cornes vaut 1 point. On note ces points sur une feuille de scores. Le premier joueur à atteindre, au total, 66 bêtes à cornes fait arrêter la partie. Une fois la partie terminée, le joueur ayant le moins de points a gagné.

#### Variantes possibles :

1. Pour réduire le hasard, on utilise moins de cartes. À 3 joueurs, on utilisera les cartes numérotées de 1 à 34, à 5, on utilisera les cartes de 1 à 54, à 7, de 1 à 74, etc.
2. Les cartes ne sont plus distribuées, mais choisies par les joueurs. Le paquet passe ainsi de joueur en joueur, chacun choisissant 1 carte, l'opération se renouvelant 10 fois, jusqu'à avoir sa main. Les 4 cartes restantes formant les 4 rangées.

#### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie (tenir compte des cartes des autres joueurs)
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 402, B 402, D 301

Mise en route : présence pour la mise en place et le début de la partie ou exemples

Source : jeu Amigo

## Jeu d'échanges ou de la banquière

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : numérique

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : jetons jaunes, rouges, verts, bleus ; dés



### Règle du jeu :

Chacun à son tour lance les dés et reçoit autant de jetons jaunes que de points sur les dés.

Lorsqu'il n'y a plus de jetons jaunes, une règle d'échange est fixée : 4 jaunes valent 1 rouge.

Lorsqu'il n'y a plus de jetons rouges, une nouvelle règle d'échange est fixée : 4 rouges valent 1 vert, et 4 verts valent un bleu.

Après un temps fixé, on compare les gains de chaque équipe.

### Variantes

- Sur un des dés, placer une face qui impose les échanges, ou imposer de ne pas avoir plus de 3 jetons de la même couleur.
- Ajouter un jeu de parcours et le nombre de jetons obtenus serait celui indiqué sur la case.
- Remplacer les jetons de couleur par le matériel multibase : réglettes blanches, roses, carrés 4x4, cube d'arête 4.
- "Habiller" le jeu autour d'un thème donné : lapins et aliments à échanger (graines – carottes – salade – fruit) , pirates et trésor (pièces d'argent - pièces d'or –bijou – coffre), ...en remplaçant les jetons par des objets.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Nombres et bases, groupements
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Dire, lire, écrire les nombres dans la numération de position ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Mise en route : présence nécessaire auprès des plus jeunes ou pour les premiers échanges

Source : jeu proposé par ERMEL "*Apprentissages numériques et résolution de problèmes*", Hatier (2000)

## Halli Galli

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6

Type de jeu: Nombres (5 surtout)

Niveau : Maternelle et début de primaire

Matériel : jeu de cartes avec dessins de fruits et une sonnette

### Règles

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

La sonnette est placée au milieu des joueurs.

Un des joueurs mélange et distribue toutes les cartes. Tout le paquet doit être distribué.

Chaque joueur pose son tas de cartes devant lui face non visible sans le regarder.

Le joueur se trouvant à gauche du donneur commence.

Il retourne une carte et puis les autres joueurs font de même chacun à leur tour.

Ces cartes retournées forment un nouveau tas à découvert devant chacun. Les cartes sont retournées du haut vers le bas.

Si un joueur voit 5 fruits identiques sur les tas à découverts il sonne. Le premier à sonner ( sans se tromper ) gagne les cartes qu'il place en dessous de son tas. Les 5 fruits sont soit sur la même carte soit une association de deux cartes.

Si l'on se trompe alors on donne une carte à chaque joueur pour s'excuser.

Lorsque l'on est deux et que l'on sonne par erreur, l'adversaire gagne les deux tas découverts en plus de la carte d'excuse.

### Variantes :

Une des possibilités est de jouer en simultané.

Une autre possibilité est d'adapter le nombre de fruits attendus.

Une autre possibilité est de jouer sans la sonnette et en étalant les cartes face visible de créer des calculs de fruits identiques.

Une autre possibilité est de le transformer en memory en plaçant les cartes par familles de fruits et se donner un objectif nombre à atteindre. Je retourne une carte et je voudrais lui associer une autre pour faire 5, laquelle vais-je retourner ? Je retourne : si j'ai trouvé je gagne mes deux cartes sinon je les remets en jeu.

### Intérêt didactique et notions abordées:

compétences transversales -appliquer et généraliser

-utiliser directement et dans un même contexte une règle apprise, une méthode, un énoncé

compétences disciplinaires -dénombrer des objets ou représentation d'objets

-calculer

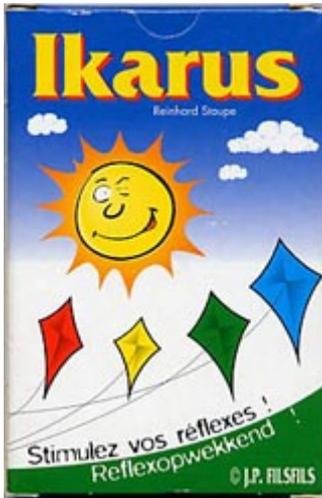
-identifier et effectuer des opérations dans des situations variées avec de petits nombres

Classement ESAR :R 407 (facette A jeu à règles )

Source : jeu de Haim Shafir – édition Gigamic-Amigo

## **Ikarus**

### **Présentation du jeu**



Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : logique – multicritère (dont nombre)

Niveau : Maternelle – Primaire

### **Règle du jeu**

Chaque carte possède 4 losanges de 4 couleurs différentes (rouge, jaune, vert et bleu) dans lequel est inscrit un numéro. En bas de chaque carte se trouve un disque qui peut être soit grand soit petit et qui est d'une des 4 couleurs citées précédemment.

On dispose 5 cartes en cercle. On retourne une carte de la pioche.

Une fois la carte de la pioche retournée, il faut regarder la couleur et la taille du disque en bas de la carte, par exemple petit disque bleu. Il faut alors rechercher sur les cartes disposées en cercle le losange bleu sur lequel le nombre écrit est le plus petit. Une fois cette carte trouvée, on regarde à la base de celle-ci le disque et la couleur, et on doit chercher la carte correspondante parmi celles qui restent (c'est à dire 4, puis 3, 2, 1.).

Les joueurs doivent alors mettre le doigt sur la carte qu'ils pensent être la dernière.

Le premier joueur à avoir désigné la bonne carte la prend et il marque 1 point.

On recommence avec d'autres cartes de la pioche.

Le jeu peut se terminer, par exemple lorsque l'un des joueurs arrive à 5 (ou à un autre nombre fixé au départ).

### **Intérêt didactique et notions abordées**

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Attention, mémorisation
- Comparaison de nombres
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 401, B 402, C 408, D 301

Mise en route : à l'aide d'un exemple

Source : jeu J.P. Filsfils

## Numériplay

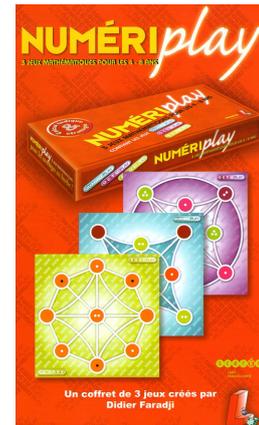
### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2, ou deux équipes de 2

Type : Nombres : égalités, décompositions

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : 3 planches de jeu, 24 anneaux



### Règles des jeux

Chaque jeu est composé d'un plateau et d'une série d'anneaux. A tour de rôle, les joueurs posent leurs anneaux puis les déplacent vers une case proche non occupée pour obtenir le nombre ou l'égalité demandé(e). Un joueur qui ne peut pas jouer passe son tour.

### Quadruplay

Placer ses 4 anneaux pour obtenir 4.

Variantes : mini-consignes logiques pour les plus jeunes pour placer les anneaux ; un des joueurs doit simplement bloquer l'autre, recherche d'une stratégie gagnante.

### Equiplay

Placer ses 4 anneaux de telle sorte que le nombre de points noirs soit égal au nombre de points blancs.

Variantes : comparer les nombres de points entourés par les anneaux, répartir en ensembles équipotents.

### Octuplay

Placer ses 4 anneaux pour obtenir 8 (Mêmes possibilités qu'à Quadruplay, mais le plateau est organisé autrement).

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de l'anticipation des ajouts et des retraits possibles.
- Travail sur les (in)égalités, surtout pour le jeu Equiplay.
- Transformations de quantités.
- Stratégie, prise en compte de l'adversaire pour éviter qu'il termine le premier.
- C.D. Socles : Décomposer et recomposer de petits nombres, Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence.

Classement ESAR : A 409, B 411, B 501, D 101

Mise en route : exemple de partie

Source : Edition Scéren (CDRP Franche-Comté), auteur : Didier Faradji

## Rummicub

### Présentation du jeu

Type de jeu :  
numérique

Niveau : Maternel -  
Primaire

Jetons de 1 à 13 (4 couleurs, 2 exemplaires),  
et 2 jokers, soit au total 106 jetons



### ègles

Chaque joueur reçoit 14 jetons. A son tour, chaque joueur essaie de poser un maximum de jetons,

- soit en formant des familles (même nombre, couleurs différentes) ou des suites ordonnées (une seule couleur) de 3 jetons au moins,
- soit en complétant une famille ou suite déjà posée,
- soit en combinant des jetons posés pour réaliser de nouvelles combinaisons (quitte à diviser une suite en 2 parties), sans reprendre de jeton.

A chaque moment, les combinaisons posées comportent au moins 3 jetons.

Un joueur qui ne peut rien poser pioche un jeton dans le sac.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a posé tous ses jetons : il gagne et les autres joueurs sont pénalisés de la somme des points marqués sur les jetons, le joker valant 25 points.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Premiers nombres
- Logique : classement et sériations, combinaisons différentes (et changement de point de vue)
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 409, B 402, B 411, B 501, C 414, D 101

Mise en route : présence pour la mise en place et le début de la partie ou exemples

Source : Goliath

## Troc chez le chef indien

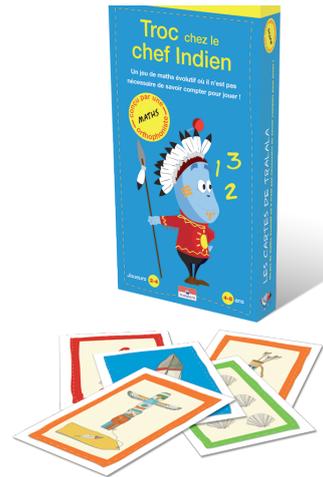
### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Nombres : équivalences et opérations

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : Tapis d'échanges, tableaux d'échanges, cartes monnaie  
cartes pioche avec/sans chiffre,  
cartes cadeau avec/sans chiffre



### Règle du jeu

Le but du jeu est d'avoir 5 cadeaux, ou le plus de cadeau à la fin du temps de jeu.

Chaque joueur reçoit 7 cartes coquillages bleues, les autres cartes bleues constituant la banque.

Chaque joueur à son tour pioche une carte et fait ce qu'elle indique :

- carte coquillage verte : prendre le nombre de coquillage indiqué à la banque
- carte coquillage barré rouge : rendre le nombre de coquillage indiqué à la banque
- carte cadeau : acheter si on le peut la carte en payant le montant indiqué, en faisant si nécessaire des échanges
- carte chef indien : permet de prendre à la banque le nombre de coquillages manquant pour acquérir un cadeau (sorte de joker). Une fois utilisée, la carte retourne sous la pioche.

Plusieurs niveaux sont proposés :

1. pas de tableau d'échanges, cartes pioche sans chiffre, cartes cadeaux avec coquillages ;
2. tableau d'échanges n°1, cartes pioche et cadeau sans chiffre ;
3. tableau d'échanges n°1, cartes pioche et cadeau avec chiffre ;
4. tableau d'échanges n°2, cartes pioche et cadeau sans chiffre ;
5. tableau d'échanges n°2, cartes pioche et cadeau avec chiffre.

### Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Dénombrer ; Dire, lire des nombres ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence.
- Groupements égaux ou différents de petites quantités préparant aux échanges en base dix.
- Observation et anticipation

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Mise en route : présence indispensable pour les plus jeunes

Source : Edition Tralalère

## Zahlen-mobile

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : primaire (règles de base). Maternel, primaire, secondaire selon les variantes

Type : numériques (opérations et comparaison de nombres)

Matériel : 4 gobelets, 16 dés, 27 cartes, 1 règles du jeu

### Règle du jeu

La première carte de la pile est retournée et déposée à côté de la pile. Ensuite, tous les joueurs jettent leurs dés en même temps à l'aide de leurs gobelets respectifs devant eux sur la table. Le but est d'obtenir comme résultat la situation de poids du Mobile représenté sur la carte.

### Variantes

*Niveau maternel/primaire :*

- Correspondance : On aligne toutes les cartes l'une à côté de l'autre. Un joueur jette les dés. Le premier qui trouve la carte correspondante a gagné. N.B. Dans le cas d'un niveau maternel, le joueur peut être assisté en lui donnant une carte en main avec les dés déjà ordonnés devant lui.

*Niveau primaire :*

- On joue chacun à son tour.
- Soustraction : Au lieu d'additionner les dés, les soustraire.
- Coopération : si le jeu est joué à deux, chacun prend deux dés. On joue chacun à son tour et on décide ensemble quels dés on garde.
- Relance : A joue, puis B, puis C, puis D. Ensuite, A choisit s'il échange un dé de couleur avec un adversaire ou s'il relance un ou plusieurs de ses dés.
- Découverte : Chaque joueur, pour lui-même trouve toutes les situations possibles pour la dite carte (sans forcément jeter les dés). Il les note sur un papier. Lorsque tout le monde a fini, on dévoile ses réponses. Celle/Celui qui a le plus de possibilités, gagne.
  - *Sous-variante* : un ou deux dés peuvent être jeté(s) à la vue de tous pour ensuite trouver les situations possibles.
- La tournée 1 : Une pioche au milieu de la table. Chaque joueur a une main (à deux joueurs : 6 cartes en main, à trois: 4 cartes; à quatre: 3 cartes). Un joueur jette trois dés. Si un joueur trouve le nombre manquant à la carte correspondante il la dépose à la vue de tous. Elle est maintenant dans le jeu en plus des cartes de sa main. Le joueur en pioche une nouvelle. Les dés sont re-jetés (on peut choisir les trois dés à jeter). On recherche à nouveau les correspondances. Le joueur marque un point par correspondance trouvée.

*Niveau secondaire :*

- La tournée 2 : Une pioche au milieu de la table. Chaque joueur a une main (à deux joueurs : 6 cartes en main, à trois: 4 cartes; à quatre: 3 cartes). Un joueur jette les dés. Si un joueur a une carte correspondante aux dés il la dépose à la vue de tous. Elle est maintenant dans le jeu en plus des cartes de sa main. Le joueur en pioche une nouvelle. Les dés sont re-jetés. On recherche à nouveau les correspondances. Le joueur marque un point par correspondance trouvée.
  - *Variante des deux précédentes variantes* : Si un joueur trouve une correspondance entre les dés et une carte à la vue de tous (i.e. sur la table), il marque un point et la carte est remise sous la pioche. N.B. Pour cette sous-variante, le jeu peut durer indéfiniment.
  - *Variante des deux précédentes variantes* : Si un joueur se trompe (=prétendre avoir trouvé en mettant la carte sur table), sa carte va sous la pioche. Il jouera à présent avec une carte en moins.

Intérêt didactique et notions abordées

- Entraînement au calcul mental
- Observation, comparaison, développement de la réflexion, de la stratégie et de l'anticipation
- Structuration spatiale
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 6) et sur la résolution de problèmes
- C.T. Estimer le résultat, vérifier sa plausibilité
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition (et de multiplication), en comprenant leur structure et les restituer de mémoire ; Respecter les priorités des opérations
- C.D. Vérifier le résultat d'une opération
- C.D. Classer (situer, ordonner, comparer).

Classement ESAR : A 409, B 406

## Zalogo - Placer les nombres

### Présentation du jeu

Type de jeu : numérique

Niveau : Maternel - Primaire

Cartes - défis où il faut replacer les premiers nombres selon certaines conditions

### Exemples

- Arbre ou deux nombres consécutifs ne peuvent pas être voisins
- Sudokus
- Sudoku basé sur des inégalités



Variante en 3 dimensions : nombres cubes, nombres solides, basés sur les premiers nombres ou sur des nombres premiers (Revue Jeux 8 de l'APMEP).

### Intérêt didactique et notions abordées

- Premiers nombres, opérations et égalités
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions ; Créer des liens entre des faits ou des situations
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

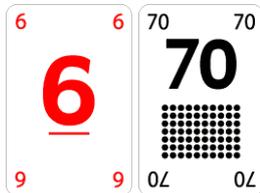
Classement ESAR : A 409, B 402, B 411, B 501, D 101

Mise en route : par un exemple simple

Source : sites mathématiques, revue "*Sport Cérébral*" ; Jeu Kallmeyer (D) : "*Zalogo, Knobeln mit System*"

## **B. OPERATIONS**

### **Arithma**



#### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire (secondaire)

Matériel : 18 cartes rouges de 2 à 10,

37 cartes noires de 4 à 100, mistigri, caméléon



#### Règles de jeux

##### Rotator multiplications

On distribue les cartes : pour n tables, n+1 cartes noires par joueur. Les cartes rouges constituent une pioche commune, 4 cartes sont visibles (pas de caméléon et de mistigri).

Pour gagner, il faut avoir éliminé toutes les cartes de son jeu, ce qui arrête la partie. Une carte peut être éliminée quand elle est multiple de 2 cartes rouges apparentes.

A son tour, chaque joueur a trois possibilités :

- éliminer une de ses cartes produit de 2 cartes visibles,
- s'il y a au moins 4 cartes rouges visibles, en placer une sous la pioche,
- retourner une carte de la pioche

Variante : Rotator divisions : Même principe avec des nombres n fixés (tables de n choisies)

##### Bataille multiplications :

On distribue toutes les cartes (ou celles des tables visées) aux joueurs (avec caméléon joker gagnant, sans mistigri).

Chacun à son tour retourne une carte. S'il est possible de construire une multiplication  $r.r=n$ , le joueur peut prendre toutes les cartes visibles.

Le jeu s'arrête quand un des joueurs n'a plus de cartes. Celui qui a le caméléon a gagné.

##### Rami de multiplications :

Les cartes rouges, noires correspondant aux tables choisies sont mélangées et on distribue 6 cartes à chaque joueur, en formant une pioche avec 1<sup>ère</sup> carte visible avec le reste des cartes.

Le gagnant est le premier à avoir un jeu comportant deux multiplications, une même carte rouge pouvant être utilisée pour les deux multiplications. Il dit "rami" et montre son jeu.

A son tour, chaque joueur prend une carte et en élimine une.

##### Mistigri des carrés

Ce jeu est basé sur le principe du valet noir, joué par le mistigri. Chaque paire est constituée d'une carte rouge et de son carré en noir.

##### Rami de divisions avec reste

Le meneur de jeu choisit un nombre N entre 20 et 100 qui jouera le rôle de dividende. Chaque joueur reçoit 5 cartes, le reste formant une pioche avec 1<sup>ère</sup> carte visible.

Le gagnant est le premier à avoir un jeu comportant une division avec reste de N. Il dit "rami" et montre son jeu : 3 des 5 cartes sont utilisées. A son tour, chaque joueur prend une carte et en élimine une.

##### Le compte est bon

On tire une carte rouge r. Il faut obtenir  $r + k.100$ . Nombre de cartes : k+4. Le calcul doit être écrit correctement.

##### Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Effectuer des multiplications (divisions avec reste) dans des situations variées ; Construire les tables de multiplication.
- Développement de la stratégie pour le rami (memoriser les cartes passées, essayer d'utiliser un même nombre pour plusieurs opérations)

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : Présence pour une première partie ou exemples de situations clés

Source : jeu de François Guély, fichier pédagogique, et site [www.arithma.net](http://www.arithma.net)

## Jeux des bonus - malus

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type de jeu : Nombres – Nombres négatifs

Niveau : Primaire - secondaire

Matériel :

Jeu de parcours où chaque case possède une couleur, cartes "événements", jetons rouges et verts, pions, dés.

### Règle du jeu

La banque détient des jetons rouges et des jetons verts.

Les jetons verts sont des bonus ou gains. Les jetons rouges sont des malus ou pertes.

Quelqu'un joue le rôle du banquier. Les autres joueurs placent leur jeton sur la case départ.

Le 1<sup>er</sup> jette le dé et avance son jeton du nombre obtenu et suit l'indication de la case.

Si on arrive sur une case noire, il faut suivre ce qui y est indiqué.

Si on arrive sur une case rouge, il faut tirer une carte rouge.

Si on arrive sur une case verte, il faut tirer une carte verte.

Si on arrive sur une case bleue, il faut échanger ses bonus et ses malus à la banque pour ne plus en avoir que d'une seule sorte.

Ensuite chaque joueur fait de même à tour de rôle.

Quand chacun a joué, le 1<sup>er</sup> recommence et ce jusqu'à ce qu'un joueur aboutisse à l'arrivée.

Ce joueur reçoit de la banque une prime de 20 bonus.

Chacun fait le décompte de ses points en échangeant ses bonus et ses malus pour n'avoir des jetons que d'une seule couleur. Le classement des joueurs se fait selon ce décompte.

### Intérêt didactique et notions abordées

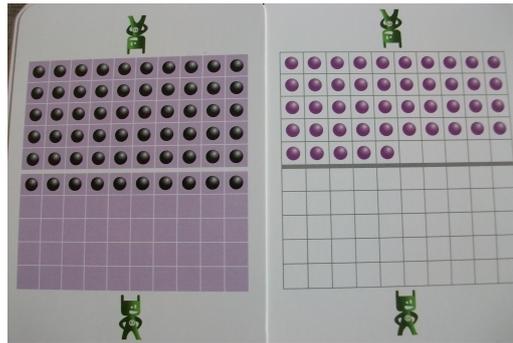
- Approche originale des nombres négatifs et des opérations sur ceux-ci.
- C.T. Repérer, reformuler la ou les question(s) explicite(s), implicite(s) ; Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres entiers ; Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Mise en route : nécessité d'un meneur de jeu, règles assez simples

Source : jeu inventé par A. Goovaerts

## Calcul'AS



### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire

Matériel : Trois jeux, les cartes variant selon le niveau (de minor à major)

### Règles de jeux

Classiques : jeux de paires, bataille simple

#### Bataille de sommes (différences)

Jeu de rapidité : les deux joueurs tirent une carte, le premier qui dit la somme prend les deux cartes.

Variante : bataille de sommes (différences) où chacun tire deux cartes et où la plus grande somme l'emporte.

#### Bataille pivot

Un nombre "pivot" est fixé (par exemple 20 pour "Calcul'As Minor et 100 pour Calcul'As Major). Les deux joueurs tirent une carte, le premier qui dit la différence entre le nombre pivot et la somme des cartes visibles prend les deux cartes.

### Intérêt didactique et notions abordées

- C.D. Socles : Compter, dénombrer, classer : comparer ; Effectuer des additions et soustractions dans des situations variées ; Construire les tables d'addition.
- Travail sur la rapidité en calcul mental, sur le dénombrement par groupements.

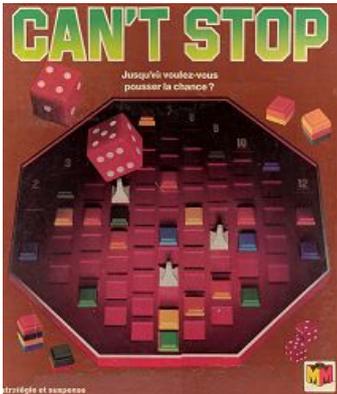
Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : Rapide, à l'aide d'exemples

Source : jeu Atzéo, site [www.atzeo.com](http://www.atzeo.com)

## Can't stop

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : nombres

Niveau : Primaire - Secondaire (probabilités)

Matériel : plateau avec des nombres de 2 à 20, dés, marqueurs,

### Règle du jeu

Pour obtenir la victoire, il faut atteindre le haut de 3 colonnes (au choix) en prenant des risques calculés.

Chaque joueur, à tour de rôle, jette 4 dés.

Il doit additionner les dés deux à deux de manière à obtenir deux sommes. Par exemple, un tirage de 1/2/2/6 permet de jouer au choix : 3 et 8 (1+2 et 2+6) ou 4 et 7 (2+2 et 1+6).

Ce tirage permet donc au joueur de placer un marqueur sur la première case de la colonne 3 et un autre sur la première de 8 (ou la 4 et la 7 dans le second choix).

Chaque joueur dispose à son tour de jeu de 3 marqueurs.

Il peut relancer les dés autant de fois qu'il le désire. Mais une fois les trois marqueurs en jeu, il ne peut plus changer de colonne pour ce tour : si les dés indiquent une nouvelle colonne, il ne peut plus y mettre de marqueur, il perd alors la main et tous les marqueurs précédemment placés sont perdus. Si le joueur décide d'arrêter sans avoir perdu la main, il remplace les marqueurs posés par des pions à sa couleur. Au prochain tour, il pourra reprendre l'ascension de la colonne là où il s'était arrêté.

Il faut donc évaluer ses chances pour s'arrêter au bon moment.

Toutes les colonnes ne possèdent pas le même nombre de cases, qui varie en fonction de la fréquence d'apparition.

Quand un pion arrive en haut d'une colonne, celle-ci ne peut plus être utilisée par personne.

Le joueur dont trois pions se retrouvent en haut des colonnes (n'importe lesquelles), est le vainqueur.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Réflexion et anticipation.
- Estimation, probabilités, espérance mathématique
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres naturels
- C.D. Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport

Classement ESAR : A 409, B 406, B 504, D 301

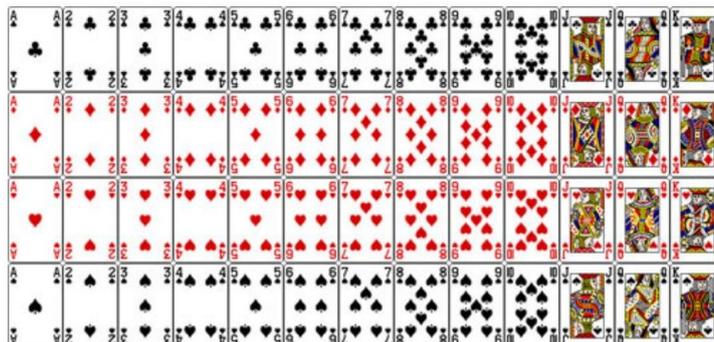
Mise en route : Présence pour le début de la partie ou donner plusieurs exemples

Source : Jeu Franjos

## Jeux de cartes

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6 ou plus  
Type : Nombres  
Niveau : Maternelle - Primaire



### Quelques règles possibles

1. Bataille  
Variantes : utiliser 2 cartes et demander de faire leur somme / différence / produit
2. As noir (variante du valet noir)  
Variante : pour faire une paire, il faut que la somme fasse 10 et que les cartes aient la même teinte (rouge ou noire)
3. 21  
Chaque image vaut 10, l'as vaut au choix 1 ou 11.  
Pour gagner la manche, il faut obtenir 21 ou le nombre inférieur le plus proche.  
Le distributeur joue le rôle de la banque et joue à jeu ouvert : il doit s'arrêter si la somme des cartes vaut au moins 17.  
Chaque joueur reçoit 2 cartes et choisit ensuite d'en prendre une supplémentaire.  
Lorsque chacun a reçu les cartes demandées, on compare les résultats : en cas d'égalité avec la banque, c'est elle qui gagne.  
Chaque gagnant reçoit 1 point. On peut fixer un nombre de points à atteindre ou de points à distribuer.
4. Rami / Rummicub  
Jeu de rami classique où les images représentent 11, 12 et 13, et où il faut un nombre minimum (par exemple 30) pour déposer ses cartes.  
Pour rappel, chaque joueur a 7 cartes et doit constituer brelans ou carrés ou suites à l'aide de ses cartes et en pouvant à chaque tour échanger une de ses cartes avec une carte du pot (la dernière carte éliminée ou une nouvelle carte).

### Remarque

Pour la plupart des jeux, il est possible de limiter le nombre de cartes en fonction des nombres à travailler.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Opérations sur de petites quantités
- Révision des tables d'addition et de multiplication
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions ; Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées (jeux 1 – 2 – 3) ; Décomposer et recomposer des nombres naturels (jeux 2 – 3) ; Classer, situer, ordonner des nombres naturels (jeux 1 – 4)

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : assez rapide

Source : jeux de cartes classiques

## Le compte est bon

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : Nombres aléatoires, plaques de nombres, ardoises, craies, sablier

### Règle du jeu :

La roulette permet de désigner un nombre à trouver.

On retourne 6 plaques nombres et le sablier.

Il s'agit de trouver, à l'aide des 6 nombres proposés (pris au plus une fois) le nombre de départ ou le nombre le plus proche possible.

Lorsque le temps est écoulé, chacun dit le nombre auquel il est arrivé et celui qui a le nombre le plus proche du nombre demandé et qui est le premier à jouer explique sa solution. Si elle est correcte, il gagne un point.

La partie recommence jusqu'à un nombre de tours ou un total fixé à l'avance (5 par exemple).

Prolongement : faire écrire la solution de façon mathématiquement correcte / en un seul calcul.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations (pour la variante)
- C.T. Décomposer et recomposer des nombres naturels ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : assez rapide, à l'aide d'un exemple

Source : culture mathématique

Matériel proche : Plaque et pions colorés (Jeu de Paule Sanzot)



### Le compte est bon pour les plus jeunes (niveau 5/8)

On tire un nombre au sort (10 par exemple).

Chaque joueur à son tour doit proposer une décomposition différente du nombre, ce qui lui permet de gagner un point.

Les décompositions sont soit reproduites sur les plaques, soit écrites sous forme de calcul (deuxième point gagné par exemple)

On peut aussi reprendre les plaques et faire écrire tous les calculs possibles à partir du schéma (fait apparaître les opérations réciproques)

## **Ferme la boîte (Shut the box)**

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type de jeu : numérique

Niveau : Maternel - Primaire

Matériel : support sur lequel sont dessinées différentes boîtes représentant des nombres inférieurs à 12 ; marqueur de points



### Règle du jeu

On lance deux dés. On peut alors fermer une ou deux boîtes, de telle sorte que le nombre total corresponde au nombre de points du dé. La manche s'arrête quand ce n'est plus possible. Le joueur marque un nombre de points correspondant à la somme des boîtes qui restent et c'est au tour du joueur suivant.

La partie s'arrête après un nombre de tours fixé, ou lorsque l'un des joueurs a dépassé 50. Le joueur qui a le moins de points gagne la partie.

Variante :

On lance deux dés ; on peut alors fermer une boîte au choix : soit une de celles dont le nombre correspond à une des faces du dé, soit celle dont le nombre correspond à la somme des nombres représentés sur la face des deux dés.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Décompositions additives de nombres inférieurs ou égaux à 12
- Développement de la réflexion et de la stratégie
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres jusqu'à 12

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : présence pour les premiers essais et le comptage des points

Source : jeu du commerce (nombreux éditeurs)

## **Folix**

### **Présentation du jeu**

Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire

Matériel : 1 plateau, 110 pions, 45 cartes



### **Règle du jeu**

Les pions sont placés face cachée sur le plateau. Le paquet de cartes est déposé au centre, une carte retournée et face visible (on voit donc 2 cartes). Le plus jeune commence.

Chaque joueur, à son tour, retourne 2 pions : si leur produit fait l'une des deux cartes, il remporte les deux pions et on enlève la carte produit, sinon, il place une carte du paquet sur la pile d'à côté.

Quelques pions rouges donnent lieu à une pénalité : passer son tour (stop), perdre 2 ou 3 pions, ou encore la moitié de ses pions.

D'autres pions, bleus, donnent des bonus : changer de sens, tourner le plateau d'un demi tour, regarder les pions seul pendant 10 secondes, recevoir un pion de chaque adversaire si c'est possible.

Enfin, les pions verts font recevoir deux pions d'un adversaire, obligent un adversaire au choix à passer son tour, font mélanger les pions restants ; le pion Folix donne le choix entre rejouer, annuler une pénalité rouge, ou contrer le pion vert d'un adversaire.

Le jeu s'arrête quand un joueur a 20 pions (autre possibilité : quand il ne reste plus de carte sur le plateau).

### **Intérêt didactique et notions abordées**

- C.D.Socles : Effectuer des multiplications dans des situations variées ; Construire les tables de multiplication.

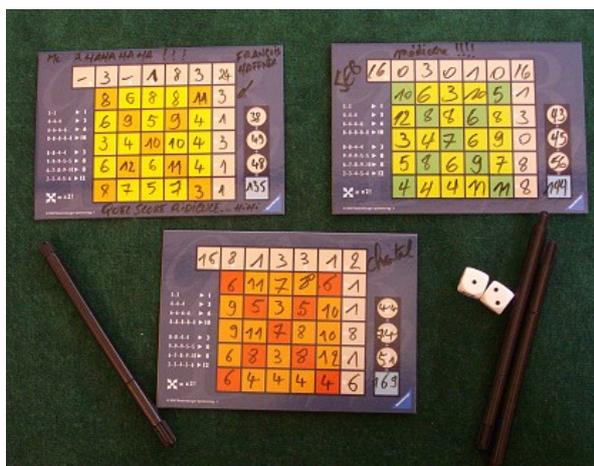
Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : Rapide, à l'aide d'exemples

Source : Edition Anaton's

## High score

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : 2 dés, 4 plaques de jeu individuelles avec marqueurs

### Règle du jeu :

Le but du jeu est d'avoir le plus de points à la fin de la partie, constituée de 3 manches, une manche étant terminée lorsque toutes les cases ont été remplies.

A chaque tour, les dés sont lancés et chaque joueur place la somme des dés dans une case du tableau.

Pour gagner des points, il faut réaliser l'une des combinaisons suivantes :

- valeurs identiques : paire (1 point), brelan (3 points), carré (6 points), quinte (10 points)
- doubles valeurs identiques : double paire (3 points), full (8 points)
- suites : grande suite, avec un 7 (12 points), petite suite, sans 7 (8 points), l'ordre n'intervenant pas.

Ces combinaisons sont à réaliser sur chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale ; les points des deux diagonales sont doublés.

Lorsque la manche est finie, chaque joueur calcule le total de ses points et l'indique sur la case de droite, la colonne de droite servant à additionner les points des 3 manches pour déterminer le vainqueur.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 100)
- Développement de la stratégie
- C.T. Estimer le résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire ; Se situer et situer des objets

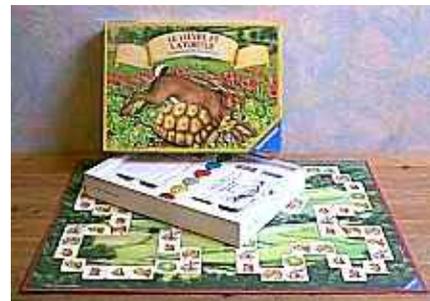
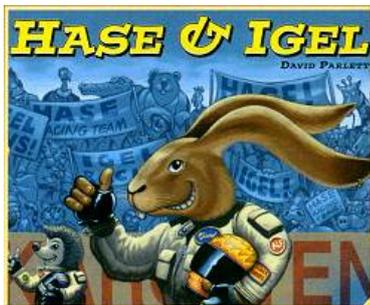
Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : jeu Ravensburger, créé par Heinz Wüppen, proche du jeu "Criss Cross" de Reiner Knizia

## Le lièvre et la tortue / le lièvre et le hérisson

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 6, mais plus intéressant à 3 ou 4

Type de jeu : Nombres, échanges

Niveau : Primaire - secondaire

### Règle du jeu

Préparation : Chacun reçoit une grille de course, un pion, 68 carottes (jeu à 3 ou 4) ou 98 carottes (jeu à 5 ou 6) et 3 salades (à 2 joueurs : 2 pions, 5 salades par joueur).

Les lièvres vont faire la course sur un circuit en utilisant au mieux les ressources dont ils disposent.

Pour soutenir leurs efforts ils disposent d'un lot de carottes qui leur permettent d'avancer. Chaque case parcourue coûte une carotte de plus que la précédente. Ainsi, si on avance de 4 cases, on devra dépenser  $1+2+3+4=10$  carottes (une fiche récapitulative permet de ne pas avoir à compter durant la partie).

De plus, il faut impérativement de temps en temps passer un tour sur des cases "salade" (très demandées vu qu'il ne peut y avoir qu'un joueur par case), ce qui permet de supprimer une salade, et de recevoir autant de carottes que son rang dans le jeu à ce moment.

Chaque joueur qui termine ne peut plus avoir de salade.

Les cases "carottes" permettent, si on s'y arrête, de recevoir ou donner 10 carottes à la banque.

Certaines cases permettent de récupérer des carottes, mais il faut y passer son tour. On a aussi la possibilité de reculer jusqu'à la case "hérisson" la plus proche qui rapportera 10 fois le nombre de cases reculées.

Les cases "lièvre" font tirer au dé un événement aléatoire, favorable ou non, moins souvent favorable vers la fin. (Exemples : avancer / reculer jusqu'à la case carotte la plus proche, passer un tour, rejouer, le coup précédent est gratuit, prendre ou rendre 10 carottes, manger une salade, reculer / avancer d'un rang)

Les cases à nombre permettent de récupérer 10 x le nombre en carottes si son placement dans la course pour le tour suivant est ce nombre-là.

Le gagnant est le premier à atteindre l'arrivée, en ayant le nombre de carottes demandé (10 ou moins pour le 1<sup>er</sup>, 20 ou moins pour le 2<sup>e</sup> ...). Le jeu s'arrête dès que 2 joueurs ont franchi la ligne d'arrivée.

Remarques :

- Si un joueur est amené à franchir la case d'arrivée après une carte "avancer d'un rang, son nombre de carottes n'importe pas, mais il doit avoir mangé toutes ses salades, ou reprendre du début.
- Si un joueur est dans l'impossibilité de jouer, il doit reprendre du début : il reçoit les carottes, mais pas les salades.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de la stratégie
- Découverte et utilisation d'une série arithmétique
- Echanges complexes
- Gestion complexe du jeu, prise en compte de plusieurs contraintes fort différentes
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. Dire, lire, écrire les nombres dans la numération de position ; Relever des régularités dans des suites de nombres ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Mise en route : longue, présence nécessaire auprès des joueurs non habitués

Source : jeu Ravensburger

## Lobo 77

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 8

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire

### Règle du jeu

Le but du jeu est de ne pas atteindre "77" ou tout autre multiple de 11 !!

Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé.

Chaque joueur reçoit 3 jetons. On choisit un joueur pour distribuer les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche.

A chaque fois qu'un joueur dépose une carte, il doit immédiatement piocher une autre carte afin de toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur assis à la gauche du donneur commence. Il dépose une carte près du tas de pioche et crée ainsi la pile de jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Les autres le suivent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient son tour, le joueur dépose une carte sur la pile de jeu et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur sa carte, en évitant les multiples de 11.

Les multiples de 11 autres que 77 font perdre un jeton. Celui qui doit annoncer le nombre "77" ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la partie et doit se séparer d'un de ses jetons. Le joueur qui a ouvert le jeu mélange les cartes et les distribue. Une nouvelle partie commence.

Un joueur qui a perdu tous ses jetons peut encore jouer ("Il nage") mais est éliminé s'il perd.

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées à nouveau et utilisées comme pioche.

Si un joueur oublie de tirer une quatrième carte, il ne disposera plus que de 3 cartes seulement, jusqu'à la fin de la partie.

Si la carte "-10" est jouée, on soustrait 10 points du dernier nombre annoncé et on l'annonce à haute voix. (On peut éventuellement obtenir des nombres négatifs).

La carte "0" est le plus souvent jouée dans les situations critiques. Le dernier nombre annoncé est répété et le problème est transmis au joueur suivant.

Si une **carte de changement** de sens est jouée, le dernier nombre annoncé est répété et le sens de rotation est inversé.

Si un joueur joue la carte "2 x", le compte reste inchangé et le joueur suivant doit déposer 2 cartes. Le joueur qui doit déposer 2 cartes en reprend également deux. Cependant, un joueur qui subit l'effet de la carte "2 x" ne peut pas jouer une autre carte "2 x" en première carte.

Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes.

Elles s'apparentent à ce que l'on appelle des "cartes de blocage".

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Se poser des questions ; Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

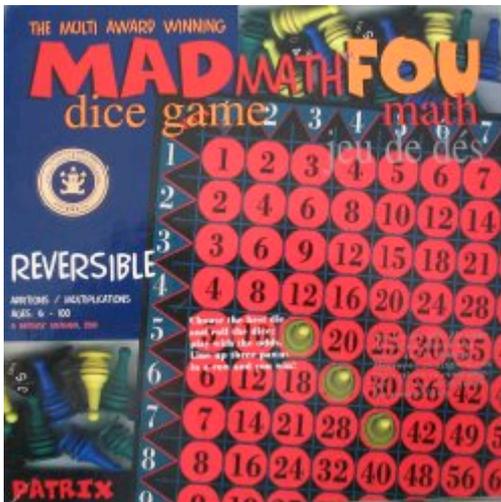
Classement ESAR : A 409, B 406, C 712, D 301

Mise en route : Présence pour une première partie

Source : jeu Amigo

## **MadMath - FouMath**

### **Présentation du jeu**



Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type : numérique – orientation dans le plan

Niveau : Primaire

Matériel :

- Une planche de jeu réversible (additions – multiplications)
- 4 pions par joueur, 2 dés (nombres de 0 à 9)

### **Règles :**

But du jeu : aligner 3 de ses 4 pions (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

Le premier joueur lance les dés et place son premier pion sur une case dont le numéro est la somme (ou le produit) des valeurs indiquées sur les dés, pour autant qu'elle soit libre, sinon son tour est fini.

Cas particuliers : si un des dés marque 0, le joueur passe son tour ; si les deux dés marquent le même nombre, le joueur peut rejouer, éventuellement en ne relançant qu'un des deux dés.

Chaque joueur peut reprendre le nombre marqué par un des dés du joueur précédent.

Lorsque les 4 pions ont été placés, il faut en déplacer un lors de son tour de jeu.

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a réalisé un alignement.

### **Variante :**

- A chaque alignement réalisé, le joueur gagnant marque le total des points indiqués sous ses 3 pions. La partie se termine lorsqu'un des joueurs totalise plus de 2000 points.
- Même chose, mais les autres joueurs soustraient le plus grand nombre indiqué sous leurs pions, le résultat devant toujours être positif.

### **Intérêt didactique et notions abordées**

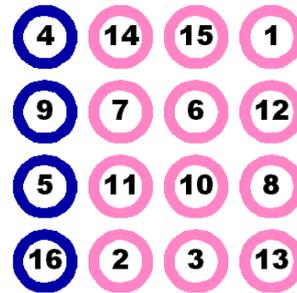
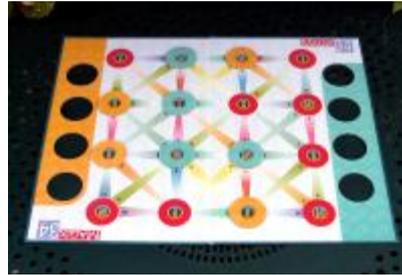
- Entraînement au calcul mental.
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Structuration spatiale
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire.
- C.D. Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport

Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 301

Mis en route : assez rapide, à l'aide d'exemples de situation ou présence pour la première partie

Source : jeu Patrix

## Magix 34



### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 (ou deux équipes)

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire – (Secondaire)

Matériel : Plateau de jeu constitué d'un carré magique où la somme de chaque ligne, colonne, diagonale vaut 34 et 4 anneaux de couleur pour chaque joueur.

### Règle du jeu :

Chaque joueur à tour de rôle pose un anneau sur un nombre.

Le but est de totaliser 34 avec ses 4 anneaux.

Lorsque tous les anneaux sont posés, on les déplace un à un dans l'une des huit directions possibles, toujours pour atteindre la somme fatidique. Le premier qui y parvient a gagné.

### Variante : autre jeu : Multiplay

Matériel : plateau de jeu comportant des nombres et 3 anneaux de couleur pour chaque joueur.

Le principe de jeu est le même, mais cette fois, il faut placer 2 anneaux sur des nombres inférieurs à 9 et le 3<sup>e</sup> sur le produit de ces nombres, qui doit être supérieur à 10.

*Imaginer d'autres règles à partir de ce matériel.*

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental, travail sur les opérations
- Tables d'addition et de multiplication
- Développement de la stratégie
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres (nombre 10)

Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 301

Mise en route : exemple de partie

Source : matériel pédagogique, "Mathématiques et jeux au collège" de E. Trouillot et coll., Hachette (2005)

## Mathable - Triolet



Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau de jeu et 106 jetons - nombres

### Règle du jeu :

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points en fin de partie.

Comme au scrabble, chaque joueur a 7 jetons qu'il cache, et qu'il essaye de placer lors de son tour sur le plateau de jeu. Chaque jeton placé rapporte sa valeur en points. Certaines cases permettent de doubler la valeur du nombre de points. Placer tous les jetons donne un bonus de 50 points. A la fin de son tour, le joueur reprend le nombre de jetons nécessaire pour en avoir 7.

Les cases "opération" imposent une opération et permettent de reprendre immédiatement un jeton si on le désire.

Pour placer un jeton, il faut créer une opération avec 3 jetons alignés, le résultat apparaissant sur le jeton le plus bas ou le plus à droite.

Si un jeton permet de construire 2 opérations, il compte deux fois.

On peut échanger des jetons de son jeu et ne rien placer sur le plateau lors de son tour de jeu.

Le jeu se termine soit après une durée fixée au préalable, soit lorsqu'il n'y a plus de jeton - nombre : chaque joueur retranche alors de son total la valeur des jetons qui lui restent.

Variante éventuelle : autoriser plus de 3 jetons alignés et plusieurs opérations.

Source : jeu Bojeux - Jumbo

### Variante : Triolet

Triolet est un jeu qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille.



Le but du jeu est de faire à chaque coup le plus de points possible en posant sur une même ligne horizontale ou verticale, un, deux ou trois jetons accolés, à un ou plusieurs jetons déjà placés.

Chaque joueur totalise tous les points résultant de tous les ensembles de deux ou trois jetons qu'il a créé. La valeur de 2 jetons placés côte à côte doit être inférieure ou égale à 15, celle de 3 jetons doit être égale à 15. On ne peut jamais poser plus de 3 jetons côte à côte et dans le même sens sur la grille.

Variante proposée au club : autoriser plus de 3 jetons alignés rend le jeu plus dynamique.

### Intérêt didactique et notions abordées

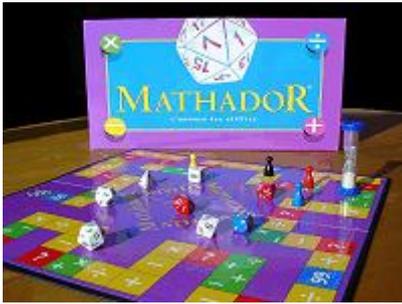
- Calcul mental
- Développement de la stratégie
- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations (pour la variante)
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : jeu Gigamic - Tilsit

## Mathador



### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire - Secondaire

### Règle du jeu :

Ce parcours est constitué de cases calculs pour lesquelles on utilise les dés et de cases problèmes pour lesquelles on utilise les cartes, avec un total de 63 cases. Le but est d'arriver le premier sur la dernière case du parcours.

Il y a deux types de situation :

1/ Situation de calcul : les cases jaunes ou vertes.

Il faut lancer les deux dés rouges à 10 faces. L'addition des 2 nombres obtenus donne un résultat entre 0 et 99. Ce résultat est le contrat qu'il va falloir atteindre.

En lançant les 5 autres dés, on obtient 5 nombres. Le jeu consiste à atteindre le contrat entre 0 et 99 en utilisant : ces 5 nombres (pas forcément tous), les 4 opérations (pas forcément toutes) et en ne dépassant pas une minute.

En plus de ce principe de base, il y a une contrainte opératoire : une des 4 opérations (+, x, -, :) ou deux opérations. Cela signifie que dans son calcul, le joueur doit utiliser au moins une fois la contrainte opératoire écrite sur la case du parcours. Si c'est une contrainte simple, il faut utiliser au moins une fois l'opération et si c'est une contrainte double, il faut utiliser au moins une fois chacune des 2 opérations.

Autre situation de calcul : les cases bleues 99 : Il faut lancer les 5 dés blancs et essayer de faire 99 en se servant des 5 nombres sans forcément les utiliser tous et en utilisant les opérations que l'on veut.

2/ Situation de problème : les cases rouges.

Le joueur tire une carte problème. Il dispose de 2 minutes pour résoudre un problème original.

### Remarque

Les 3 cases bleues partagent le parcours en trois tiers. Cela peut permettre de faire une partie courte jusqu'à la première case 99, moyenne jusqu'au deuxième 99 ou complète jusqu'à la fin.

Prolongement : faire écrire correctement les calculs proposés.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 100) et sur la résolution de problèmes
- C.T. Estimer le résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : Exemples des différentes situations

Source : jeu SARL Mathador ; une application tablette Mathador existe

## **Nombres à trier**

### **Présentation du jeu**

Nombres de joueurs : une ou deux équipes de 4 joueurs au maximum

Type : Numérique – Familles de nombres et décompositions en facteurs

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : Des cartes – nombres reprenant 98 nombres compris entre 2 et 135 et divisibles par l'un (au moins) des facteurs premiers utilisés (2,3,5)

### **Règle du jeu :**

Chaque équipe reçoit 98 cartes nombres à répartir en 7 familles matérialisées par des paquets différents :

- A : famille comprenant 20 multiples de 2
- B : famille comprenant 18 multiples de 3
- C : famille comprenant 16 multiples de 4
- D : famille comprenant 14 multiples de 5
- E : famille comprenant 12 multiples de 6
- F : famille comprenant 10 multiples de 9
- G : famille comprenant 8 multiples de 10

L'équipe ayant terminé le plus rapidement gagne, si la répartition est correcte.

Variantes :

1. Construire l'une des familles (tirée au sort) le plus vite possible (s'il y a deux équipes)
2. Obtenir 3 (ou 5) des 7 familles (tirées au sort)
3. Obtenir plus de familles que l'autre équipe en un temps donné.

### **Intérêt didactique et notions abordées**

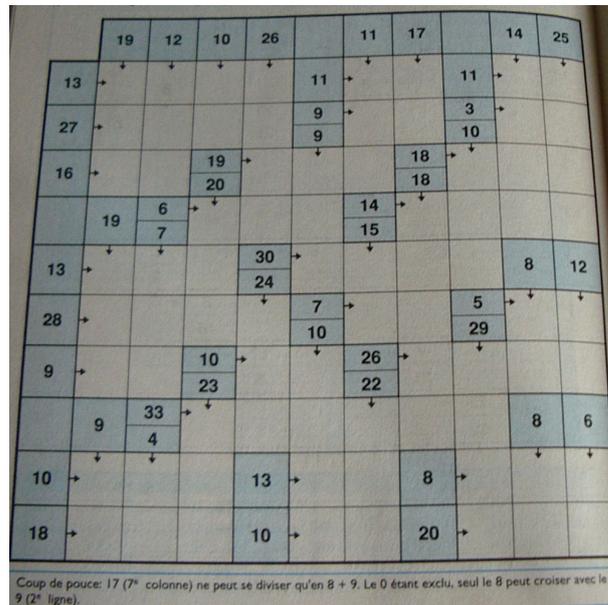
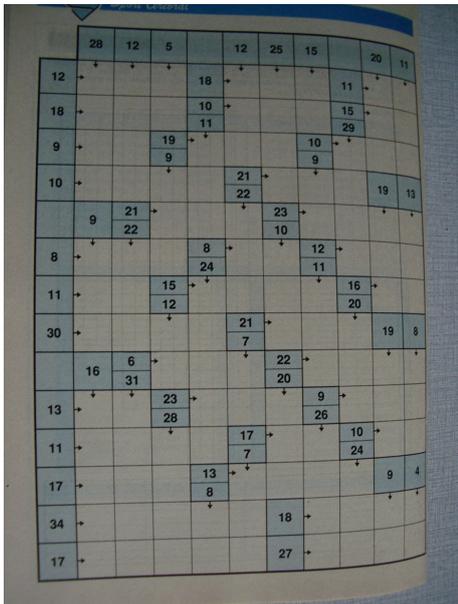
- Approche originale de la notion de diviseur commun
- C.T. : Appliquer et généraliser : Se servir dans un contexte neuf de connaissances acquises antérieurement et les adapter à des situations différentes.  
C.D. : Décomposer et recomposer ; Décomposer des nombres en facteurs premiers ; Créer des familles de nombres à partir d'une propriété donnée.

Classement ESAR : A 409, B 501, D 403

Mise en route : assez rapide : rappel des consignes

Source : jeu proposé par Gilles Cohen lors de la compétition "Jeux Mathématiques" à Lille en août 2012.

## Nombres fléchés ("kakuro")



### Présentation du jeu

Jeu individuel

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : Feuilles de papier

### Règle du jeu

Compléter les cases vides avec les chiffres de 1 à 9 de telle sorte que :

1. le total des nombres fasse le nombre indiqué,
2. les nombres soient tous différents pour chaque opération,
3. si plusieurs décompositions du même nombre comportent le même nombre de cases, les solutions soient toutes différentes.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Décomposition de nombres simples
- Etude des différentes décompositions possibles
- Observation, développement de la réflexion et de la déduction
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres naturels (jeux 2 – 3)

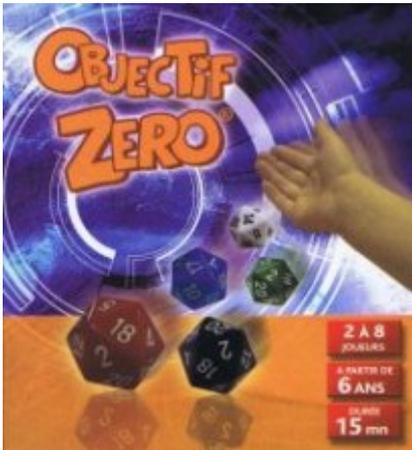
Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 101

Mise en route : très rapide, jeu individuel

Source : revues de jeux logiques

## Objectif zéro

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 8

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : 5 dés à 20 faces de couleur différente  
papier, crayon

### Règle du jeu :

L'objectif du jeu est d'avoir le moins de points possible.

Les cinq dés sont lancés sur le tapis et il faut essayer d'obtenir zéro ou le nombre le plus petit possible comme résultat d'opérations formées à partir des cinq nombres pris une fois au maximum. Zéro ne peut apparaître que comme résultat final et pas dans le déroulement des calculs.

Les nombres obtenus sont additionnés au fur et à mesure.

Lorsque le jeu s'arrête (durée ou nombre de lancers à fixer à l'avance), le joueur ayant le plus petit total gagne la partie.

Variante "expert" : chaque dé doit être utilisé exactement une fois (cette contrainte peut par exemple être proposée aux adultes jouant avec des enfants).

Prolongement : faire écrire la solution de façon mathématiquement correcte / en un seul calcul.

Variante pour les plus jeunes : Faire simplement écrire la somme des cinq dés.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations
- C.T. Décomposer et recomposer des nombres naturels ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : présence pour le début de la partie

Source : Visa Jeux ; créé par Jean-Luc Chevalier

## **Opérations lacunaires**

### **Présentation du jeu**

Type de jeu : numérique

Niveau : Primaire - Secondaire

Cartes - défis où il faut compléter les opérations lacunaires selon certaines conditions

### **Exemples**

- Pyramides
- Carrés magiques
- Opérations à compléter
- Opérations sur des nombres donnés avec un résultat donné à retrouver
- Produits croisés
- Enigmes numériques

### **Intérêt didactique et notions abordées**

- Opérations
- C.T. Morceler un problème, transposer un énoncé en une suite d'opérations ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Respecter les priorités des opérations

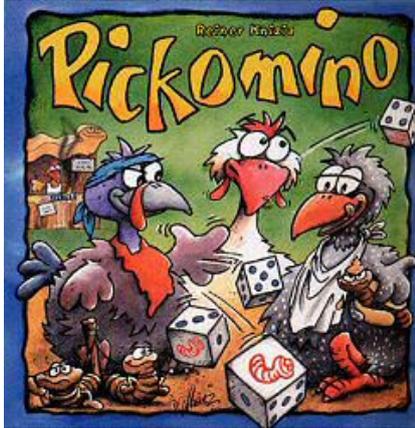
Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 102

Mise en route : immédiate

Source : sites mathématiques, championnat des jeux mathématiques et logiques, ...

## Pickomino

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 et plus

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire

Matériel : 8 dés où la face "6" est colorée ; 16 cartes allant de 21 à 36, munies de 1 à 4 points.

### Règle du jeu :

Un pot est constitué de toutes les cartes, présentées face visible dans l'ordre croissant. Pour posséder une carte, et le(s) point(s) correspondant(s), il faut obtenir au moins le nombre indiqué.

Les cartes obtenues se placent l'une sur l'autre pour faire apparaître uniquement la dernière carte gagnée.

Le nombre permettant de gagner une carte s'obtient en additionnant les points des dés gardés, avec au moins une face colorée (qui vaut 5).

Chaque joueur à son tour joue les dés. Il garde tous les dés d'une des valeurs obtenues et décide de rejouer ou non les dés qui restent. Il devra alors garder des dés d'une autre valeur après le nouveau jet de dés.

S'il s'arrête et qu'il a assez de points pour emporter une carte, il prend la carte. De plus, s'il obtient exactement le nombre de la carte du dessus de la pile d'un autre joueur, il peut la lui prendre.

S'il n'obtient pas assez ou que le nouveau jet de dés ne fait pas apparaître de valeur autre que celle(s) choisie(s), il a perdu. Il doit alors remettre si possible la dernière carte obtenue dans le pot et retourner la carte la plus haute, qui est ôtée du jeu, sauf si la carte remise est la plus haute.

Lorsqu'il n'y a plus de carte à prendre, le jeu s'arrête et on additionne les points figurant sur les cartes pour déterminer le vainqueur.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental, travail sur les opérations
- Tables d'addition et de multiplication
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat.
- C.D. Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport

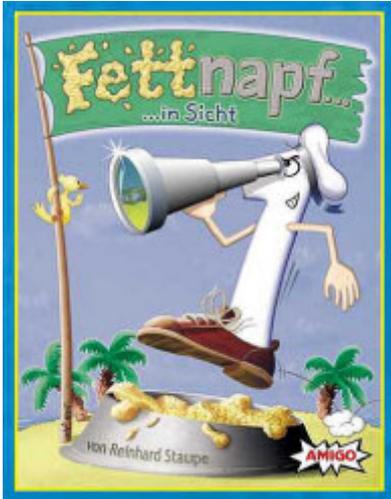
Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 301

Mise en route : début de partie, en envisageant les différentes règles

Source : Jeu de Reiner Knizia, édité par Gigamic

## Les pieds dans le plat

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire

### Règle du jeu

Le but du jeu est d'avoir le moins de cartes pied dans le plat.

Chaque joueur reçoit en début de partie 3 cartes (allant de 0 à 9) et 2 objectifs (allant de 10 à 30).

(On peut choisir le nombre d'objectifs pour rendre le jeu plus animé, plus difficile et plus rapide.)

Chaque joueur montre la carte objectif qu'il a reçu.

A son tour de jeu, chaque joueur pose une carte et annonce la somme obtenue avec les cartes précédentes, jusqu'au dépassement de 30. Lorsque l'on a dépassé 30, le joueur actif pose une carte qu'il soustrait au résultat précédemment obtenu jusqu'à dépasser 10, lorsque l'on a dépassé 10 le joueur actif joue une carte à son tour qu'il ajoute au résultat obtenu précédemment jusqu'à dépasser 30... ainsi de suite.

Si le résultat obtenu par un joueur correspond à la carte objectif d'un des autres joueurs alors le possesseur de l'objectif se fait connaître, défausse son objectif et en pioche un nouveau qu'il montre aux autres joueurs. Le joueur qui est tombé sur le bon résultat gagne 1 carte "pied dans le plat".

Après avoir joué sa carte le joueur pioche une nouvelle carte.

Quand un joueur obtient sa 4ème carte "pied dans le plat" le jeu s'arrête.

Le ou les joueurs qui ont le moins de cartes "pied dans le plat" gagnent.

### Variantes

Changer le nombre de cartes objectifs selon le niveau des joueurs.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 409, B 406, C 412, D 301

Mise en route : présence au début de la partie jusqu'au premier objectif

Source : jeu Amigo

## Pirates mathématiciens

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire

Matériel :

1 coffre (plateau de jeu - parcours, 10 compartiments dans la partie inférieure, 4 pirates, 4 disques de pirate, 1 disque de calcul, 20 pièces d'or, 7 cartes-coffres, 2 boules de canon, 1 dé de calcul jaune (avec addition et soustraction), 1 dé de calcul naturel (addition, soustraction et multiplication)).



### Règles des jeux

#### **1. La chasse au trésor :**

Le pirate qui calculera le mieux arrivera le premier sur la case contenant le coffre.

À son tour, le joueur lance 2 boules dans la partie compartimentée et numérotée du plateau. Les 2 boules tombent sur 1 ou 2 cases contenant un nombre. Avec son disque-réponse, le joueur calcule la somme des deux nombres. Tout bon résultat permet d'avancer son pion pirate d'une case sur le parcours. Le gagnant est le premier joueur qui arrive sur la case trésor.

#### **2. Les pirates rapides en calcul**

Les règles sont les mêmes que pour la chasse au trésor sauf que c'est uniquement le plus rapide qui avancera son pion (le disque-réponse posé en premier sur la table). Les autres empilent leur disque sur le premier. Seule une bonne réponse fait avancer !

#### **3. Mémo des pirates mathématiciens**

Le joueur devra tourner une carte numérotée de 2 à 8 et ensuite retourner 2 pièces d'or dont la somme correspondra exactement au nombre retourné. Toute bonne réponse fait avancer d'une case. Le gagnant est le joueur dont le pirate arrive en premier sur la case Trésor.

### Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire les tables d'addition et de multiplication.

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : assez rapide pour chaque jeu, prendre le temps d'expliquer le matériel

Source : jeu Haba

## **SpielMal**

### **Présentation du jeu**

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : numérique – multiplication

Niveau : Primaire

Matériel : 100 cartes représentant des multiplications à l'aide de quadrillages



Règles proposées au club (différentes des règles classiques du jeu) :

Le jeu se déroule en 4 manches. Les cartes sont mélangées à l'issue de chaque manche. Les places successives sont additionnées et c'est le joueur qui obtient la plus petite somme qui remporte la partie.

#### **Première manche : Retrouve les familles**

Les cartes sont partagées équitablement entre les joueurs.

Chaque joueur doit le plus rapidement possible associer les cartes représentant le même nombre, et placer les paquets obtenus dans l'ordre croissant. Dès que le premier joueur a terminé, le jeu s'arrête et on vérifie les cartes déjà classées pour déterminer la place de chacun. Une erreur fait si possible descendre le joueur de deux places.

#### **Deuxième manche : Bataille**

Jeu de bataille classique avec les cartes proposées (maximum 20 cartes par joueur).

#### **Troisième manche : Bataille de sommes**

Chaque joueur dispose d'un nombre pair de cartes et on retire les cartes restantes éventuelles.

Jeu de bataille classique, mais cette fois, chaque joueur joue deux cartes à la fois et c'est la somme des deux qui fait gagner ou perdre les deux cartes.

#### **Quatrième manche : Bataille de différences**

Chaque joueur dispose d'un nombre pair de cartes et on retire les cartes restantes éventuelles.

Jeu de bataille classique, mais cette fois, chaque joueur joue deux cartes à la fois et c'est la différence (positive) des deux qui fait gagner ou perdre les deux cartes.

#### **Intérêt didactique et notions abordées**

- Aide à la visualisation des multiplications sous forme de quadrillages
- Classement et sériation numérique
- Entraînement au calcul mental.
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire.

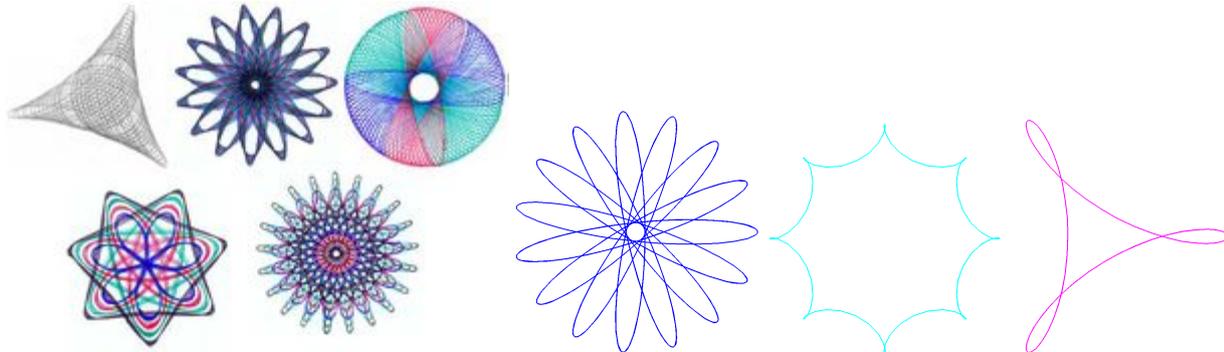
Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 301

Mise en route : assez rapide, à l'aide d'exemples. Prendre le temps d'installer chaque jeu.

Source : Kallmeyer - Lernspiele

## Spirographe

### Présentation du jeu



### Jeu individuel

Type : Numérique – Familles de nombres

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : différentes roues trouées et anneaux dentés en plastique transparent  
(règles à 150/144 dents, couronnes à 150/105 et 144/96 dents,  
(roues à 84-80-75-72-64-63-60-56-52-50-48-45-42-40-36-32-30 dents)

### Consigne :

Un disque de rayon  $r$  tourne sans glisser à l'intérieur ou à l'extérieur d'un cercle de rayon  $R$ .

On place un crayon dans un trou de la surface du disque, à une distance  $d$  de sa circonférence, qui laissera une trace lorsque le disque tournera.

On désire déterminer si la courbe se refermera et, si oui, après combien de tours, à partir des valeurs  $R$ ,  $r$  et  $d$ .

De plus, ces courbes produisent des pétales, des pointes ou des boucles. Peut-on établir un lien entre les 3 paramètres  $R$ ,  $r$  et  $d$  et le nombre de pétales, pointes ou boucles?

### Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Approche originale de la notion de ppcm
- C.T. : Résoudre, raisonner et argumenter : Agir et interagir sur des matériels divers ; Appliquer et généraliser : Se servir dans un contexte neuf de connaissances acquises antérieurement et les adapter à des situations différentes.  
Structurer et synthétiser : Identifier les ressemblances et les différences entre des propriétés et des situations issues de mêmes contextes ou de contextes différents.
- C.T.Term. Rechercher des informations utiles et exprimées sous différentes formes
- C.D. : Dans un contexte de pliage, de découpage, de pavage et de reproduction de dessins, relever la présence de régularités ; Créer des familles de nombres à partir d'une propriété donnée (pair, impair, multiple de, diviseur de ...).

Classement ESAR : A 301, B 501, C 409, D 102

Mise en route : rappeler les consignes

Source : jeu Hasbro

## Sushi bar

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : Nombres : opérations, nombres négatifs

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : 5 dés (sushi, arête, baguettes bleues, baguettes rouges)  
12 bouchées de sushi, 12 arêtes



### Règle du jeu

Les sushis et arêtes sont disposés en 2 rangées faces visibles

Le but du jeu est d'avoir le plus de points en fin de partie.

Chacun à son tour joue les 5 dés, et dispose de 3 lancers au maximum, chaque dé mis de côté le restant (au cas où le joueur ne garde qu'un dé au second tour, il n'a pas droit à un 3<sup>e</sup> essai ; après le 2<sup>e</sup> jet, le joueur est obligé de mettre au moins un dé sur le côté).

Il doit alors effectuer l'une des actions suivantes :

- prendre la  $x^e$  bouchée de sushi, la position dépendant du nombre  $x$  de sushis obtenu
- prendre la  $x^e$  arête, la position dépendant du nombre  $x$  d'arêtes obtenu
- s'il a 3 baguettes bleues, prendre la dernière bouchée de sushi d'un adversaire (s'il a plus de baguettes bleues, il peut demander sans regarder une bouchée précise)
- s'il a 3 baguettes rouges, prendre la dernière arête d'un adversaire (s'il a plus de baguettes rouges, il peut demander sans regarder une arête précise)

S'il ne sait pas jouer, il doit prendre l'arête à plus forte valeur négative sur la table.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus rien sur la table. On élimine les bouchées de sushi qui dépassent de la pile d'arêtes et on compte le total pour déterminer le vainqueur.

### Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat ; utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence
- Développement de l'observation et de la stratégie
- Approche originale des nombres négatifs

Classement ESAR : A 406, A 409, B 406, B 501, D 301

Mise en route : Exemple pour chaque point de règle et présence au début de la partie

Source : Edition Gigamic, auteur Reiner Knizia

## Take it easy



Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau de jeu et hexagones

### Règle du jeu :

Chaque joueur possède une grille de départ vierge.

Tous les joueurs possèdent les mêmes hexagones. Sur celles-ci apparaît un croisement de trois lignes. Chaque ligne est colorée et marquée d'une valeur.

Les joueurs trient leurs hexagones, sauf le meneur qui les mélange face cachée.

A chaque tour, le meneur pioche un hexagone au hasard.

Tous les autres joueurs doivent alors piocher le même hexagone dans leur réserve.

Chacun des joueurs place alors cet hexagone sur sa grille, de telle manière que des lignes de même couleur arrivent à traverser le plateau. Chaque joueur utilisant les mêmes hexagones, c'est bien l'endroit où il va les poser qui fera la différence de points.

Pour marquer des points, il faut donc constituer une ligne de même couleur ininterrompue. On compte alors le nombre d'hexagones qui la composent et on multiplie par la valeur de la ligne.

En général, on joue en quatre manches.

### Variante : jeu individuel

Ce jeu fonctionne comme un casse-tête, il est donc possible d'y jouer seul, en essayant de réaliser le plus haut score de 307 points.

Il existe une variante plus complexe : "Take no limit"

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Orientation dans le plan
- Développement de la stratégie
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire ; Respecter les priorités des opérations ; Se situer et situer des objets

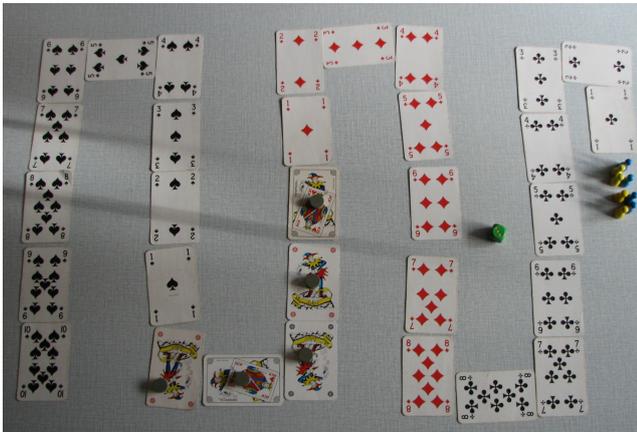
Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, C 315, D 301

Mise en route : rapide pour le jeu individuel, présence pour le début de la partie sinon

Source : jeu FX Schmidt

## That's life

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 6

Type : Nombres

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : cartes à jouer, pions, dé

### Règle du jeu :

Le jeu est disposé comme sur la photo. Les cartes noires représentent des mauvais points, les rouges des bons points. Les cartes joker permettent de transformer une carte "mauvais points" en carte "bons points", elles ne modifient pas une carte "bons points". Les "gardes" placés au départ sur les jokers doivent être déplacés pour prendre la carte sur laquelle ils se trouvaient : ils ne peuvent l'être que si un pion (au moins) se trouve sur la carte ; ils sortent du jeu en fin de parcours ; plusieurs gardes peuvent occuper la même carte.

Chaque carte est emportée par le joueur qui la quitte en ne laissant ni pion ni garde.

Chaque joueur devra donc faire parcourir le plan de jeu à ses 4 pions en optimisant ses gains.

Lors de son tour, chaque joueur peut soit avancer un de ses pions, soit avancer un garde pour autant qu'un pion (pas nécessairement de sa couleur) occupe la carte correspondante.

Chaque pion est retiré du jeu dès qu'il a dépassé la dernière carte.

Le décompte des cartes obtenues déterminera le gagnant.

### Variantes :

- Ne prendre que 2 ou 3 pions par joueur
- Raccourcir ou allonger le plan de jeu

### Intérêt didactique et notions abordées

- Prise en compte de la position de chaque pion.
- Approche originale de la valeur absolue représentée par la carte joker
- Anticipation et stratégie
- C.T. Estimer le résultat, vérifier sa plausibilité ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution.
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres entiers ; Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées
- 

Classement ESAR : A 406, A 409, B 406, B 501, D 301

Mise en route : placement du matériel un peu lent ; présence nécessaire pour la règle des gardes

Source : jeu Ravensburger - Oia

## Trio

Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau de jeu et jetons - nombres



### Règle du jeu :

Un plateau de 49 nombres placés au hasard est proposé.

On tire au sort un nombre qui sera le résultat à atteindre.

L'objectif est de trouver le plus vite possible 3 nombres placés dans des cases contiguës qui permettent de retrouver le nombre fixé. Celui qui a trouvé empoche le jeton et un autre jeton est tiré. Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons.

La durée de la partie ou le nombre de jetons à obtenir doit être fixé.

### Variantes

Laisser plus de temps par tour et essayer de trouver le plus de réponses possibles.

Faire écrire les calculs à effectuer.

Attribuer un nombre de points égal au nombre de chiffres utilisés

Jouer individuellement avec un support photocopié.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations (pour la variante)
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : présence d'un meneur de jeu nécessaire

Source : "Jeux 5", revue de l'APMEP (2003)