

JEUX NUMERIQUES

JEUX NUMERIQUES	1
A. NOMBRES	2
Ligretto	2
Mystéro	3
Robots	4
B. OPERATIONS	6
Les 8 corsaires	6
Algorilude	7
Arithmo (jeu de cartes)	8
Diamant	9
Fleurs de dix	10
Foggle	11
Just 4 fun	12
Zahlenfahnder	14
Zatre (jeu de cartes)	15

INTRODUCTION

Les jeux suivants nous ont semblé à l'usage moins intéressants.

Nous avons choisi de les rassembler dans un fichier séparé afin d'en garder l'accès, mais sans insister.

A. NOMBRES

Ligretto

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : (Maternelle) - Primaire

Type : numérique

Matériel : 4 séries de 40 cartes numérotées de 1 à 10.



Règle du jeu

En début de partie les joueurs constituent une pioche de dix cartes appelée "Ligretto", puis placent cinq cartes face visible à côté.

Au signal de départ, les joueurs doivent jouer au plus vite leurs cartes afin de former des suites de nombres (de 1 à 10) selon leur couleur.

Ils peuvent pour cela utiliser les cinq cartes visibles (dans ce cas, ils comblent le trou avec une carte du Ligretto), soit une carte de leur pioche, qu'ils font défiler trois cartes par trois.

Le premier joueur qui finit sa pioche de Ligretto met fin à la manche, et on compte les points : un point par carte jouée, moins deux points par carte encore présente dans le Ligretto.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation
- Suite des nombres de 1 à 10
- 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 : présence pour le début de la partie

Source : jeu Schmidt

Mystéro

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 1 à 4

Type : logique

Niveau : Maternel - Primaire

Matériel : planches de jeu, cartes

Règle du jeu

Des plaques numériques doivent être associées à des images faisant allusion au même nombre. Les liens logiques utilisés sont variés : opérations, géométrie, vie quotidienne, ...

Intérêt didactique et notions abordées

- association numérique
- développement du raisonnement par recherche d'analogies
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Créer des liens entre des faits ou des situations
- C.D. Dénombrer

Classement ESAR : A 401, B 302, B 405, B 503, C 414, D 202

Mise en route : immédiate

Source : Jeu de Michel et Robert Lyons - Chenelière Education

Robots

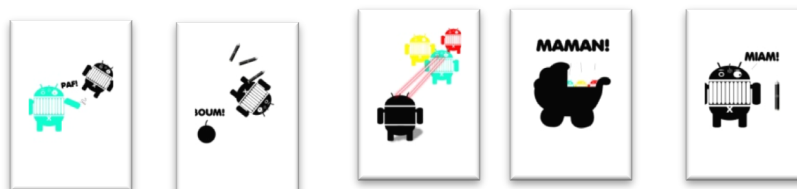
Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de
2 à 5

Type : numérique

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : plaques robots, jetons "piles", pions "robots" ; cartes "action", dé



Règle du jeu :

But du jeu : Placer 10 piles dans un robot afin qu'il puisse fonctionner et progressivement posséder 3 ROBOTS de couleurs différentes en parfait état de marche.

Chaque joueur place devant lui, deux robots de couleurs différentes de son choix.

On installe les cartes « actions », qui formeront la pioche, au centre de la table. Les joueurs piochent 3 cartes. Ils gardent leurs cartes en main, face cachée.

On désigne le marchand de piles et celui-ci prépare son « magasin » de piles devant lui. On prépare aussi un tas avec tous les robots restants.

C'est le joueur le plus proche d'un appareil électrique qui commence.

Le premier joueur choisit une de ces cartes « actions » et exécute l'action proposée par celle-ci. La carte est déposée à côté du tas (= défausse). Une fois que le tas a été entièrement retourné, on mélange les cartes et on forme un nouveau tas de carte « actions ».

Le joueur doit toujours avoir 3 cartes « actions » en main. Il complète sa main à la fin de son tour, s'il n'a pas assez de cartes. Il y a 5 actions possibles (voir illustrations).

Maman ! : Le joueur peut prendre un nouveau Robot. Il choisit des robots dont il ne possède pas encore la couleur (si possible). Si le joueur ne possède pas de robot du tout... il doit obligatoirement jouer cette carte avant une autre carte.

Miam ! Le joueur lance le dé. En fonction du résultat du dé, il demande les piles nécessaires pour compléter ses ROBOTS. Attention, le joueur doit demander les bonnes couleurs de piles et le bon nombre de piles pour chaque robot. Chaque couleur de piles correspond à une couleur de ROBOT. Le joueur doit d'abord compléter un robot ayant déjà des piles. Le joueur devra ensuite énoncer le total de piles qu'il possède. Si le joueur se trompe dans le nombre de piles demandé ou dans le résultat : il perd ses piles gagnées. Si le joueur ne possède pas de second ROBOT : les piles surnuméraires sont perdues.

Une fois qu'un ROBOT possède ses 10 piles, le joueur le signale et reçoit un pion ROBOT de la couleur du ROBOT complété. Le ROBOT est remis dans le tas de robots, les piles sont rendues au marchand.

Exemple : Si Matéo possède un ROBOT Rouge avec 7 piles rouges et un ROBOT vert sans piles. Matéo lance le dé ayant comme résultat 6 (Matéo pourra donc avoir 6 piles). Il devra demander au marchand les bonnes couleurs de piles : Matéo demande donc 3 piles rouges (afin de compléter son ROBOT rouge) et 3 piles vertes pour compléter son autre ROBOT vert. Matéo dira au marchand le total de ses piles c'est-à-dire 13 piles (7 + 3) + 3 = 13.

Exemple : Léa possède un seul Robot rouge avec 8 piles rouges, elle lance le dé ayant un résultat 5. Elle demande 2 piles rouges et 3 piles vertes (la couleur n'ayant pas d'importance). Elle donne le total. Mais elle ne pourra pas garder les 3 piles vertes parce qu'elle ne possède pas de robot vert.

La **bombe** fait perdre 3 piles à un ROBOT adverse (on enlève d'abord les piles du ROBOT possédant le moins de piles).

La carte « **paf** » permet au joueur de changer de place avec un autre joueur. Attention, les joueurs gardent les pions « ROBOT » déjà gagnés. Un joueur ne peut pas posséder plusieurs pions ROBOTS identiques.

L'**attaque** de robot X ne peut se faire si le joueur possède au moins 1 pion ROBOT. Il pourra donc détruire un ROBOT complet adverse (c'est-à-dire que le joueur pourra prendre un pion « ROBOT »

de la couleur de son choix à son adversaire). Le joueur attaqué peut se défendre s'il possède, lui-même, une carte attaque de robot.

Ex : Matéo attaque Léa, Léa doit perdre un de ces pions, mais elle possède une carte attaque qui lui permet de se défendre et ne pas perdre son pion « ROBOT ». Elle dépose sa carte dans la défausse et en reprend une autre. Le jeu continue normalement.

Si le joueur ne sait pas réaliser une de ces actions, il joue une carte au choix et passe son tour.

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 pour la première partie, le temps de comprendre le rôle des différentes cartes

Source : jeu inventé par Karim Bulif

B. OPERATIONS

Les 8 corsaires

Présentation du jeu

Nombres de joueurs : 2 à 4

Type : Numérique – Familles de nombres et décompositions en facteurs

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : Des cartes avec sur chacune un nombre compris entre 20 et 60

Des cartes "nombres premiers" (2,3,5,7,11,13,17,19)

Une fiche d'aide, une fiche à remplir à l'aide d'un crayon

Règle du jeu :

Le but du jeu est d'avoir le plus de parts de trésor, sachant que ce trésor ne peut pas être divisé en plus de 24 parts (ou 12 fois le nombre de joueurs).

Chaque joueur reçoit 4 cartes-nombres à décomposer en facteurs placés dans l'ordre croissant. Les décompositions sont écrites sur la fiche à remplir (ou à défaut sur une feuille).

Une carte "nombre premier" est retournée.

Les joueurs possédant ce nombre dans une de leurs décompositions montrent leur carte nombre et gagnent une part du trésor si la décomposition du nombre qu'ils ont écrite est correcte. De plus, parmi ceux-ci, celui qui a la décomposition la plus longue sans facteur inutile gagne une part supplémentaire (en cas d'égalité, le joueur qui propose le nombre le plus élevé l'emporte).

Le jeu s'arrête dès que 24 parts ont été attribuées et le trésor peut être partagé.

Intérêt didactique et notions abordées

- Approche originale de la notion de décomposition en facteurs premiers
- 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 ; .

Classement ESAR : A 409, B 501, D 103

Mise en route : présence nécessaire

Source : jeu inventé par Paule Sanzot et adapté par la suite.

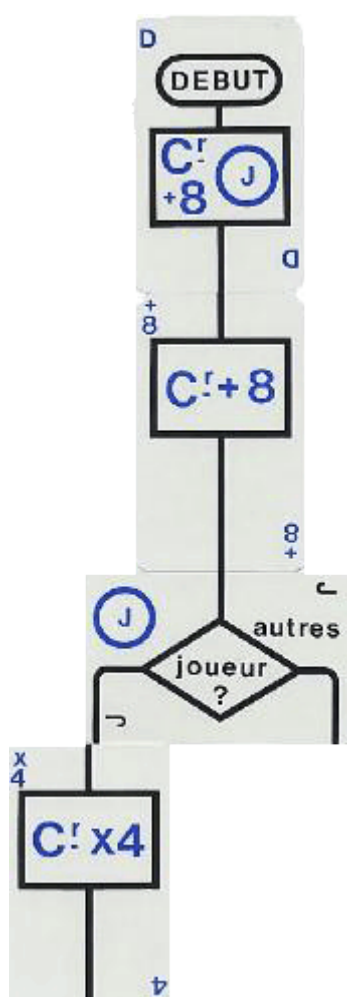
Algorilude

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs
Type de jeu : numérique
Niveau : Primaire – Secondaire
Matériel : cartes, jetons colorés

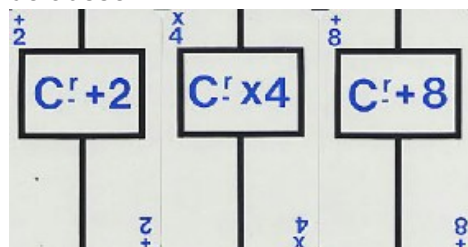


Règle du jeu :

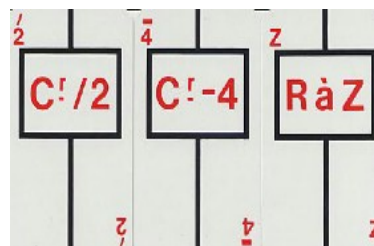
Il s'agit d'un jeu de cartes dont le but est d'effectuer des opérations mathématiques sur une calculette fictive; le principe de la pose des cartes s'apparente à celui du Mille Bornes.



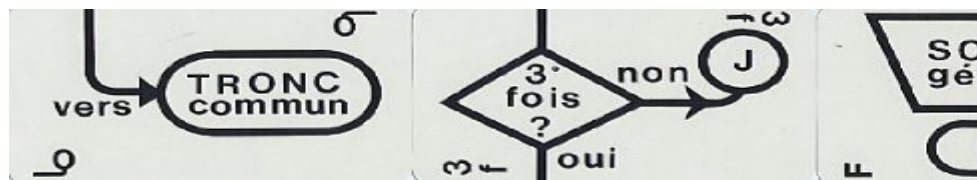
Au départ, chaque joueur reçoit 8 cartes et 6 jetons de même couleur. Pour débiter la partie les joueurs doivent déposer une carte commune "Début" (le feu vert du Mille Bornes). Puis chacun, à tour de rôle, prend une carte à la pioche, et en dépose une soit sur la "calculette" soit à la défausse.



L'objectif principal est de créer des "branches personnelles" à partir du tronc commun; pour cela, il faut exposer une carte "test joueur" accompagnée d'un jeton de sa couleur, seul le joueur pourra utiliser cette branche pour son compte.



Comme au Mille Bornes, les adversaires peuvent exposer des cartes de pénalité sur les boucles individuelles (cartes de soustraction ou de division !, carte Remise à Zéro!). Des cartes spéciales "boucles" permettent de multiplier par 2 ou 4 une branche personnelle; de plus il faut valider sa branche en posant une carte de retour sur le tronc commun.



Le jeu se termine après la pose de la carte "Sortie générale Fin", possible uniquement si au moins une branche a été formée et que 2 joueurs se trouvent sur le tronc commun. Le meilleur total de chaque compte remporte la partie.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental ; Ecriture de calcul et priorités des opérations
- C.T. 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 : complexe, vu le nombre de cartes différentes et les possibilités nombreuses

Jeu créé par Louis ABRAHAM et édité par " Sourire pour saisir"

Arithmo (jeu de cartes)

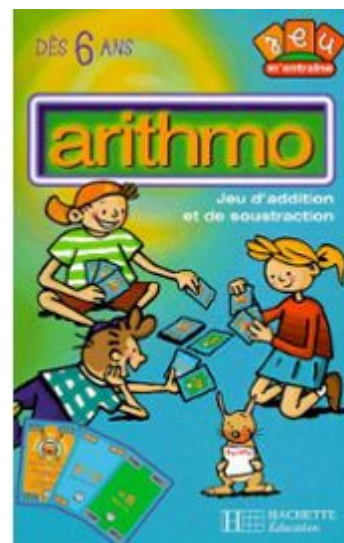
Présentation du jeu

Jeu de cartes comportant des additions, des soustractions et des réponses

Nombre de joueurs : 2 à 6

Type : Opérations (additions - soustractions)

Niveau : primaire



Règle du jeu

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les autres cartes constituent la pioche et seule la première carte est retournée : c'est le talon.

Celui qui a distribué commence.

A son tour, chaque joueur prend la carte du talon ou une carte de la pioche, essaye ensuite de composer une opération, puis de défausser d'une carte qui est posée sur le talon.

Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes a gagné.

Variantes :

Accepter une égalité de deux opérations (exemple : $5 + 4 = 10 - 1$) ou de deux nombres ($7 = 7$) ; accepter une double égalité.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, organisation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

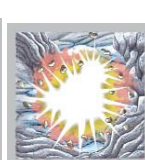
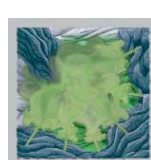
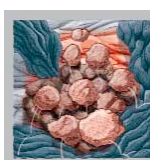
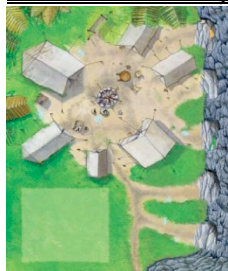
Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : assez rapide

Source : jeu édité par Hachette Education

Diamant

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 3 à 8

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire - Secondaire (probabilités)

Matériel : plateau, 5 obstacles, 8 pions, 8 coffres, 90 rubis et 15 diamants (1 diamant = 5 rubis),
des cartes grottes (30 cartes diamant, 15 cartes danger) ,

Règle du jeu

Le but du jeu est d'avoir le plus de pierres précieuses, accumulées en sortant au bon moment de la grotte.

Chaque joueur a une couleur et un coffre. Il tient son pion en main.

Le plateau est placé au bord, les grottes en sortant. Les obstacles sont placés au hasard devant chaque grotte.

Les cartes grotte sont placées face cachée : c'est la pioche. Les pierres constituent la réserve.

Le joueur qui se trouve le plus près de la pioche prend la première carte et la place, face visible, derrière l'entrée de la première grotte. La galerie souterraine sera par la suite prolongée par d'autres cartes.

Avant que l'on ne retourne une nouvelle carte, chaque joueur doit à chaque fois décider souhaite continuer plus profondément encore dans la grotte pour trouver plus de richesses, ou s'il préfère arrêter et rentrer au camp mettre son butin à l'abri. Pour prendre cette décision, tous les joueurs posent sur la table leur poing fermé, et l'ouvrent simultanément : un pion en main signifie que l'on rentre au camp, rien en main signifie que l'on continue.

Tous les joueurs entrent ensemble dans la première grotte, l'obstacle numéro 1 étant mis de côté. Les pions aventuriers sont cependant conservés par les joueurs jusqu'à ce qu'ils fuient hors de la grotte, et soient alors placés dans le camp.

Si la carte tirée est un diamant, les aventuriers se partagent le butin, les pierres restantes étant déposées sur la carte.

Si un danger apparaît pour la première fois, il ne se passe rien, la galerie de la grotte tourne.

Si un même danger survient pour la seconde fois, les aventuriers s'enfuient et rejoignent le camp les mains vides, et les pierres placées devant le coffre sont perdues.

Sur le chemin du retour au camp, les joueurs qui arrêtent ramassent toutes les pierres précieuses qui se trouvent encore sur toutes les cartes de la grotte et se répartissent l'ensemble. Le reste, s'il y en a un, reste sur les cartes de la grotte.

Les pierres ne peuvent être placées à l'intérieur du coffre qu'une fois que l'aventurier est rentré au camp.

Lorsque chaque aventurier est rentré au camp, l'expédition est terminée : les pierres restantes retournent à la réserve, le 2^e danger éventuel sorti est placé hors du jeu et une nouvelle grotte peut être explorée. S'il n'y a plus de grotte à explorer, le jeu se termine et on compte les points.

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

Présence nécessaire pour la première partie

Source : Jeu Schmidt, créé par Bruno Faidutti et Alan R. Moon

Fleurs de dix



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Niveau : Maternel - Primaire

Type de jeu : numérique

Matériel : cartes diverses

Règle des jeux

Jeu 1 : Speed Fleurs

On distribue 3 cartes à chacun des 4 enfants puis on dépose la carte suivante au milieu

Chacun à son tour dépose dessus, une de ses cartes, à condition qu'elle ait soit le même nombre, soit le même modèle de fleurs, que la carte du milieu.

Jeu 2 : "J'en ai cinq !"

On distribue 3 cartes à chacun des 4 enfants et on dépose une carte au milieu. Chacun son tour essaie de faire un pli en déposant la carte « amie de 5 » qui va avec celle déposée ex. : $4 + 1 = 5$.

Si la carte du milieu a 5 fleurs, le premier qui le dit prend la carte et la remplace par une carte à lui.

Jeu 3 : "Où est l'insecte ?"

Étaler les 14 cartes entre les 4 enfants, face visible. 3 enfants se retournent pendant que le 4^e cache le papillon (ou une abeille) sous une des cartes et une fleur sous chacune des 9 autres. Chacun à son tour pose une question numérique à laquelle le 4^e ne peut répondre que par oui ou non. Si la réponse est négative, le joueur peut retourner la, ou les, cartes où le papillon ne se trouve pas. Dès qu'un des 3 joueurs pense avoir trouvé où se cache l'insecte, il dit « trouvé » et le dit tout bas à l'oreille de celui qui l'a caché.

Attention, il faut avoir au préalable convenu ensemble de la façon dont on désigne la carte tout bas et on n'a droit qu'à une seule réponse ! Le premier qui aura deviné sous quelle carte se trouve l'insecte devient celui qui cachera au prochain tour. Si l'insecte est caché sous une carte spéciale, le gagnant devra mimer l'insecte en faisant le tour des joueurs.

Jeu 4 : "Le bon calcul"

On distribue 4 cartes à chacun des joueurs et chacun remplit ses cartes en ajoutant des fleurs d'une seule autre couleur et d'un seul autre modèle, au choix et en écrivant le calcul correspondant. On vérifie ensemble si ces critères ont bien été respectés.

Chaque décomposition correcte donne un point. Le premier joueur qui arrive à 8 points a gagné. On termine alors le décompte car il peut y avoir des ex aequo.

Jeu 5 "J'en ai dix !"

On distribue 4 cartes à chaque enfant. Chacun regarde s'il peut faire 10 avec 2, 3 ou 4 cartes. Si oui, chacun son tour les dépose en annonçant le calcul. Tous ceux qui ont pu déposer et dire le calcul marquent un point et reprennent des cartes pour en avoir 4. Si personne ne peut jouer, chacun son tour prend 1 carte à son voisin et on regarde à nouveau qui a dix. Le premier qui a 10 points gagne la partie.

(Variante : donner une carte de plus et demander d'arriver à 12, à 15)

Pour les plus jeunes :

- Remplir librement les cartes ou choisir une carte remplie et la décrire à un partenaire qui ne la voit pas et doit reproduire la même décomposition floral (seuls les nombres sont importants, pas la disposition). L'équipe gagne la carte si elle est correcte. Le jeu s'arrête quand l'équipe a obtenu 6 cartes.
- Trier un paquet de 20 cartes en fonction du nombre d'une fleur d'un type donné.

Intérêt didactique et notions abordées

- Décompositions additives de nombres inférieurs ou égaux à 10
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres jusqu'à 10

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301 Source : jeu inventé par Paule Sanzot

Mise en route : présence d'un adulte nécessaire

Foggle

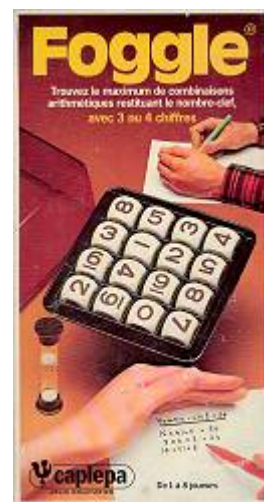
Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire - secondaire

Matériel :



Règle du jeu

Deux ou trois dés sont lancés (selon la difficulté désirée) pour déterminer le nombre qu'il faudra tenter de retrouver. Puis, on secoue la boîte et il faut trouver autant de combinaisons possibles en se basant sur les 16 chiffres et les 4 opérations traditionnelles.

Pour un nombre à 2 chiffres, on utilisera 3 (ou quatre chiffres) : pour un nombre à 3 chiffres, on pourra aller jusqu'à 6 chiffres

Attention, il faut que les chiffres se touchent par les côtés ou par les angles pour pouvoir les utiliser.

Variantes :

- Trouver le plus possible de calculs dont la réponse est zéro.
- Réaliser la suite la plus longue.

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D. Socles : Effectuer des opérations dans des situations variées ; Utiliser les propriétés des opérations ; utiliser les conventions d'écriture mathématique.
- Travail sur la rapidité en calcul mental

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

Mise en route : présence pour le début de la partie

Source : Edition Capiépa, auteur Alan Turoff

Just 4 fun

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : Primaire - (secondaire)

Type : stratégie, addition de nombres, orientation dans le plan

Matériel : plateau, cartes, pions.

Règle du jeu

But du jeu : être le premier joueur à gagner 4 zones contiguës formant une ligne droite.

Chacun prend les 20 pions d'une même couleur qu'il place devant lui. Les cartes sont mélangées et l'on en distribue 4 à chaque joueur. Le joueur le plus jeune commence.

Le tour de jeu d'un joueur se découpe en 3 phases :

- Jouer une ou plusieurs cartes
Le joueur joue une ou plusieurs cartes de sa main afin de sélectionner la zone du plateau de jeu où il souhaite placer l'un de ses pions, la somme des cartes jouées représentant le numéro de cette zone.
- Placer un pion
Le joueur place un pion dans la zone sélectionnée sur l'emplacement en face de lui. S'il y a déjà un ou plusieurs pions de sa couleur, il empile le nouveau sur le(s) précédent(s). Plusieurs joueurs peuvent avoir des pions dans la même zone. On considère pour une zone du plateau que le joueur ayant la majorité absolue dans une zone en est le propriétaire. Il faut donc vérifier, avant de placer le pion, qu'il n'y a pas un joueur qui a plus de 2 pions que le joueur souhaitant placer son pion. Si c'est le cas, celui-ci ne peut pas placer son pion, la zone est protégée. Si, par contre, le joueur place un second pion de plus que tous les autres joueurs dans cette zone, alors il peut retirer les pions (on les remet dans la boîte) des autres joueurs et placer sa pile au centre de celle-ci. La zone est protégée et lui est attribuée définitivement.
- Piocher des cartes
Le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 4 cartes en main.

La partie prend fin quand un joueur a la majorité dans 4 zones adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Les 4 zones doivent former une ligne droite.

Si ce cas de figure n'arrive pas à l'issue des 20 tours, on vérifie les majorités dans chaque zone. Le joueur qui a seul la majorité dans une zone retire les autres pions et place les siens au centre de celle-ci. En cas d'égalité pour une majorité tous les pions sont retirés de la zone. Enfin, chaque joueur additionne la valeur de ses zones et le joueur avec le plus grand total remporte la partie.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Orientation dans le plan
- Calcul mental (addition)
- 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 ; Respecter les priorités des opérations ; Se situer et situer des objets

Classement ESAR : A302, A409, B408, C315, D301

Mise en route : Présence pour le début de la partie ; veiller à installer chaque règle

Source : jeu du commerce (Kosmos)

Triominos

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 1 à 4

Type : Jeu numérique

Niveau : Primaire - secondaire

Matériel :

- 56 plaques triangulaires
- 4 réglottes

Règles du jeu

Chaque joueur pioche 6 tuiles et à tour de rôle place une tuile sur la table. La manche s'arrête lorsqu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses tuiles.

La tuile du triomino a trois chiffres. Il faut accoler des chiffres identiques.

- 1) La première tuile à être placée sur la table est celle qui a les trois chiffres identiques les plus élevés et si aucun joueur n'a ce type de tuile, la première tuile sera celle qui a le plus grand total lorsqu'on additionne ses trois nombres.
- 2) Par la suite, les joueurs jouent une tuile à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en la connectant à celles déjà placées sur la table. Il en pioche une nouvelle s'il ne parvient pas à en placer une. S'il pioche une bonne tuile, il peut la placer immédiatement et c'est le tour du joueur suivant.

Les points :

- 1) Le joueur peut mettre une tuile dont le côté est le même que celui d'une tuile déjà sur la table en faisant toucher les côtés identiques. Le nombre de points vaut la **valeur de la tuile**.
- 2) Il peut mettre une tuile comme dans la règle 1) mais en plus la troisième pointe touche une autre pointe avec un chiffre correspondant (on appelle cela faire le pont).
Nombre de points = **Valeur de la tuile + 40**
- 3) S'il complète un hexagone en plaçant une tuile dont deux côtés touchent deux tuiles différentes, nombre de points = **Valeur de la tuile + 50**

La manche s'arrête lorsque qu'un joueur a placé toutes ses plaques. Si à la fin d'une manche un joueur a atteint 400 points, il gagne la partie.

Intérêt didactique et notions abordées

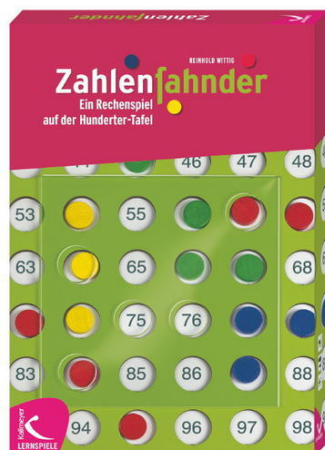
- Calcul mental, travail sur les opérations
- Tables d'addition
- C.T.Socle : effectuer des opérations dans des situations variées ; Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat.

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : très rapide sans comptage des points, un peu plus lente sinon

Source : Goliath

Zahlenfahnder



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau avec les nombres de 1 à 100, plaque transparente "masque" laissant apparaître 5 emplacements ; pions colorés

Règle du jeu :

On détermine d'abord collectivement le nombre de tours de jeu ou de pions à placer (par exemple : 40 pions et on termine le tour de jeu)

Le but du jeu est de réaliser le plus possible d'alignements de 4 (2 points) ou 5 (3 points) pions.

Le joueur le plus jeune commence.

A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- placer le "masque" sur le plateau de jeu et prendre le nombre de dés indiqués par la rangée supérieure
- jouer les dés et essayer de réaliser par combinaison des nombres l'un des nombres libres pour y placer son pion. (Si le joueur ne parvient pas à obtenir l'un des nombres libres, les autres joueurs (dans l'ordre du tour) qui y arrivent peuvent placer un pion de leur couleur à l'emplacement voulu)

Lorsqu'il n'y a plus d'emplacement libre, c'est au tour du joueur suivant.

Prolongements : jouer avec un dé de moins que ce qui est indiqué ; faire écrire le calcul.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 100)
- 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

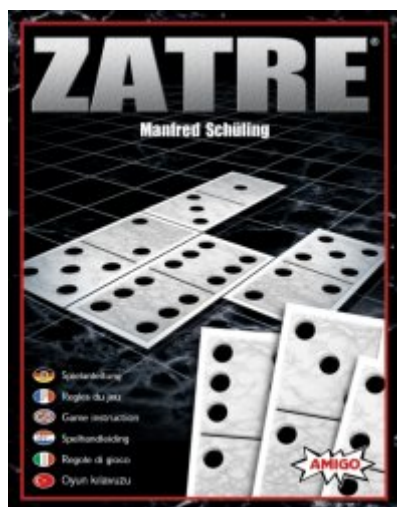
Classement ESAR : A 409, B 406, C 315, D 301

Mise en route : assez lente, le jeu est assez complexe

Source : jeu de Reinhold Wittig, édité par Kallmeyer

Zatre (jeu de cartes)

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire

Règle du jeu

On joue avec 25 des 50 cartes du jeu. Chaque joueur reçoit 3 cartes, sauf le donneur qui en reçoit 4 et commence à jouer et pose deux cartes. Les autres cartes serviront de pioche individuelle. Ensuite, chaque joueur, à son tour, tente de placer une de ses cartes en ligne horizontale ou verticale afin que les points inscrits sur les cartes d'une même rangée totalisent 10, 11 ou 12 (ce qui permet de gagner 1, 3 ou 5 points). On peut prolonger des lignes existantes à condition de ne pas dépasser 12. Des placements astucieux peuvent permettre de prolonger plusieurs lignes en même temps et de marquer plus de points.

Après son tour, chaque joueur reprend une carte de sa pioche.

Le comptage des points se fait en notant son score après chaque tour, en remplissant ligne par ligne sans laisser de ligne blanche, et en tenant compte des bonus éventuels : 6 points pour un triple même nombre (10, 11 ou 12), ou pour les trois scores obtenus en un même tour (10, 11 et 12). De plus, chaque ligne remplie fait gagner un bonus de plus en plus élevé.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les cartes sont posées, et on additionne alors les scores obtenus.

Variantes

Il existe un jeu de même nom et basé sur le même principe sur plateau, mais avec des cartes simples et non doubles.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 403, A 406, B 406, C 315, D 301

Mise en route : présence au début et pour expliquer le comptage des points

Source : jeu Amigo