

PAS DE PROBLEME

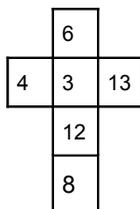
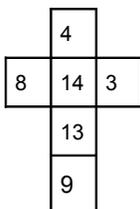
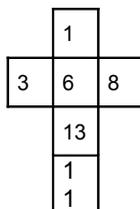
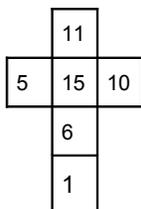
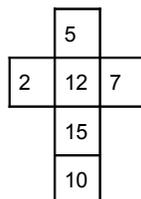
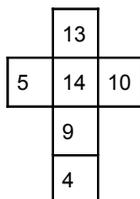
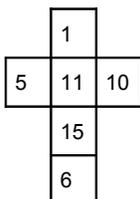
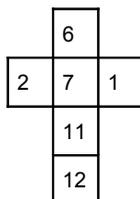
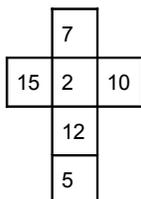
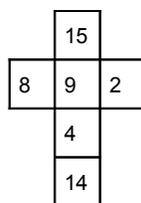
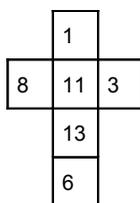
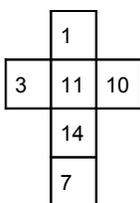
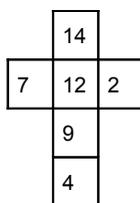
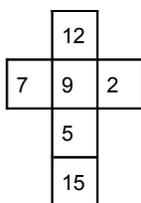
Le jeu a été édité il y a quelque temps par les « Editions Edmond Dujardin » et ne peut guère se trouver que dans des brocantes organisées dans nos villages.

En voici une version pour une utilisation possible en classe entière.

Matériel :

Un sablier (pour une durée d'environ 3 minutes).

14 dés dont voici ci-dessous un développement.



Un cornet pour lancer ces dés.

Pour chaque élève, un tableau, semblable à celui ci-dessous.

$$\square + \square = \square$$

$$\square - \square = \square$$

$$\square \times \square = \square \pm \square$$

$$\square : \square = \square \pm \square$$

Le but du jeu est de réaliser dans le temps imparti par le sablier des égalités simples comportant addition, soustraction, multiplication et division.

Déroulement du jeu :

L'enseignant ou l'élève meneur de jeu lance les 14 dés et indique au tableau, visible de tous les 14 nombres obtenus.

Pendant le temps imparti, chaque élève tente de placer les 14 nombres dans sa grille en tenant compte des opérations et égalités indiquées (le signe « \pm » signifie qu'au choix une addition ou une soustraction peut être utilisée).

Chaque joueur fait la somme des nombres qu'il a réussi à placer. S'il a placé les 14, il gagne un bonus de 50 points. S'il ne les a pas tous placés, il diminue son total de la valeur des nombres restants. Le nombre obtenu finalement indique le nombre de points obtenus par le joueur pour ce tour de jeu.

Il pourra être utile de faire vérifier les calculs par un autre joueur. En cas d'erreur de calcul, les nombres intervenant dans ce calcul ne sont pas comptabilisés.

Selon la décision prise en début de jeu, le gagnant peut être celui qui :

- a le total le plus élevé au bout d'un nombre de tours déterminé
- a le total le plus élevé au bout d'une durée déterminée
- le premier atteint un total déterminé (300 points par exemple). Dans ce cas, le tour de jeu doit être poursuivi.