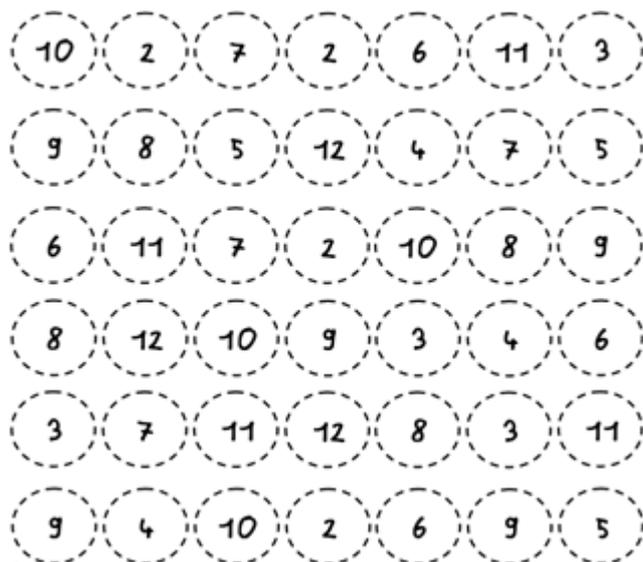


## DECALCULO ET CALCUL&DÉS

APMEP Lorraine – Groupe Jeux

Une adhérente lorraine utilise en classe de CP le jeu **DECALCULO**. Le principe nous a semblé très intéressant, alliant certains automatismes de calculs au repérage dans le plan.



Deux dés à six faces sont lancés. Le total des points visibles sur les faces supérieures fournit une zone à colorier. Le premier qui obtient des alignements de quatre de ces zones a gagné.

Une première observation des nombres dans les disques nous a donné envie de voir leur fréquence et de comparer avec les résultats pouvant être obtenus suite au lancer de deux dés.

### Possibilités en lançant deux dés

En rouge : résultat du premier dé

En noir : résultat du deuxième dé

					6+1					
				5+1	5+2	5+3				
			4+1	4+2	4+3	4+4	4+5			
		3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6	4+6		
	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	5+4	5+5	5+6	
1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

**Dans la « grille » téléchargée**

							X			
	X			X	X	X	X	X	X	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Le créateur du jeu semble avoir rempli ses cibles selon son envie du moment...

Nous avons envie de créer de nouveaux ensembles de résultats cible et nous avons nommé CALCUL&DÉS nos nouveaux jeux.

Somme des points	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Probabilité	$\frac{1}{36}$	$\frac{2}{36}$	$\frac{3}{36}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{5}{36}$	$\frac{6}{36}$	$\frac{5}{36}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{3}{36}$	$\frac{2}{36}$	$\frac{1}{36}$
Avec 42 cibles	1	2	3	5	6	7	6	5	4	2	1

Avec 42 cibles (comme dans le jeu DECALCULO), les résultats des calculs ont été arrondis à l'unité la plus proche. 3,5 a été arrondi une première fois à 3 et une seconde fois à 4 pour garder un total de 42.

8 11 6 8 7 5 10  
 4 6 8 3 10 7 12  
 6 10 9 6 7 9 6  
 5 7 4 7 5 3 8  
 7 8 5 9 6 4 9  
 10 2 11 7 8 5 9

Pour éviter les petits soucis d'arrondis, nous avons imaginé un second jeu à 2x36 cibles : l'espace utilisé pour trouver les alignements s'est trouvé agrandi.

Somme des points	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Probabilité	$\frac{1}{36}$	$\frac{2}{36}$	$\frac{3}{36}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{5}{36}$	$\frac{6}{36}$	$\frac{5}{36}$	$\frac{4}{36}$	$\frac{3}{36}$	$\frac{2}{36}$	$\frac{1}{36}$
Avec 72 cibles	2	4	6	8	10	12	10	8	6	4	2

2 6 4 10 7 5 8 7 6

4 8 5 7 8 9 11 3 12

7 9 8 5 6 3 9 6 7

5 8 10 3 9 6 4 10 4

9 4 7 6 8 10 7 5 11

6 10 8 11 3 7 5 9 8

9 5 7 9 6 11 6 7 2

7 4 8 6 10 5 12 8 7

Nos jeux CALLS&DÉS avec [42 cibles](#) et [72 cibles](#) sont téléchargeables sur notre site.

### Compléments

Une autre méthode a été imaginée et utilisée au Labo de Moulins-lès-Metz. Nous l'avons utilisée pour créer un jeu à l'intention d'élèves de fin de cycle 2. Il est présenté à la page suivante.

Ils pourront ensuite connaître les joies de la version du jeu [TRIO](#) qui a été conçue pour eux.