

L'appli Mathador

Séverine Lambert et Nicole Toussaint

Mathador : connaissez-vous ce jeu ?

Il a été créé à la fin du siècle dernier par notre collègue Éric Trouillot pour ses collègues afin de développer leurs compétences en calcul mental. Ce jeu de plateau a vu naître au fil des années diverses versions (Juniors, Kids... pour les plus jeunes) et une application en ligne (demandez tout simplement « Mathador » à votre moteur de recherche préféré !).

Tout récemment est apparue l'application Mathador pour *iPad* avec trois jeux : Solo, Plato et Flash. Sur *iPhone* et *iPod touch*, seul le jeu Solo est disponible du fait du trop petit écran. Il existe aussi une version de démonstration gratuite.

On y retrouve ce qui a fait le succès du jeu de société : une sorte de « compte est bon » où le nombre à trouver est compris entre 0 et 99 et est obtenu par un lancer de deux dés à dix faces (un pour les dizaines, l'autre pour les unités) ; les nombres à utiliser pour trouver le nombre-cible sont fournis par cinq autres dés : un dé à quatre faces (soit un nombre de 1 à 4), un à six faces (1 à 6), un à huit faces (1 à 8), un à douze faces (1 à 12) et un à vingt faces

(1 à 20). On n'est pas obligé d'utiliser les cinq nombres, mais on ne peut pas utiliser deux fois le même (sauf bien sûr s'il figure sur deux dés).

On réussit un « mathador » si on trouve le nombre cible en utilisant les quatre opérations.

Dans cette application, tous les défis virtuels proposés ont au moins une solution.

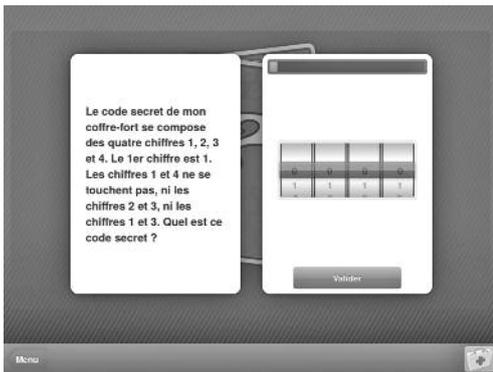
Le jeu SOLO

Comme son nom l'indique, on y joue seul. On commence par choisir son mode : facile, moyen, difficile.

Ensuite, il y a 10 niveaux de difficulté croissante à réussir pour valider le mode. Comme dans les jeux vidéo, il faut réussir le niveau 1 pour pouvoir jouer dans le niveau 2, etc.



Chaque niveau comporte six calculs de Mathador et trois énigmes à résoudre dans un temps imparti. Parfois, une ou plusieurs opérations sont imposées pour valider un calcul. Les énigmes sont variées (et parfois donnent du fil à retordre si on les fait sans écrire !) : ce sont des problèmes de logique ou des carrés magiques à compléter.



Pour chaque épreuve (calcul ou énigme), on peut recommencer si on se trompe ou on peut passer et voir une solution si on ne trouve pas de réponse (mais attention au temps !). Mais surtout, on peut utiliser un bonus grâce à la trousse de secours : temps supplémentaire, indice ou suppression d'une opération imposée.



Pour remplir cette trousse de secours, c'est là qu'il faut devenir efficace en calcul mental ! Il faut soit réussir un mathador (bonus au choix), soit se montrer performant dans un niveau : rapidité pour gagner des bonus « temps » ou régularité (réussir le niveau sans faire d'erreur ni passer d'épreuve) pour les autres bonus. Il vaut donc mieux réfléchir avant de valider une solution car cela vaut le coup de trouver les fameux mathador ! De plus, en modes moyen et difficile, il y a un nombre minimal de points à obtenir pour valider le niveau. Une division rapportant 3 points sera à favoriser par rapport à une

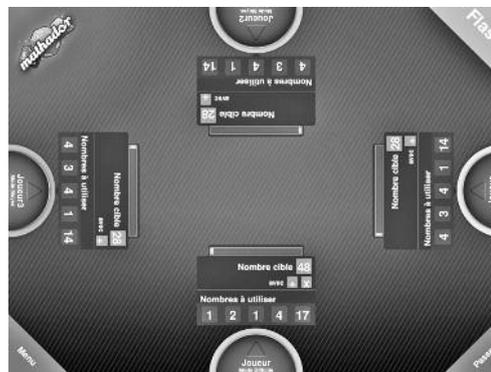
addition qui ne rapporte qu'un point alors qu'un mathador rapporte 13 points... Trouver une solution au calcul ne suffit donc pas pour gagner !

Enfin, divers « trophées » sont obtenus au fur et à mesure que l'on joue et cela devrait plaire surtout à nos jeunes élèves de collège : on gagne une étoile (comme à la coupe du monde de foot !) sur son avatar lorsque l'on a réussi les 10 niveaux d'un mode, on obtient des trophées pour la réalisation de 3 mathadors, puis 10 etc., pour la rapidité (par exemple, réussir tout un niveau en moins de 20 s : il faut être vif d'esprit mais aussi savoir pianoter sans faille !), la régularité, l'endurance (nombre de fois où l'on a réussi un niveau), etc. On obtient aussi un grade de « initié » jusqu'à « génie »...

Le jeu FLASH

Dans ce jeu, il s'agit uniquement d'épreuves de calculs (avec ou non des opérations imposées), sous formes de défis entre deux à quatre joueurs, chacun étant face à un bord de la tablette.

On choisit le nombre d'épreuves du jeu et la durée des sabliers. Le joueur qui résout le plus d'épreuves gagne.



Ici, il faut surtout être rapide. En effet, les points (tout comme les mathadors) n'apportent rien. Le premier joueur à toucher

Coup de cœur pour l'appli Mathador

son « buzzer » prend la main et gagne le défi si ses calculs aboutissent. Sinon, il est éliminé et seuls les autres peuvent encore proposer une solution. Si personne ne trouve de solution dans le temps imparti, on peut choisir de relancer le sablier ou changer d'épreuve...

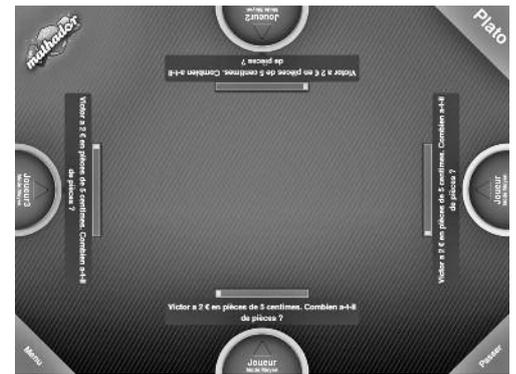
L'avantage du jeu virtuel par rapport au jeu réel est que tous les joueurs ne planchent pas forcément sur la même épreuve : on peut par exemple inscrire un joueur en mode « facile » et les autres en mode « difficile ». Tout le monde cherche alors en même temps mais avec des tirages différents. Ceux qui sont de même niveau ont le même tirage.

À l'usage, il apparaît un léger problème : en fait, il est tentant de prendre la main et de réfléchir tout en tapant les calculs... Il semble alors nécessaire de faire écrire les calculs sur une feuille aux joueurs avant de prendre la main. Cela permet de vérifier aussi que le joueur sait faire les calculs seul (en effet, dans toute l'application, lorsque l'on tape un calcul, le résultat s'affiche seul contrairement au jeu de société...).



Le jeu PLATO

Ce dernier jeu est l'équivalent du modèle original. Il s'agit d'un jeu de l'oie avec 21 cases « calcul » et 7 cases « énigmes ». On y joue aussi de deux à quatre joueurs. Le gagnant est le premier à avoir terminé le parcours.



Comme dans le jeu Flash, tous les joueurs cherchent en même temps et on peut choisir au départ des niveaux différents et la durée du timer.

Celui qui trouve le premier une solution à son défi avance en lançant le dé, ce qui déclenche un nouveau défi pour tous les joueurs (calcul ou énigme).

Bref, il y a de quoi être conquis.

Et nous espérons bien que jeunes et moins jeunes prendront plaisir, comme nous, à jouer les « petites poucettes » dans le train ! Une version pour *Android* est attendue avec impatience par nos collègues, accros de calcul mental... et un peu joueurs bien entendu.