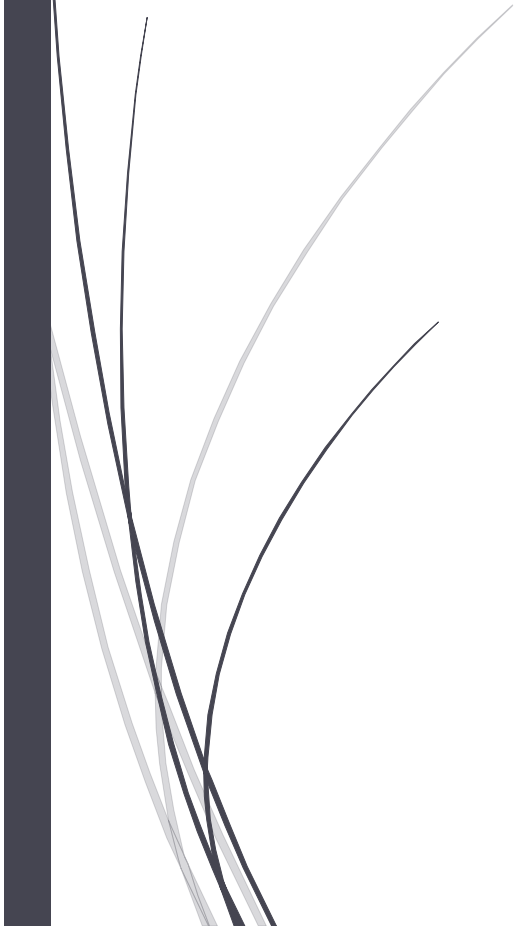




Petits jeux de calcul

Avec des dés ou des cartes



Estelle Vogt

Organisation

A partir de 2 joueurs mais vraiment intéressant à 3 ou 4 joueurs

Matériel

- Un jeu de 52 cartes dont on retire les "têtes".

Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf :

- le 9 qui vaut 0
- le 10 qui vaut soit +10, soit -10
- l'as qui vaut 1 ou 11

Déroulement du jeu

- On distribue toutes les cartes à chaque joueur.
- Le premier joueur à gauche du "donneur" pose une carte et annonce sa valeur.
- Le second joueur pose une carte sur la première et annonce la somme des 2 cartes.
- Le troisième joueur pose une carte sur le tas et annonce la nouvelle somme.
- Ainsi de suite...

Le premier joueur qui a atteint ou dépassé 51 est éliminé. Il retire sa dernière carte et le jeu continue avec les autres joueurs. Le dernier joueur en course a gagné.

Variante possible

Celui qui gagne est le premier à faire 51 (dépasser 51 reste éliminatoire).

Aide possible

Une feuille avec les différentes valeurs des cartes par joueur.

Les six coups

Organisation

2 à 6 joueurs

Matériel

- 1 dé
- 1 feuille de marque pour chaque partie (autant de colonnes que de joueurs) ou bien une feuille de marque par joueur (une colonne = une partie)

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				
6				
TOTAL				

feuille de marque / partie

	partie 1	partie 2	partie 3	partie 4	...
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
TOTAL					

feuille de marque / joueur

But du jeu

Marquer un maximum de points.

Règles

Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé. Il inscrit alors, dans la case de son choix le produit du nombre du dé par le nombre d'entrée de la ligne ; par exemple : un joueur lance le dé et obtient 4 ; il choisit de le placer dans la ligne du 5 ; il y inscrit donc 20 (4x5).

La partie s'arrête lorsque chaque joueur a joué 6 ou 10 fois (selon l'option choisie).

Chacun additionne les nombres de sa colonne. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Variante

- On peut aussi jouer avec 2 dés (ou même plus) ; on utilise alors la somme des nombres indiqués.

Aides possibles

- Tant que les enfants ne trouvent pas relativement vite le produit, on leur laissera prendre leur table de multiplication (on peut aussi constituer des tables partielles correspondant au jeu).
- Il est intéressant également de donner la possibilité aux enfants d'avoir une feuille de brouillon.

Le nombre cible

Organisation

Peut se jouer seul

Matériel

- 5 Dés idéalement mais 2 peuvent suffirent
- Ardoise ou feuille de brouillon

But du jeu

Atteindre ou s'approcher le plus possible du nombre cible.

Règles

On lance les deux dés une première fois pour déterminer le nombre cible.

Si à mon lancé j'obtiens 5 et 6 : le nombre cible sera 65. Je lance à nouveau les dés (5 idéalement) pour obtenir les chiffres qui me permettront d'obtenir 65. Si j'obtiens 6 – 4 – 5 – 6 – 3 je peux utiliser chaque chiffre une seule fois et faire des multiplications, divisions, additions, soustractions pour trouver 65 ou m'en approcher. Ici $6+4 = 10$. $10 \times 6 = 60$. $60+5=65$.

Aides possibles

Avoir les tables de multiplications.

Organisation

2 joueurs minimum

Matériel

- 2 dés
- Un jeu de 52 cartes (sans les têtes)

But du jeu

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Règle

Toutes les cartes sont distribuées.

Le premier joueur lance deux dés. On additionne leurs valeurs. Tous les joueurs cherchent alors à se débarrasser de toutes les façons possibles de cartes qui "font" cette valeur. Par exemple, si les dés ont donné 8, les joueurs peuvent se débarrasser d'une carte 8, mais aussi de deux cartes 6 et 2, de trois cartes 3, 4 et 1 etc ... dans ce même tour, les joueurs se débarrassent de toutes leurs combinaisons qui font 8.

On relance les dés, jusqu'à ce qu'un joueur se soit débarrassé de toutes ses cartes.

Le quinze vainc

Organisation

2 joueurs

Matériel

Une feuille et un stylo

But du jeu

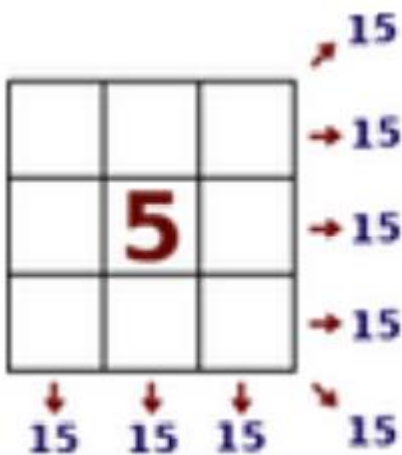
Être le premier à fabriquer une somme de 15 avec 3 nombres à gagner

Règle

Tous les chiffres (de 1 à 9) sont écrits sur une feuille.

On trace une grille de 9 cases.

A tour de rôle chacun place un chiffre dans la grille et le raye de la liste : ce chiffre n'est alors plus disponible.



Dépasse-pas 100 !

Organisation

2 joueurs minimum

Matériel

- Un jeu de 52 cartes, chaque carte vaut sa valeur habituelle :
- Le roi vaut +20 ou -20
- La dame vaut +10 ou -10
- Le valet vaut +5 ou -5

But du jeu

Être le dernier joueur en jeu

Règle

On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour avoir toujours 5 cartes en main. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence s'il pose un valet/dame/roi) et annonce le total.

Par exemple le premier joueur pose 6 et annonce « 6 ». Le deuxième pose une dame et annonce « +10 » et le total « 16 » ...

Le premier joueur qui dépasse 100 a perdu, donc à 100 on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et dépasse 100 a perdu, il retire alors les 3 dernières cartes du paquet. Les autres joueurs continuent à partir de ce nouveau total.

Variante :

Dépasse-pas 1 000 :

le roi, la dame et le valet changent de rôle : ils sont forcément joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet :

- roi : faire x 4 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat au total
- dame : faire x 3 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat au total
- valet : faire x 2 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat au total

Dans ce cas, on piochera 2 cartes pour toujours avoir 5 cartes en main

Les dés multipliés

Organisation

2 joueurs minimum

Matériel

- 2 dés à 6 faces.
- 1 feuille de score par joueur

But du jeu

Marquer le plus de points

Règle

Chacun son tour les jours lancent les deux dés et multiplient les résultats. Par exemple je lance 6 et 3 -> $3 \times 6 = 18$. Je marque 18 points. Si le résultat de la multiplication est faux, je ne marque pas de points.

La partie se joue en 5 tours, le joueur qui a marqué le plus de points gagne.

Organisation

2 joueurs minimum

Matériel

- 4 dés à 6 faces.
- 1 feuille

But du jeu

Atteindre 42 195

Règle

Un marathon c'est la distance olympique qui correspond à 42.195 mètres. C'est aussi cette distance qu'il va falloir parcourir avec les dés.

Le premier joueur à commencer la course lance les 4 dés et les place de la manière qu'il veut pour composer un nombre de 4 chiffres. *Par exemple il lance les dés et obtient 4.3.2.1, il peut choisir d'annoncer qu'il a déjà couru 4.321 mètres ou 3.241 mètres ou 1.234 mètres ou... tout autre combinaison de ces 4 dés.*

Puis c'est au joueur suivant de procéder de la même façon. À chaque tour on additionne les nombres retenus.

Lorsqu'un joueur n'a plus que 999 mètres à parcourir, il ne lance que 3 dés puis seulement 2 dés lorsqu'il ne lui reste que 99 mètres à couvrir et 1 dé pour les 9 derniers mètres.

À chaque tour il n'y a qu'un jet de dés mais on peut refuser d'additionner le nombre obtenu si on ne pense qu'aucune des combinaisons n'est bonne à prendre. On annonce : "je reste sur place" ou "je passe".

Le premier joueur qui atteint 42.195 mètres est le vainqueur !

ATTENTION

Ceux qui dépassent les 42.195 mètres sont éliminés. S'il ne reste qu'un seul joueur à ne pas être éliminé on peut aussi le déclarer gagnant.

Variante

Pour commencer (et pour les CE2) on peut choisir un nombre inférieur à 10 000 et n'utiliser que 3 dés.

Organisation

2 joueurs minimum

Matériel

- 5 dés à 6 faces.
- 1 feuille de score

But du jeu

Réaliser un score supérieur à celui de ses adversaires

Règle







Chaque joueur lance les dés tour à tour à trois reprises chacun. L'objectif est alors de réaliser des combinaisons précises (listées ci-dessous), le joueur peut lancer tous les dés ou seulement quelques-uns pour parvenir à ses fins.

Après chaque lancer, le joueur calcule ses points et inscrit le score réalisé dans l'une des cases sur la feuille de scores. La combinaison réalisée est alors bloquée et il devra en réaliser d'autres par la suite. Lorsque les combinaisons de la section supérieure réalisent un total supérieur à 63 points, un bonus de 35 points est obtenu.

Une fois la grille complète, le comptage des points s'effectue afin de désigner le gagnant.

Yam's



	J1	J2	J3	J4	J5	J6
1 [total de 1]  = 1						
2 [total de 2]  = 2						
3 [total de 3]  = 3						
4 [total de 4]  = 4						
5 [total de 5]  = 5						
6 [total de 6]  = 6						
Bonus si > à 62 [35]						
Total supérieur						

Brelan (3 id.) [total]						
Carré (4 id.) [total]						
Full House [25]						
Petite suite [30]						
Grande suite [40]						
5 identiques [50]						
Chance [total]						
Total inférieur						

Total						
--------------	--	--	--	--	--	--