

## **JEUX NUMERIQUES (classer, créer des familles pour le secondaire)**

### **Contenu**

Jeu des bonus - malus .....	2
Nombres à trier .....	3
High score .....	4
That's life .....	5

Pour plus de choix, visiter le site <http://www.jeuxmath.be/>

## **Jeu des bonus - malus**

### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type de jeu : Nombres – Nombres négatifs Niveau : Primaire - secondaire

Matériel :

Jeu de parcours où chaque case possède une couleur, cartes "événements", jetons rouges et verts, pions, dés.

### Règle du jeu

La banque détient des jetons rouges et des jetons verts.

Les jetons verts sont des bonus ou gains. Les jetons rouges sont des malus ou pertes.

Quelqu'un joue le rôle du banquier. Les autres joueurs placent leur jeton sur la case départ. Le 1<sup>er</sup> jette le dé et avance son jeton du nombre obtenu et suit l'indication de la case.

Si on arrive sur une case noire, il faut suivre ce qui y est indiqué. Si on arrive sur une case rouge, il faut tirer une carte rouge.

Si on arrive sur une case verte, il faut tirer une carte verte.

Si on arrive sur une case bleue, il faut échanger ses bonus et ses malus à la banque pour ne plus en avoir que d'une seule sorte.

Ensuite chaque joueur fait de même à tour de rôle.

Quand chacun a joué, le 1<sup>er</sup> recommence et ce jusqu'à ce qu'un joueur aboutisse à l'arrivée. Ce joueur reçoit de la banque une prime de 20 bonus.

Chacun fait le décompte de ses points en échangeant ses bonus et ses malus pour n'avoir des jetons que d'une seule couleur. Le classement des joueurs se fait selon ce décompte.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Approche originale des nombres négatifs et des opérations sur ceux-ci.
- C.T. Repérer, reformuler la ou les question(s) explicite(s), implicite(s) ; Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres entiers ; Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; 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 : nécessité d'un meneur de jeu, règles assez simples Source : jeu inventé par A. Goovaerts

## **Nombres à trier**

### Présentation du jeu

Nombres de joueurs : une ou deux équipes de 4 joueurs au maximum Type : Numérique – Familles de nombres et décompositions en facteurs Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : Des cartes – nombres reprenant 98 nombres compris entre 2 et 135 et divisibles par l'un (au moins) des facteurs premiers utilisés (2,3,5)

### Règle du jeu :

Chaque équipe reçoit 98 cartes nombres à répartir en 7 familles matérialisées par des paquets différents :

- A : famille comprenant 20 multiples de 2
- B : famille comprenant 18 multiples de 3
- C : famille comprenant 16 multiples de 4
- D : famille comprenant 14 multiples de 5
- E : famille comprenant 12 multiples de 6
- F : famille comprenant 10 multiples de 9
- G : famille comprenant 8 multiples de 10

L'équipe ayant terminé le plus rapidement gagne, si la répartition est correcte.

Variantes :

1. Construire l'une des familles (tirée au sort) le plus vite possible (s'il y a deux équipes)
2. Obtenir 3 (ou 5) des 7 familles (tirées au sort)
3. Obtenir plus de familles que l'autre équipe en un temps donné.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Approche originale de la notion de diviseur commun
- 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 ; Créer des familles de nombres à partir d'une propriété donnée.

Classement ESAR : A 409, B 501, D 403

Mise en route : assez rapide : rappel des consignes

Source : jeu proposé par Gilles Cohen lors de la compétition "Jeux Mathématiques" à Lille en août 2012.

## High score

### Présentation du jeu



Nombre de joueurs : de 2 à 6 Type : Nombres - Opérations Niveau : Primaire - Secondaire  
Matériel : 2 dés, 4 plaques de jeu individuelles avec marqueurs

### Règle du jeu :

Le but du jeu est d'avoir le plus de points à la fin de la partie, constituée de 3 manches, une manche étant terminée lorsque toutes les cases ont été remplies.

A chaque tour, les dés sont lancés et chaque joueur place la somme des dés dans une case du tableau.

Pour gagner des points, il faut réaliser l'une des combinaisons suivantes :

- valeurs identiques : paire (1 point), brelan (3 points), carré (6 points), quinte (10 points)
- doubles valeurs identiques : double paire (3 points), full (8 points)
- suites : grande suite, avec un 7 (12 points), petite suite, sans 7 (8 points), l'ordre n'intervenant pas.

Ces combinaisons sont à réaliser sur chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale ; les points des deux diagonales sont doublés.

Lorsque la manche est finie, chaque joueur calcule le total de ses points et l'indique sur la case de droite, la colonne de droite servant à additionner les points des 3 manches pour déterminer le vainqueur.

### Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 100)
- 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 ; Se situer et situer des objets

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Mise en route : présence pour la première partie

Source : jeu Ravensburger, créé par Heinz Wüppen, proche du jeu "Criss Cross" de Reiner Knizia

## That's life

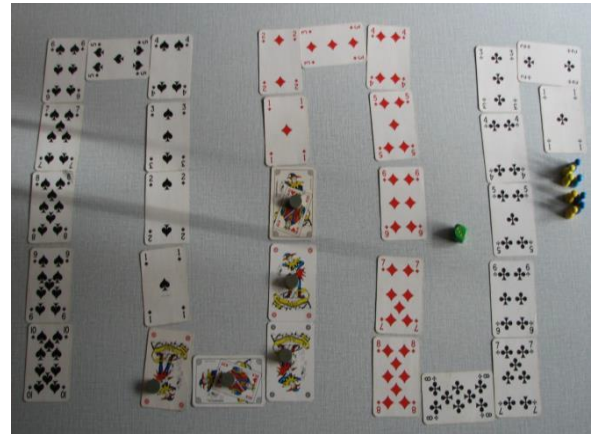
### Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6 Type : Nombres

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : cartes à jouer, pions, dé

### Règle du jeu :



Le jeu est disposé comme sur la photo. Les cartes noires représentent des mauvais points, les rouges des bons points. Les cartes joker permettent de transformer une carte "mauvais points" en carte "bons points", elles ne modifient pas une carte "bons points". Les "gardes" placés au départ sur les jokers doivent être déplacés pour prendre la carte sur laquelle ils se trouvaient : ils ne peuvent l'être que si un pion (au moins) se trouve sur la carte ; ils sortent du jeu en fin de parcours ; plusieurs gardes peuvent occuper la même carte.

Chaque carte est emportée par le joueur qui la quitte en ne laissant ni pion ni garde.

Chaque joueur devra donc faire parcourir le plan de jeu à ses 4 pions en optimisant ses gains.

Lors de son tour, chaque joueur peut soit avancer un de ses pions, soit avancer un garde pour autant qu'un pion (pas nécessairement de sa couleur) occupe la carte correspondante.

Chaque pion est retiré du jeu dès qu'il a dépassé la dernière carte. Le décompte des cartes obtenues déterminera le gagnant.

Variantes :

- Ne prendre que 2 ou 3 pions par joueur
- Raccourcir ou allonger le plan de jeu

### Intérêt didactique et notions abordées

- Prise en compte de la position de chaque pion.
- Approche originale de la valeur absolue représentée par la carte joker
- Anticipation et stratégie
- C.T. Estimer le résultat, vérifier sa plausibilité ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution.
- C.D. Classifier, situer, ordonner des nombres entiers ; Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées
- 

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

Mise en route : placement du matériel un peu lent ; présence nécessaire pour la règle des gardes Source : jeu Ravensburger - Oia