

JEUX NUMERIQUES

JEUX NUMERIQUES	1
A. NOMBRES	2
Mystéro	2
Ligretto	3
Ikarus	4
6 nimmt ou Six qui prend	5
Rummicub	6
Numériplay	7
Zalogo - Placer les nombres	8
Troc chez le chef indien	9
Jeu d'échanges ou de la banquière	10
B. OPERATIONS	11
Ferme la boîte (Shut the box)	11
Arithmo (jeu de cartes)	12
Toujours 12	13
Zatre (jeu de cartes)	14
Jeux de cartes	15
Les pieds dans le plat	16
Lobo 77	17
Nombres fléchés ("kakuro")	18
Can't stop	19
Jeu des cochons - Pigmania	20
Magix 34	21
Pickomino	22
Pirates mathématiciens	23
MadMath - FouMath	24
Arithma	25
Calcul'AS	26
Folix	27
SpielMal	28
Mathador	29
Zahlenfahnder	30
Just 4 fun	31
Take it easy	32
Trio	33
Algorilude	34
Mathable - Triolet	35
Fogle	36
Le compte est bon	37
Opérations lacunaires	38
Le lièvre et la tortue / le lièvre et le hérisson	39
Sushi bar	40
Jeu des bonus - malus	41
That's life	42

A. NOMBRES

Mystéro

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 1 à 4

Type : logique

Niveau : Maternel - Primaire

Matériel : planches de jeu, cartes

Règle du jeu

Des plaques numériques doivent être associées à des images faisant allusion au même nombre. Les liens logiques utilisés sont variés : opérations, géométrie, vie quotidienne, ...

Intérêt didactique et notions abordées

- association numérique
- développement du raisonnement par recherche d'analogies
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Créer des liens entre des faits ou des situations
- C.D. Dénombrer

Classement ESAR : A 401, B 302, B 405, B 503, C 414, D 202

Source : Jeu de Michel et Robert Lyons - Chenelière Education

Ligretto

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : (Maternelle) - Primaire

Type : numérique

Matériel : 4 séries de 40 cartes numérotées de 1 à 10.



Règle du jeu

En début de partie les joueurs constituent une pioche de dix cartes appelée "Ligretto", puis placent cinq cartes face visible à côté.

Au signal de départ, les joueurs doivent jouer au plus vite leurs cartes afin de former des suites de nombres (de 1 à 10) selon leur couleur.

Ils peuvent pour cela utiliser les cinq cartes visibles (dans ce cas, ils comblent le trou avec une carte du Ligretto), soit une carte de leur pioche, qu'ils font défiler trois cartes par trois.

Le premier joueur qui finit sa pioche de Ligretto met fin à la manche, et on compte les points : un point par carte jouée, moins deux points par carte encore présente dans le Ligretto.

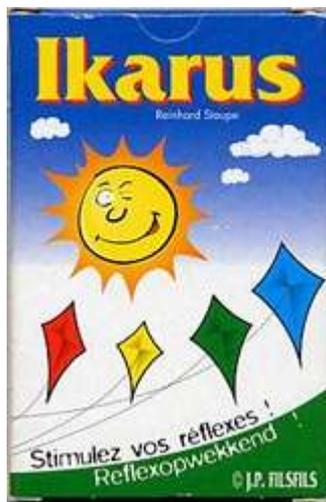
Intérêt didactique et notions abordées

- Observation
- Suite des nombres de 1 à 10
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Source : jeu Schmidt

Ikarus

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : logique – multicritère (dont nombre)

Niveau : Maternelle – Primaire

Règle du jeu

Chaque carte possède 4 losanges de 4 couleurs différentes (rouge, jaune, vert et bleu) dans lequel est inscrit un numéro. En bas de chaque carte se trouve un disque qui peut être soit grand soit petit et qui est d'une des 4 couleurs citées précédemment.

On dispose 5 cartes en cercle. On retourne une carte de la pioche.

Une fois la carte de la pioche retournée, il faut regarder la couleur et la taille du disque en bas de la carte, par exemple petit disque bleu. Il faut alors rechercher sur les cartes disposées en cercle le losange bleu sur lequel le nombre écrit est le plus petit. Une fois cette carte trouvée, on regarde à la base de celle-ci le disque et la couleur, et on doit chercher la carte correspondante parmi celles qui restent (c'est à dire 4, puis 3, 2, 1.).

Les joueurs doivent alors mettre le doigt sur la carte qu'ils pensent être la dernière.

Le premier joueur à avoir désigné la bonne carte la prend et il marque 1 point.

On recommence avec d'autres cartes de la pioche.

Le jeu peut se terminer, par exemple lorsque l'un des joueurs arrive à 5 (ou à un autre nombre fixé au départ).

Intérêt didactique et notions abordées

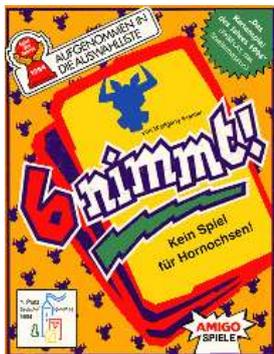
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Attention, mémorisation
- Comparaison de nombres
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 401, B 402, C 408, D 301

Source : jeu J.P. Filsfils

6 nimmt ou Six qui prend

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : de 2 à 10

Type : Numérique – Comparaison de nombres

Niveau : Primaire

Matériel : 104 cartes, numérotées de 1 à 104.

En plus de cette valeur, chacune d'elle possède un nombre de bêtes à cornes réparties comme suit :

- 2 pour les multiples de 5, sauf pour la carte 55 (5, 10, 15, 20, ...)
- 3 pour les multiples de 10 (10, 20, 30, 40, ...)
- 5 pour les multiples de 11 (11, 22, 33, 44, ...)
- 7 pour la carte 55.
- 1 pour toutes les autres.

Règle du jeu :

Le donneur distribue, après avoir mélangé avec soin les 104 cartes, 10 cartes par joueur, puis forme 4 rangées avec les 4 cartes situées sur le dessus de la pile des cartes non distribuées.

Abandonner ses bêtes.

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui. Une fois que tous les participants ont mis leur carte devant eux, on les découvre simultanément. Les joueurs vont, en commençant par celui qui a joué la carte à la valeur la plus faible, combler les rangées en suivant 2 règles :

1. Les cartes d'une rangée doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant.
2. Une carte est toujours posée dans la rangée où la différence entre elle et la précédente est la plus faible.

Les joueurs procèdent dans l'ordre croissant de la valeur de la carte découverte, le tour s'arrêtant quand le joueur à la carte dont la valeur est la plus forte pose sa carte.

Ramassez les bêtes.

Une rangée ne peut pas avoir plus de 5 cartes, alors, lorsqu'un joueur pose sa carte dans une rangée dite "limitée", il se produit la chose suivante : il ramasse la rangée (les 5 cartes) et pose sa carte qui débutera alors une nouvelle rangée.

Il arrive parfois que la valeur de la carte à poser soit si faible qu'on ne peut la mettre dans une rangée. Le joueur doit alors choisir une rangée et la ramasser. Il posera ensuite sa carte de façon à ce qu'elle débute une nouvelle rangée.

Comptage des points

Chaque fois qu'un joueur ramasse une rangée, il engrange des bêtes à cornes. Lorsque toutes les cartes ont été jouées (en 10 tours donc), on compte le nombre de bêtes à cornes ramassées par chaque joueur. Une bête à cornes vaut 1 point. On note ces points sur une feuille de scores. Le premier joueur à atteindre, au total, 66 bêtes à cornes fait arrêter la partie. Une fois la partie terminée, le joueur ayant le moins de points a gagné.

Variantes possibles :

1. Pour réduire le hasard, on utilise moins de cartes. À 3 joueurs, on utilisera les cartes numérotées de 1 à 34, à 5, on utilisera les cartes de 1 à 54, à 7, de 1 à 74, etc.
2. Les cartes ne sont plus distribuées, mais choisies par les joueurs. Le paquet passe ainsi de joueur en joueur, chacun choisissant 1 carte, l'opération se renouvelant 10 fois, jusqu'à avoir sa main. Les 4 cartes restantes forment les 4 rangées.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie (tenir compte des cartes des autres joueurs)
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 402, B 402, D 301

Source : jeu Amigo

Rummicub

Présentation du jeu

Type de jeu : numérique

Niveau : Maternel - Primaire

Jetons de 1 à 13 (4 couleurs, 2 exemplaires), et 2 jokers, soit au total 106 jetons

Règles

Chaque joueur reçoit 14 jetons. A son tour, chaque joueur essaie de poser un maximum de jetons,

- soit en formant des familles (même nombre, couleurs différentes) ou des suites ordonnées (une seule couleur) de 3 jetons au moins,
- soit en complétant une famille ou suite déjà posée,
- soit en combinant des jetons posés pour réaliser de nouvelles combinaisons (quitte à diviser une suite en 2 parties), sans reprendre de jeton.

A chaque moment, les combinaisons posées comportent au moins 3 jetons.

Un joueur qui ne peut rien poser pioche un jeton dans le sac.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a posé tous ses jetons : il gagne et les autres joueurs sont pénalisés de la somme des points marqués sur les jetons, le joker valant 25 points.

Intérêt didactique et notions abordées

- Premiers nombres
- Logique : classement et sériations, combinaisons différentes (et changement de point de vue)
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 409, B 402, B 411, B 501, C 414, D 101

Source : Goliath

Numériplay

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2, ou deux équipes de 2

Type : Nombres : égalités, décompositions

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : 3 planches de jeu, 24 anneaux

Règles des jeux

Chaque jeu est composé d'un plateau et d'une série d'anneaux. A tour de rôle, les joueurs posent leurs anneaux puis les déplacent vers une case proche non occupée pour obtenir le nombre ou l'égalité demandé(e). Un joueur qui ne peut pas jouer passe son tour.

Quadruplay

Placer ses 4 anneaux pour obtenir 4.

Variante : mini-consignes logiques pour les plus jeunes pour placer les anneaux ; un des joueurs doit simplement bloquer l'autre, recherche d'une stratégie gagnante.

Equiplay

Placer ses 4 anneaux de telle sorte que le nombre de points noirs soit égal au nombre de points blancs.

Variante : comparer les nombres de points entourés par les anneaux, répartir en ensembles équipotents.

Octuplay

Placer ses 4 anneaux pour obtenir 8 (Mêmes possibilités qu'à Quadruplay, mais le plateau est organisé autrement).

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de l'anticipation des ajouts et des retraits possibles.
- Travail sur les (in)égalités, surtout pour le jeu Equiplay.
- Transformations de quantités.
- Stratégie, prise en compte de l'adversaire pour éviter qu'il termine le premier.
- C.D. Socles : Décomposer et recomposer de petits nombres, Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence.

Source : Edition Scéren (CDRP Franche-Comté), auteur : Didier Faradji

Zalogo - Placer les nombres

Présentation du jeu

Type de jeu : numérique

Niveau : Maternel - Primaire

Cartes - défis où il faut replacer les premiers nombres selon certaines conditions

Exemples

- Arbres ou deux nombres consécutifs ne peuvent pas être voisins
- Sudokus
- Sudoku basé sur des inégalités

Variante en 3 dimensions : nombres cubes, nombres solides, basés sur les premiers nombres ou sur des nombres premiers (Revue Jeux 8 de l'APMEP).

Intérêt didactique et notions abordées

- Premiers nombres
- Logique
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions ; Créer des liens entre des faits ou des situations
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Classement ESAR : A 409, B 402, B 411, B 501, C 414, D 101

Source : sites mathématiques, revue "*Sport Cérébral*"
Jeu Kallmeyer (D) : "*Zalogo, Knobeln mit System*"

Troc chez le chef indien

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Nombres : équivalences et opérations

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : Tapis d'échanges, tableaux d'échanges, cartes monnaie
cartes pioche avec/sans chiffre,
cartes cadeau avec/sans chiffre



Règle du jeu

Le but du jeu est d'avoir 5 cadeaux, ou le plus de cadeau à la fin du temps de jeu.

Chaque joueur reçoit 7 cartes coquillages bleues, les autres cartes bleues constituant la banque.

Chaque joueur à son tour pioche une carte et fait ce qu'elle indique :

- carte coquillage verte : prendre le nombre de coquillage indiqué à la banque
- carte coquillage barré rouge : rendre le nombre de coquillage indiqué à la banque
- carte cadeau : acheter si on le peut la carte en payant le montant indiqué, en faisant si nécessaire des échanges
- carte chef indien : permet de prendre à la banque le nombre de coquillages manquant pour acquérir un cadeau (sorte de joker). Une fois utilisée, la carte retourne sous la pioche.

Plusieurs niveaux sont proposés :

1. pas de tableau d'échanges, cartes pioche sans chiffre, cartes cadeaux avec coquillages ;
2. tableau d'échanges n°1, cartes pioche et cadeau sans chiffre ;
3. tableau d'échanges n°1, cartes pioche et cadeau avec chiffre ;
4. tableau d'échanges n°2, cartes pioche et cadeau sans chiffre ;
5. tableau d'échanges n°2, cartes pioche et cadeau avec chiffre.

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Dénombrer ; Dire, lire des nombres ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence.
- Groupements égaux ou différents de petites quantités préparant aux échanges en base dix.
- Observation et anticipation

Source : Edition Tralalère

Jeu d'échanges ou de la banquière

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : numérique

Niveau : Maternelle - Primaire

Matériel : jetons jaunes, rouges, verts, bleus ; dés

Règle du jeu :

Chacun à son tour lance les dés et reçoit autant de jetons jaunes que de points sur les dés.

Lorsqu'il n'y a plus de jetons jaunes, une règle d'échange est fixée : 4 jaunes valent 1 rouge.

Lorsqu'il n'y a plus de jetons rouges, une nouvelle règle d'échange est fixée : 4 rouges valent 1 vert, et plus tard 4 verts valent un bleu.

Après un temps fixé, on compare les gains de chaque équipe.

Variantes

- Sur un des dés, placer une face qui impose les échanges, ou imposer de ne pas avoir plus de 3 jetons de la même couleur.
- Ajouter un jeu de parcours et le nombre de jetons obtenus serait celui indiqué sur la case.
- Remplacer les jetons de couleur par le matériel multibase : réglettes blanches, roses, carrés 4x4, cube d'arête 4.
- "Habiller" le jeu autour d'un thème donné : lapins et aliments à échanger (graines – carottes – salade – fruit) , pirates et trésor (pièces d'argent - pièces d'or –bijou – coffre), ...en remplaçant les jetons par des objets.

Intérêt didactique et notions abordées

- Nombres et bases, groupements
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Dire, lire, écrire les nombres dans la numération de position ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Source : jeu proposé par ERMEL "*Apprentissages numériques et résolution de problèmes*", Hatier (2000)

B. OPERATIONS

Ferme la boîte (Shut the box)

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type de jeu : numérique

Niveau : Maternel - Primaire

Matériel : support sur lequel sont dessinées différentes boîtes représentant des nombres inférieurs à 12 ; marqueur de points

Règle du jeu

On lance deux dés. On peut alors fermer une ou deux boîtes, de telle sorte que le nombre total corresponde au nombre de points du dé. La manche s'arrête quand ce n'est plus possible. Le joueur marque un nombre de points correspondant à la somme des boîtes qui restent et c'est au tour du joueur suivant.

La partie s'arrête après un nombre de tours fixé, ou lorsque l'un des joueurs a dépassé 50. Le joueur qui a le moins de points gagne la partie.

Variante :

On lance deux dés ; on peut alors fermer une boîte au choix : soit une de celles dont le nombre correspond à une des faces du dé, soit celle dont le nombre correspond à la somme des nombres représentés sur la face des deux dés.

Intérêt didactique et notions abordées

- Décompositions additives de nombres inférieurs ou égaux à 12
- Développement de la réflexion et de la stratégie
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ;
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres jusqu'à 12

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : jeu du commerce (nombreux éditeurs)

Arithmo (jeu de cartes)

Présentation du jeu

Jeu de cartes comportant des additions, des soustractions et des réponses

Nombre de joueurs : 2 à 6

Type : Opérations (additions - soustractions)

Niveau : primaire

Règle du jeu

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Les autres cartes constituent la pioche et seule la première carte est retournée : c'est le talon.

Celui qui a distribué commence.

A son tour, chaque joueur prend la carte du talon ou une carte de la pioche, essaye ensuite de composer une opération, puis se défausse d'une carte qui est posée sur le talon.

Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes a gagné.

Variantes :

Accepter une égalité de deux opérations (exemple : $5 + 4 = 10 - 1$) ou de deux nombres ($7 = 7$) ;
accepter une double égalité.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, organisation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : jeu édité par Hachette Education

Toujours 12

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : nombres - opération simples

Niveau : Maternelle - Primaire (5-8)

Matériel : présentoir, cartons numérotés de 0 à 6

Règle

Le but du jeu est d'obtenir le plus de séries de 12 avec les cartes montrées sur le présentoir.

Chaque joueur possède 3 cartons qu'il cache aux autres joueurs.

A son tour, chaque joueur dépose un carton, ramasse si possible une combinaison de 12 et reprend un carton.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de carton en circulation.

Intérêt didactique et notions abordées

- addition et soustraction avec des nombres de 0 à 12
- anticipation sur les cartes possibles pour "faire 12" et stratégie.
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres (nombre 12)

Classement ESAR : A 409, B 406, B 502, D 301

Source : Jeu Ravensburger

Zatre (jeu de cartes)

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire

Règle du jeu

On joue avec 25 des 50 cartes du jeu. Chaque joueur reçoit 3 cartes, sauf le donneur qui en reçoit 4 et commence à jouer et pose deux cartes. Les autres cartes serviront de pioche individuelle. Ensuite, chaque joueur, à son tour, tente de placer une de ses cartes en ligne horizontale ou verticale afin que les points inscrits sur les cartes d'une même rangée totalisent 10, 11 ou 12 (ce qui permet de gagner 1, 3 ou 5 points). On peut prolonger des lignes existantes à condition de ne pas dépasser 12. Des placements astucieux peuvent permettre de prolonger plusieurs lignes en même temps et de marquer plus de points.

Après son tour, chaque joueur reprend une carte de sa pioche.

Le comptage des points se fait en notant son score après chaque tour, en remplissant ligne par ligne sans laisser de ligne blanche, et en tenant compte des bonus éventuels : 6 points pour un triple même nombre (10, 11 ou 12), ou pour les trois scores obtenus en un même tour (10, 11 et 12). De plus, chaque ligne remplie fait gagner un bonus de plus en plus élevé.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les cartes sont posées, et on additionne alors les scores obtenus.

Variantes

Il existe un jeu de même nom et basé sur le même principe sur plateau, mais avec des cartes simples et non doubles.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 403, A 406, B 406, C 315, D 301

Source : jeu Amigo

Jeux de cartes

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6 ou plus

Type : Nombres

Niveau : Maternelle - Primaire

Quelques règles possibles

1. Bataille
Variantes : utiliser 2 cartes et demander de faire leur somme / différence / produit
2. As noir (variante du valet noir)
Variante : pour faire une paire, il faut que la somme fasse 10 et que les cartes aient la même teinte (rouge ou noire)
3. 21
Chaque image vaut 10, l'as vaut au choix 1 ou 11.
Pour gagner la manche, il faut obtenir 21 ou le nombre inférieur le plus proche.
Le distributeur joue le rôle de la banque et joue à jeu ouvert : il doit s'arrêter si la somme des cartes vaut au moins 17.
Chaque joueur reçoit 2 cartes et choisit ensuite d'en prendre une supplémentaire.
Lorsque chacun a reçu les cartes demandées, on compare les résultats : en cas d'égalité avec la banque, c'est elle qui gagne.
Chaque gagnant reçoit 1 point. On peut fixer un nombre de points à atteindre ou de points à distribuer.
4. Rami / Rummicub
Jeu de rami classique où les images représentent 11, 12 et 13, et où il faut un nombre minimum (par exemple 30) pour déposer ses cartes.
Pour rappel, chaque joueur a 7 cartes et doit constituer brelans ou carrés ou suites à l'aide de ses cartes et en pouvant à chaque tour échanger une de ses cartes avec une carte du pot (la dernière carte éliminée ou une nouvelle carte).

Remarque

Pour la plupart des jeux, il est possible de limiter le nombre de cartes en fonction des nombres à travailler.

Intérêt didactique et notions abordées

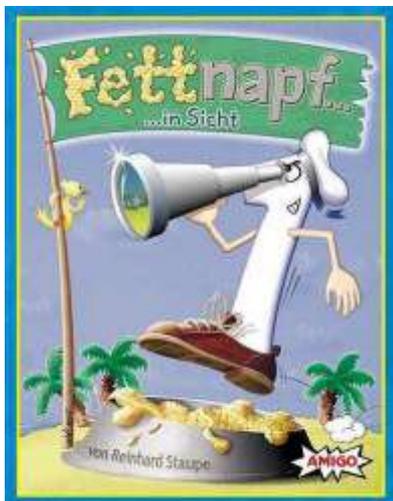
- Opérations sur de petites quantités
- Révision des tables d'addition et de multiplication
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions ; Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées (jeux 1 – 2 – 3) ; Décomposer et recomposer des nombres naturels (jeux 2 – 3) ; Classer, situer, ordonner des nombres naturels (jeux 1 – 4)

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : jeux de cartes classiques

Les pieds dans le plat

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire

Règle du jeu

Le but du jeu est d'avoir le moins de cartes pied dans le plat.

Chaque joueur reçoit en début de partie 3 cartes (allant de 0 à 9) et 2 objectifs (allant de 10 à 30). (On peut choisir le nombre d'objectifs pour rendre le jeu plus animé, plus difficile et plus rapide.)

Chaque joueur montre la carte objectif qu'il a reçu.

A son tour de jeu, chaque joueur pose une carte et annonce la somme obtenue avec les cartes précédentes, jusqu'au dépassement de 30. Lorsque l'on a dépassé 30, le joueur actif pose une carte qu'il soustrait au résultat précédemment obtenu jusqu'à dépasser 10, lorsque l'on a dépassé 10 le joueur actif joue une carte à son tour qu'il ajoute au résultat obtenu précédemment jusqu'à dépasser 30... ainsi de suite.

Si le résultat obtenu par un joueur correspond à la carte objectif d'un des autres joueurs alors le possesseur de l'objectif se fait connaître, défausse son objectif et en pioche un nouveau qu'il montre aux autres joueurs. Le joueur qui est tombé sur le bon résultat gagne 1 carte "pied dans le plat".

Après avoir joué sa carte le joueur pioche une nouvelle carte.

Quand un joueur obtient sa 4ème carte "pied dans le plat" le jeu s'arrête.

Le ou les joueurs qui ont le moins de cartes "pied dans le plat" gagnent.

Variantes

Changer le nombre de cartes objectifs selon le niveau des joueurs.

Intérêt didactique et notions abordées

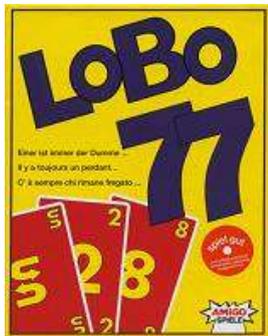
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 409, B 406, C 412, D 301

Source : jeu Amigo

Lobo 77

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 8

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire

Règle du jeu

Le but du jeu est de ne pas atteindre "77" ou tout autre multiple de 11 !!

Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé.

Chaque joueur reçoit 3 jetons. On choisit un joueur pour distribuer les cartes. Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche.

A chaque fois qu'un joueur dépose une carte, il doit immédiatement piocher une autre carte afin de toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur assis à la gauche du donneur commence. Il dépose une carte près du tas de pioche et crée ainsi la pile de jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Les autres le suivent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vient son tour, le joueur dépose une carte sur la pile de jeu et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur sa carte, en évitant les multiples de 11.

Les multiples de 11 autres que 77 font perdre un jeton. Celui qui doit annoncer le nombre "77" ou un nombre supérieur met immédiatement fin à la partie et doit se séparer d'un de ses jetons. Le joueur qui a ouvert le jeu mélange les cartes et les distribue. Une nouvelle partie commence.

Un joueur qui a perdu tous ses jetons peut encore jouer ("Il nage") mais est éliminé s'il perd.

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes jouées sont mélangées à nouveau et utilisées comme pioche.

Si un joueur oublie de tirer une quatrième carte, il ne disposera plus que de 3 cartes seulement, jusqu'à la fin de la partie.

Si la carte "-10" est jouée, on soustrait 10 points du dernier nombre annoncé et on l'annonce à haute voix. (On peut éventuellement obtenir des nombres négatifs).

La carte "0" est le plus souvent jouée dans les situations critiques. Le dernier nombre annoncé est répété et le problème est transmis au joueur suivant.

Si une **carte de changement** de sens est jouée, le dernier nombre annoncé est répété et le sens de rotation est inversé.

Si un joueur joue la carte "**2 x**", le compte reste inchangé et le joueur suivant doit déposer 2 cartes. Le joueur qui doit déposer 2 cartes en reprend également deux. Cependant, un joueur qui subit l'effet de la carte "2 x" ne peut pas jouer une autre carte "2 x" en première carte.

Les cartes de doublets sont jouées et additionnées comme des cartes normales. Plus la partie avance, plus il devient difficile de se débarrasser de ces cartes.

Elles s'apparentent à ce que l'on appelle des "cartes de blocage".

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons.

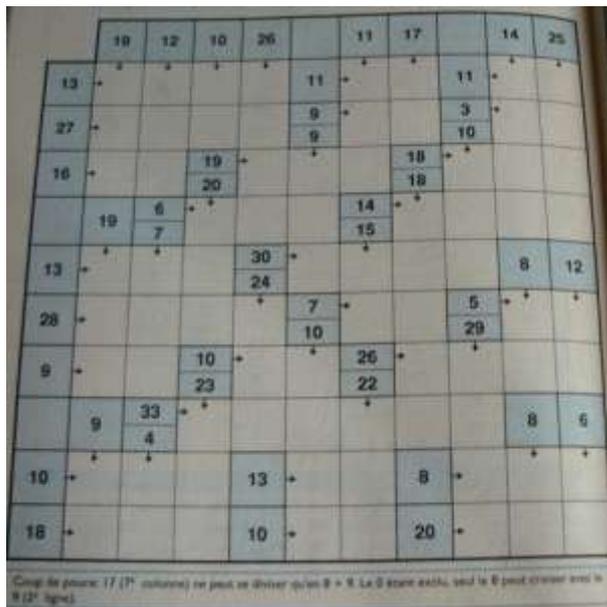
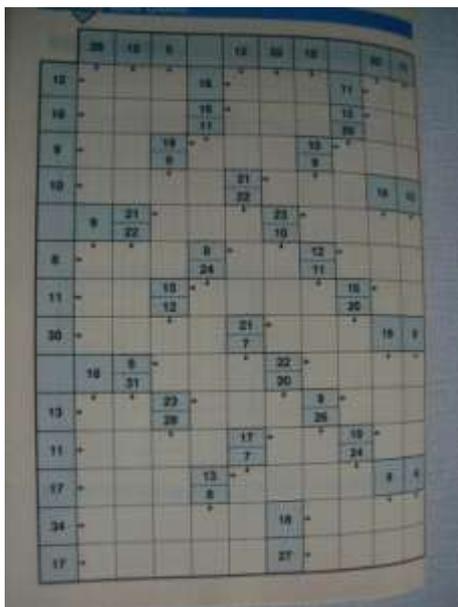
Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Opérations et comparaison de nombres
- C.T. Se poser des questions ; Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 409, B 406, C 712, D 301

Source : jeu Amigo

Nombres fléchés ("kakuro")



Présentation du jeu

Jeu individuel

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : Feuilles de papier

Règle du jeu

Compléter les cases vides avec les chiffres de 1 à 9 de telle sorte que :

1. le total des nombres fasse le nombre indiqué,
2. les nombres soient tous différents pour chaque opération,
3. si plusieurs décompositions du même nombre comportent le même nombre de cases, les solutions soient toutes différentes.

Intérêt didactique et notions abordées

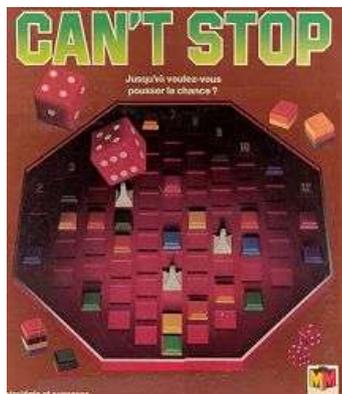
- Décomposition de nombres simples
- Etude des différentes décompositions possibles
- Observation, développement de la réflexion et de la déduction
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres naturels (jeux 2 – 3)

Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 101

Source : revues de jeux logiques

Can't stop

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : nombres

Niveau : Primaire - Secondaire (probabilités)

Matériel : plateau avec des nombres de 2 à 2, dés, marqueurs,

Règle du jeu

Pour obtenir la victoire, il faut atteindre le haut de 3 colonnes (au choix) en prenant des risques calculés.

Chaque joueur, à tour de rôle, jette 4 dés.

Il doit additionner les dés deux à deux de manière à obtenir deux sommes. Par exemple, un tirage de 1/2/2/6 permet de jouer au choix : 3 et 8 (1+2 et 2+6) ou 4 et 7 (2+2 et 1+6).

Ce tirage permet donc au joueur de placer un marqueur sur la première case de la colonne 3 et un autre sur la première de 8 (ou la 4 et la 7 dans le second choix).

Chaque joueur dispose à son tour de jeu de 3 marqueurs.

Il peut relancer les dés autant de fois qu'il le désire. Mais une fois les trois marqueurs en jeu, il ne peut plus changer de colonne pour ce tour : si les dés indiquent une nouvelle colonne, il ne peut plus y mettre de marqueur, il perd alors la main et tous les marqueurs précédemment placés sont perdus.

Si le joueur décide d'arrêter sans avoir perdu la main, il remplace les marqueurs posés par des pions à sa couleur. Au prochain tour, il pourra reprendre l'ascension de la colonne là où il s'était arrêté.

Il faut donc évaluer ses chances pour s'arrêter au bon moment.

Toutes les colonnes ne possèdent pas le même nombre de cases, qui varie en fonction de la fréquence d'apparition.

Quand un pion arrive en haut d'une colonne, celle-ci ne peut plus être utilisée par personne.

Le joueur dont trois pions se retrouvent en haut des colonnes (n'importe lesquelles), est le vainqueur.

Intérêt didactique et notions abordées

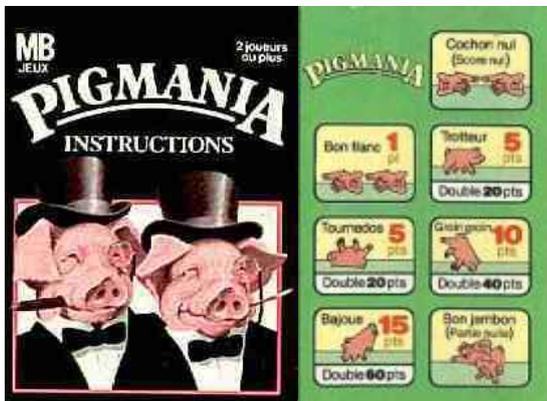
- réflexion et anticipation.
- estimation, probabilités, espérance mathématique
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres naturels
- C.D. Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport

Classement ESAR : A 409, B 406, B 504, D 301

Source : Jeu Franjos

Jeu des cochons - Pigmania

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : nombres - opération simples

Niveau : Primaire

Matériel : cochons

Règle

Aux différentes positions des cochons sont associés des nombres (voir image).

Chaque joueur, à son tour, lance les cochons et effectue la somme des valeurs obtenues. Le tour s'arrête quand la position correspondante est obtenue.

Le joueur qui obtient le plus gagne la manche.

La durée du jeu peut être fixée à l'avance.

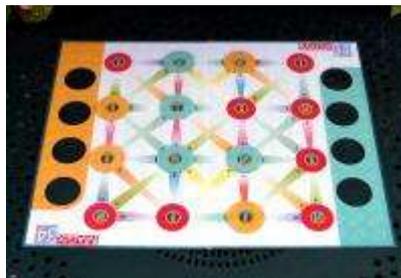
Intérêt didactique et notions abordées

- addition et soustraction de nombres
- C.T. Estimer un résultat, vérifier sa plausibilité
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : Jeu MB

Magix 34



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 (ou deux équipes)

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire – (Secondaire)

Matériel : Plateau de jeu constitué d'un carré magique où la somme de chaque ligne, colonne, diagonale vaut 34 et 4 anneaux de couleur pour chaque joueur.

Règle du jeu :

Chaque joueur à tour de rôle pose un anneau sur un nombre.

Le but est de totaliser 34 avec ses 4 anneaux.

Lorsque tous les anneaux sont posés, on les déplace un à un dans l'une des huit directions possibles, toujours pour atteindre la somme fatidique. Le premier qui y parvient a gagné.

Variante : autre jeu : Multiplay

Matériel : plateau de jeu comportant des nombres et 3 anneaux de couleur pour chaque joueur.

Le principe de jeu est le même, mais cette fois, il faut placer 2 anneaux sur des nombres inférieurs à 9 et le 3^e sur le produit de ces nombres, qui doit être supérieur à 10.

Imaginer d'autres règles à partir de ce matériel.

Intérêt didactique et notions abordées

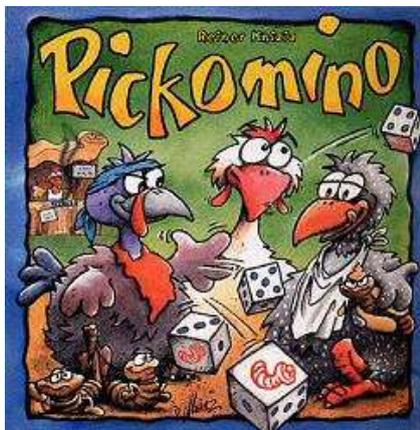
- Calcul mental, travail sur les opérations
- Tables d'addition et de multiplication
- Développement de la stratégie
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. Décomposer et recomposer des nombres (nombre 10)

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

Source : matériel pédagogique, "Mathématiques et jeux au collège" de E. Trouillot et coll., Hachette (2005)

Pickomino

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 et plus

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire

Matériel : 8 dés où la face "6" est colorée ; 16 cartes allant de 21 à 36, munies de 1 à 4 points.

Règle du jeu :

Un pot est constitué de toutes les cartes, présentées face visible dans l'ordre croissant. Pour posséder une carte, et le(s) point(s) correspondant(s), il faut obtenir au moins le nombre indiqué.

Les cartes obtenues se placent l'une sur l'autre pour faire apparaître uniquement la dernière carte gagnée.

Le nombre permettant de gagner une carte s'obtient en additionnant les points des dés gardés, avec au moins une face colorée (qui vaut 5).

Chaque joueur à son tour joue les dés. Il garde tous les dés d'une des valeurs obtenues et décide de rejouer ou non les dés qui restent. Il devra alors garder des dés d'une autre valeur après le nouveau jet de dés.

S'il s'arrête et qu'il a assez de points pour emporter une carte, il prend la carte. De plus, s'il obtient exactement le nombre de la carte du dessus de la pile d'un autre joueur, il peut la lui prendre.

S'il n'obtient pas assez ou que le nouveau jet de dés ne fait pas apparaître de valeur autre que celle(s) choisie(s), il a perdu. Il doit alors remettre si possible la dernière carte obtenue dans le pot et retourner la carte la plus haute, qui est ôtée du jeu, sauf si la carte remise est la plus haute.

Lorsqu'il n'y a plus de carte à prendre, le jeu s'arrête et on additionne les points figurant sur les cartes pour déterminer le vainqueur.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental, travail sur les opérations
- Tables d'addition et de multiplication
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat.
- C.D. Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport

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

Source : Jeu de Reiner Knizia, édité par Gigamic

Pirates mathématiciens

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire

Matériel :

1 coffre (plateau de jeu - parcours, 10 compartiments dans la partie inférieure, 4 pirates, 4 disques de pirate, 1 disque de calcul, 20 pièces d'or, 7 cartes-coffres, 2 boules de canon, 1 dé de calcul jaune (avec addition et soustraction), 1 dé de calcul naturel (addition, soustraction et multiplication)).



Règles des jeux

1. La chasse au trésor :

Le pirate qui calculera le mieux arrivera le premier sur la case contenant le coffre.

À son tour, le joueur lance 2 boules dans la partie compartimentée et numérotée du plateau. Les 2 boules tombent sur 1 ou 2 cases contenant un nombre. Avec son disque-réponse, le joueur calcule la somme des deux nombres. Tout bon résultat permet d'avancer son pion pirate d'une case sur le parcours. Le gagnant est le premier joueur qui arrive sur la case trésor.

2. Les pirates rapides en calcul

Les règles sont les mêmes que pour la chasse au trésor sauf que c'est uniquement le plus rapide qui avancera son pion (le disque-réponse posé en premier sur la table). Les autres empilent leur disque sur le premier. Seule une bonne réponse fait avancer !

3. Mémo des pirates mathématiciens

Le joueur devra tourner une carte numérotée de 2 à 8 et ensuite retourner 2 pièces d'or dont la somme correspondra exactement au nombre retourné. Toute bonne réponse fait avancer d'une case. Le gagnant est le joueur dont le pirate arrive en premier sur la case Trésor.

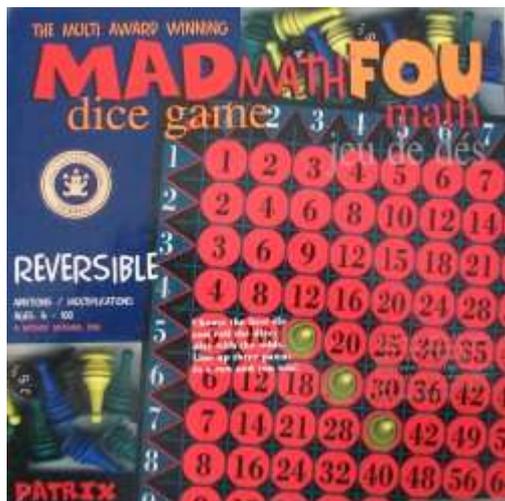
Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Effectuer des opérations dans des situations variées ; Construire les tables d'addition et de multiplication.

Source : jeu Haba

MadMath - FouMath

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type : numérique – orientation dans le plan

Niveau : Primaire

Matériel :

- Une planche de jeu réversible (additions – multiplications)
- 4 pions par joueur, 2 dés (nombres de 0 à 9)

Règles :

But du jeu : aligner 3 de ses 4 pions (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

Le premier joueur lance les dés et place son premier pion sur une case dont le numéro est la somme (ou le produit) des valeurs indiquées sur les dés, pour autant qu'elle soit libre, sinon son tour est fini.

Cas particuliers : si un des dés marque 0, le joueur passe son tour ; si les deux dés marquent le même nombre, le joueur peut rejouer, éventuellement en ne relançant qu'un des deux dés.

Chaque joueur peut reprendre le nombre marqué par un des dés du joueur précédent.

Lorsque les 4 pions ont été placés, il faut en déplacer un lors de son tour de jeu.

La partie se termine lorsqu'un des joueurs a réalisé un alignement.

Variante :

- A chaque alignement réalisé, le joueur gagnant marque le total des points indiqués sous ses 3 pions. La partie se termine lorsqu'un des joueurs totalise plus de 2000 points.
- Même chose, mais les autres joueurs soustraient le plus grand nombre indiqué sous leurs pions, le résultat devant toujours être positif.

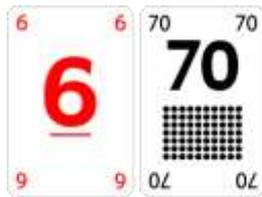
Intérêt didactique et notions abordées

- Entraînement au calcul mental.
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Structuration spatiale
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure et les restituer de mémoire.
- C.D. Dans une situation simple et concrète, estimer la fréquence d'un événement sous forme d'un rapport

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

Source : jeu Patriex

Arithma



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire (secondaire)

Matériel : 18 cartes rouges de 2 à 10,
37 cartes noires de 4 à 100, mistigri, caméléon



Règles de jeux

Rotator multiplications

On distribue les cartes : pour n tables, n+1 cartes noires par joueur. Les cartes rouges constituent une pioche commune, 4 cartes sont visibles (pas de caméléon et de mistigri).

Pour gagner, il faut avoir éliminé toutes les cartes de son jeu, ce qui arrête la partie. Une carte peut être éliminée quand elle est multiple de 2 cartes rouges apparentes.

A son tour, chaque joueur a trois possibilités :

- éliminer une de ses cartes produit de 2 cartes visibles,
- s'il y a au moins 4 cartes rouges visibles, en placer une sous la pioche,
- retourner une carte de la pioche

Variante : Rotator divisions : Même principe avec des nombres n fixés (tables de n choisies)

Bataille multiplications :

On distribue toutes les cartes (ou celles des tables visées) aux joueurs (avec caméléon joker gagnant, sans mistigri).

Chacun à son tour retourne une carte. S'il est possible de construire une multiplication $r.r=n$, le joueur peut prendre toutes les cartes visibles.

Le jeu s'arrête quand un des joueurs n'a plus de cartes. Celui qui a le caméléon a gagné.

Rami de multiplications :

Les cartes rouges, noires correspondant aux tables choisies sont mélangées et on distribue 6 cartes à chaque joueur, en formant une pioche avec 1^{ère} carte visible avec le reste des cartes.

Le gagnant est le premier à avoir un jeu comportant deux multiplications, une même carte rouge pouvant être utilisée pour les deux multiplications. Il dit "rami" et montre son jeu.

A son tour, chaque joueur prend une carte et en élimine une.

Mistigri des carrés

Ce jeu est basé sur le principe du valet noir, joué par le mistigri. Chaque paire est constituée d'une carte rouge et de son carré en noir.

Rami de divisions avec reste

Le meneur de jeu choisit un nombre N entre 20 et 100 qui jouera le rôle de dividende. Chaque joueur reçoit 5 cartes, le reste formant une pioche avec 1^{ère} carte visible.

Le gagnant est le premier à avoir un jeu comportant une division avec reste de N. Il dit "rami" et montre son jeu : 3 des 5 cartes sont utilisées. A son tour, chaque joueur prend une carte et en élimine une.

Le compte est bon

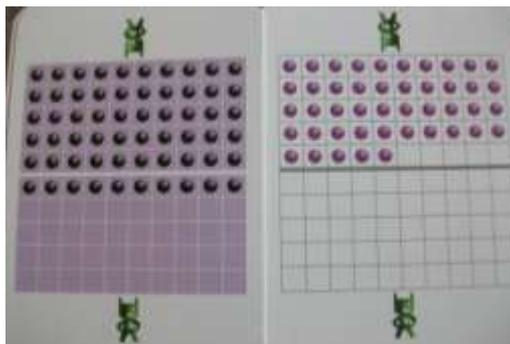
On tire une carte rouge r. Il faut obtenir $r + k.100$. Nombre de cartes : k+4. Le calcul doit être écrit correctement.

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Effectuer des multiplications (divisions avec reste) dans des situations variées ; Construire les tables de multiplication.
- Développement de la stratégie pour le rami (memoriser les cartes passées, essayer d'utiliser un même nombre pour plusieurs opérations)

Source : jeu de François Guély, fichier pédagogique, et site www.arithma.net

Calcul'AS



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire

Matériel : Trois jeux, les cartes variant selon le niveau (de minor à major)

Règles de jeux

Classiques : jeux de paires, bataille simple

Bataille de sommes (différences)

Jeu de rapidité : les deux joueurs tirent une carte, le premier qui dit la somme prend les deux cartes.

Variante : bataille de sommes (différences) où chacun tire deux cartes et où la plus grande somme l'emporte.

Bataille pivot

Un nombre "pivot" est fixé (par exemple 20 pour "Calcul'As Minor et 100 pour Calcul'As Major). Les deux joueurs tirent une carte, le premier qui dit la différence entre le nombre pivot et la somme des cartes visibles prend les deux cartes.

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D. Socles : Compter, dénombrer, classer : comparer ; Effectuer des additions et soustractions dans des situations variées ; Construire les tables d'addition.
- Travail sur la rapidité en calcul mental, sur le dénombrement par groupements.

Source : jeu Atzéo, site www.atzeo.com

Folix

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire

Matériel : 1 plateau, 110 pions, 45 cartes



Règle du jeu

Les pions sont placés face cachée sur le plateau. Le paquet de cartes est déposé au centre, une carte retournée et face visible (on voit donc 2 cartes). Le plus jeune commence.

Chaque joueur, à son tour, retourne 2 pions : si leur produit fait l'une des deux cartes, il remporte les deux pions et on enlève la carte produit, sinon, il place une carte du paquet sur la pile d'à côté.

Quelques pions rouges donnent lieu à une pénalité : passer son tour (stop), perdre 2 ou 3 pions, ou encore la moitié de ses pions.

D'autres pions, bleus, donnent des bonus : changer de sens, tourner le plateau d'un demi tour, regarder les pions seul pendant 10 secondes, recevoir un pion de chaque adversaire si c'est possible.

Enfin, les pions verts font recevoir deux pions d'un adversaire, obligent un adversaire au choix à passer son tour, font mélanger les pions restants ; le pion Folix donne le choix entre rejouer, annuler une pénalité rouge, ou contrer le pion vert d'un adversaire.

Le jeu s'arrête quand un joueur a 20 pions (autre possibilité : quand il ne reste plus de carte sur le plateau).

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Effectuer des multiplications dans des situations variées ; Construire les tables de multiplication.

Source : Edition Anaton's

SpielMal

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : numérique – multiplication

Niveau : Primaire

Matériel : 100 cartes représentant des multiplications à l'aide de quadrillages

Règles proposées au club (différentes des règles classiques du jeu) :

Le jeu se déroule en 4 manches. Les cartes sont mélangées à l'issue de chaque manche. Les places successives sont additionnées et c'est le joueur qui obtient la plus petite somme qui remporte la partie.

Première manche : Retrouve les familles

Les cartes sont partagées équitablement entre les joueurs.

Chaque joueur doit le plus rapidement possible associer les cartes représentant le même nombre, et placer les paquets obtenus dans l'ordre croissant. Dès que le premier joueur a terminé, le jeu s'arrête et on vérifie les cartes déjà classées pour déterminer la place de chacun. Une erreur fait si possible descendre le joueur de deux places.

Deuxième manche : Bataille

Jeu de bataille classique avec les cartes proposées (maximum 20 cartes par joueur).

Troisième manche : Bataille de sommes

Chaque joueur dispose d'un nombre pair de cartes et on retire les cartes restantes éventuelles.

Jeu de bataille classique, mais cette fois, chaque joueur joue deux cartes à la fois et c'est la somme des deux qui fait gagner ou perdre les deux cartes.

Quatrième manche : Bataille de différences

Chaque joueur dispose d'un nombre pair de cartes et on retire les cartes restantes éventuelles.

Jeu de bataille classique, mais cette fois, chaque joueur joue deux cartes à la fois et c'est la différence (positive) des deux qui fait gagner ou perdre les deux cartes.

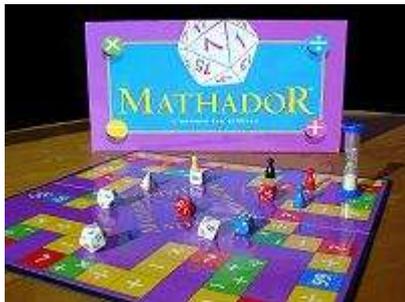
Intérêt didactique et notions abordées

- Aide à la visualisation des multiplications sous forme de quadrillages
- Classement et sériation numérique
- Entraînement au calcul mental.
- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers
- 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.

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

Source : Kallmeyer - Lernspiele

Mathador



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire - Secondaire

Règle du jeu :

Ce parcours est constitué de cases calculs pour lesquelles on utilise les dés et de cases problèmes pour lesquelles on utilise les cartes, avec un total de 63 cases. Le but est d'arriver le premier sur la dernière case du parcours.

Il y a deux types de situation :

1/ Situation de calcul : les cases jaunes ou vertes.

Il faut lancer les deux dés rouges à 10 faces. L'addition des 2 nombres obtenus donne un résultat entre 0 et 99. Ce résultat est le contrat qu'il va falloir atteindre.

En lançant les 5 autres dés, on obtient 5 nombres. Le jeu consiste à atteindre le contrat entre 0 et 99 en utilisant : ces 5 nombres (pas forcément tous), les 4 opérations (pas forcément toutes) et en ne dépassant pas une minute.

En plus de ce principe de base, il y a une contrainte opératoire : une des 4 opérations (+, x, -, :) ou deux opérations. Cela signifie que dans son calcul, le joueur doit utiliser au moins une fois la contrainte opératoire écrite sur la case du parcours. Si c'est une contrainte simple, il faut utiliser au moins une fois l'opération et si c'est une contrainte double, il faut utiliser au moins une fois chacune des 2 opérations.

Autre situation de calcul : les cases bleues 99 : Il faut lancer les 5 dés blancs et essayer de faire 99 en se servant des 5 nombres sans forcément les utiliser tous et en utilisant les opérations que l'on veut.

2/ Situation de problème : les cases rouges.

Le joueur tire une carte problème. Il dispose de 2 minutes pour résoudre un problème original.

Remarque

Les 3 cases bleues partagent le parcours en trois tiers. Cela peut permettre de faire une partie courte jusqu'à la première case 99, moyenne jusqu'au deuxième 99 ou complète jusqu'à la fin.

Prolongement : faire écrire correctement les calculs proposés.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 100) et sur la résolution de problèmes
- 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 ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : jeu SARL Mathador

Zahlenfahnder



Présentation du jeu

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Type : Nombres - Opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau avec les nombres de 1 à 100, plaque transparente "masque" laissant apparaître 5 emplacements ; pions colorés

Règle du jeu :

On détermine d'abord collectivement le nombre de tours de jeu ou de pions à placer (par exemple : 40 pions et on termine le tour de jeu)

Le but du jeu est de réaliser le plus possible d'alignements de 4 (2 points) ou 5 (3 points) pions.

Le joueur le plus jeune commence.

A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes :

- placer le "masque" sur le plateau de jeu et prendre le nombre de dés indiqués par la rangée supérieure
- jouer les dés et essayer de réaliser par combinaison des nombres l'un des nombres libres pour y placer son pion. (Si le joueur ne parvient pas à obtenir l'un des nombres libres, les autres joueurs (dans l'ordre du tour) qui y arrivent peuvent placer un pion de leur couleur à l'emplacement voulu)

Lorsqu'il n'y a plus d'emplacement libre, c'est au tour du joueur suivant.

Prolongements : jouer avec un dé de moins que ce qui est indiqué ; faire écrire le calcul.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Travail sur les opérations (nombres de 1 à 100)
- 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 ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, C 315, D 301

Source : jeu de Reinhold Wittig, édité par Kallmeyer

Just 4 fun

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 4

Niveau : Primaire - (secondaire)

Type : stratégie, addition de nombres, orientation dans le plan

Matériel : plateau, cartes, pions.

Règle du jeu

But du jeu : être le premier joueur à gagner 4 zones contiguës formant une ligne droite.

Chacun prend les 20 pions d'une même couleur qu'il place devant lui. Les cartes sont mélangées et l'on en distribue 4 à chaque joueur. Le joueur le plus jeune commence.

Le tour de jeu d'un joueur se découpe en 3 phases :

- Jouer une ou plusieurs cartes
Le joueur joue une ou plusieurs cartes de sa main afin de sélectionner la zone du plateau de jeu où il souhaite placer l'un de ses pions, la somme des cartes jouées représentant le numéro de cette zone.
- Placer un pion
Le joueur place un pion dans la zone sélectionnée sur l'emplacement en face de lui. S'il y a déjà un ou plusieurs pions de sa couleur, il empile le nouveau sur le(s) précédent(s). Plusieurs joueurs peuvent avoir des pions dans la même zone. On considère pour une zone du plateau que le joueur ayant la majorité absolue dans une zone en est le propriétaire. Il faut donc vérifier, avant de placer le pion, qu'il n'y a pas un joueur qui a plus de 2 pions que le joueur souhaitant placer son pion. Si c'est le cas, celui-ci ne peut pas placer son pion, la zone est protégée. Si, par contre, le joueur place un second pion de plus que tous les autres joueurs dans cette zone, alors il peut retirer les pions (on les remet dans la boîte) des autres joueurs et placer sa pile au centre de celle-ci. La zone est protégée et lui est attribuée définitivement.
- Piocher des cartes
Le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir à nouveau 4 cartes en main.

La partie prend fin quand un joueur a la majorité dans 4 zones adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale). Les 4 zones doivent former une ligne droite.

Si ce cas de figure n'arrive pas à l'issue des 20 tours, on vérifie les majorités dans chaque zone. Le joueur qui a seul la majorité dans une zone retire les autres pions et place les siens au centre de celle-ci. En cas d'égalité pour une majorité tous les pions sont retirés de la zone. Enfin, chaque joueur additionne la valeur de ses zones et le joueur avec le plus grand total remporte la partie.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Orientation dans le plan
- Calcul mental (addition)
- 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 ; Respecter les priorités des opérations ; Se situer et situer des objets

Classement ESAR : A302, A409, B408, C315, D301

Source : jeu du commerce (Kosmos)

Take it easy



Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau de jeu et hexagones

Règle du jeu :

Chaque joueur possède une grille de départ vierge.

Tous les joueurs possèdent les mêmes hexagones. Sur celles-ci apparaît un croisement de trois lignes. Chaque ligne est colorée et marquée d'une valeur.

Les joueurs trient leurs hexagones, sauf le meneur qui les mélange face cachée.

A chaque tour, le meneur pioche un hexagone au hasard.

Tous les autres joueurs doivent alors piocher le même hexagone dans leur réserve.

Chacun des joueurs place alors cet hexagone sur sa grille, de telle manière que des lignes de même couleur arrivent à traverser le plateau. Chaque joueur utilisant les mêmes hexagones, c'est bien l'endroit où il va les poser qui fera la différence de points.

Pour marquer des points, il faut donc constituer une ligne de même couleur ininterrompue. On compte alors le nombre d'hexagones qui la composent et on multiplie par la valeur de la ligne.

En général, on joue en quatre manches.

Variante : jeu individuel

Ce jeu fonctionne comme un casse-tête, il est donc possible d'y jouer seul, en essayant de réaliser le plus haut score de 307 points.

Il existe une variante plus complexe : "Take no limit"

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Orientation dans le plan
- Développement de la stratégie
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- 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 ; Respecter les priorités des opérations ; Se situer et situer des objets

Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, C 315, D 301

Source : jeu FX Schmid

Trio

Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau de jeu et jetons - nombres

Règle du jeu :

Un plateau de 49 nombres placés au hasard est proposé.

On tire au sort un nombre qui sera le résultat à atteindre.

L'objectif est de trouver le plus vite possible 3 nombres placés dans des cases contiguës qui permettent de retrouver le nombre fixé. Celui qui a trouvé empoche le jeton et un autre jeton est tiré. Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons.

La durée de la partie ou le nombre de jetons à obtenir doit être fixé.

Variantes

Laisser plus de temps par tour et essayer de trouver le plus de réponses possibles.

Faire écrire les calculs à effectuer.

Attribuer un nombre de points égal au nombre de chiffres utilisés

Jouer individuellement avec un support photocopié.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations (pour la variante)
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- 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 ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : "*Jeux 5*", revue de l'APMEP (2003)

Algorilude

Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

Type de jeu : numérique

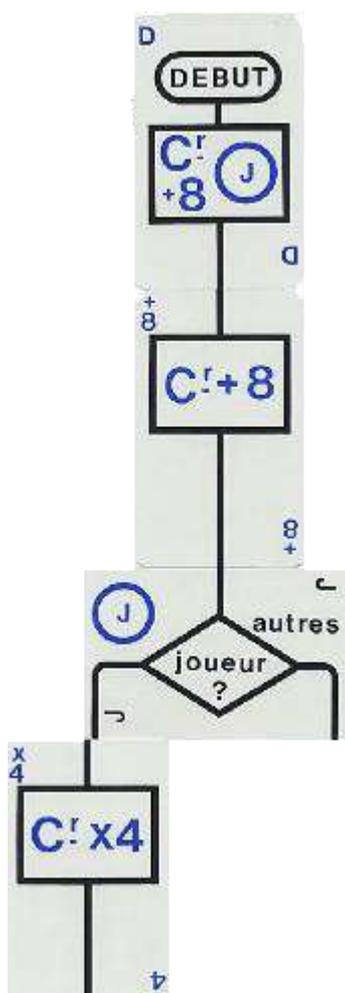
Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : cartes, jetons colorés

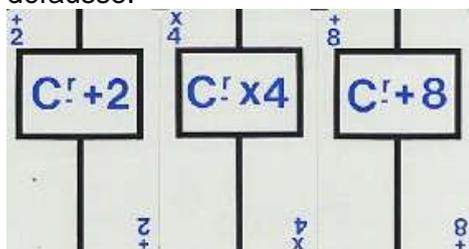
Règle du jeu :



Il s'agit d'un jeu de cartes dont le but est d'effectuer des opérations mathématiques sur une calculette fictive; le principe de la pose des cartes s'apparente à celui du Mille Bornes.

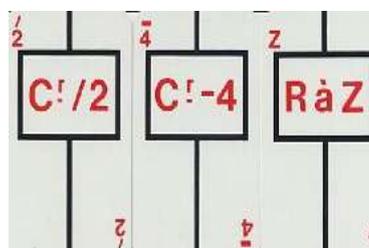


Au départ, chaque joueur reçoit 8 cartes et 6 jetons de même couleur. Pour débuter la partie les joueurs doivent déposer une carte commune "Début" (le feu vert du Mille Bornes). Puis chacun, à tour de rôle, prend une carte à la pioche, et en dépose une soit sur la "calculette" soit à la défausse.



L'objectif principal est de créer des "branches personnelles" à partir du tronc commun; pour cela, il faut exposer une carte "test joueur"

accompagnée d'un jeton de sa couleur, seul le joueur pourra utiliser cette branche pour son compte.



Comme au Mille Bornes, les adversaires peuvent exposer des cartes de pénalité sur les boucles individuelles (cartes de soustraction ou de division !, carte Remise à Zéro!). Des cartes spéciales "boucles" permettent de multiplier par 2 ou 4 une branche personnelle; de plus il faut valider sa branche en posant une carte de retour sur le tronc commun.



Le jeu se termine après la pose de la carte "Sortie générale Fin", possible uniquement si au moins une branche a été formée et que 2 joueurs se trouvent sur le tronc commun. Le meilleur total de chaque compte remporte la partie.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental ; Ecriture de calcul et priorités des opérations
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Jeu créé par Louis ABRAHAM et édité par " Sourire pour saisir"

Mathable - Triolet



Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : plateau de jeu et 106 jetons - nombres

Règle du jeu :

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points en fin de partie.

Comme au scrabble, chaque joueur a 7 jetons qu'il cache, et qu'il essaye de placer lors de son tour sur le plateau de jeu. Chaque jeton placé rapporte sa valeur en points. Certaines cases permettent de doubler la valeur du nombre de points. Placer tous les jetons donne un bonus de 50 points. A la fin de son tour, le joueur reprend le nombre de jetons nécessaire pour en avoir 7.

Les cases "opération" imposent une opération et permettent de reprendre immédiatement un jeton si on le désire.

Pour placer un jeton, il faut créer une opération avec 3 jetons alignés, le résultat apparaissant sur le jeton le plus bas ou le plus à droite.

Si un jeton permet de construire 2 opérations, il compte deux fois.

On peut échanger des jetons de son jeu et ne rien placer sur le plateau lors de son tour de jeu.

Le jeu se termine soit après une durée fixée au préalable, soit lorsqu'il n'y a plus de jeton - nombre : chaque joueur retranche alors de son total la valeur des jetons qui lui restent.

Variante éventuelle : autoriser plus de 3 jetons alignés et plusieurs opérations.

Source : jeu Bojeux - Jumbo

Variante : Triolet

Triolet est un jeu qui consiste à former des ensembles de deux ou trois jetons qui s'entrecroisent sur une grille.



Le but du jeu est de faire à chaque coup le plus de points possible en posant sur une même ligne horizontale ou verticale, un, deux ou trois jetons accolés, à un ou plusieurs jetons déjà placés.

Chaque joueur totalise tous les points résultant de tous les ensembles de deux ou trois jetons qu'il a créé. La valeur de 2 jetons placés côte à côte doit être inférieure ou égale à 15, celle de 3 jetons doit être égale à 15. On ne peut jamais poser plus de 3 jetons côte à côte et dans le même sens sur la grille.

Variante proposée au club : autoriser plus de 3 jetons alignés rend le jeu plus dynamique.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Développement de la stratégie
- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations (pour la variante)
- C.T. Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- 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 ; Respecter les priorités des opérations

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

Source : jeu Gigamic - Tilsit

Foggle

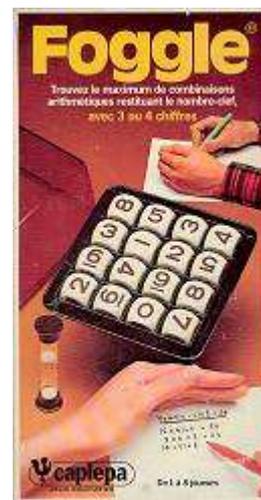
Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 1 à 6

Type : Nombres : opérations

Niveau : Primaire - secondaire

Matériel :



Règle du jeu

Deux ou trois dés sont lancés (selon la difficulté désirée) pour déterminer le nombre qu'il faudra tenter de retrouver. Puis, on secoue la boîte et il faut trouver autant de combinaisons possibles en se basant sur les 16 chiffres et les 4 opérations traditionnelles.

Pour un nombre à 2 chiffres, on utilisera 3 (ou quatre chiffres) : pour un nombre à 3 chiffres, on pourra aller jusqu'à 6 chiffres

Attention, il faut que les chiffres se touchent par les côtés ou par les angles pour pouvoir les utiliser.

Variantes :

- Trouver le plus possible de calculs dont la réponse est zéro.
- Réaliser la suite la plus longue.

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D. Socles : Effectuer des opérations dans des situations variées ; Utiliser les propriétés des opérations ; utiliser les conventions d'écriture mathématique.
- Travail sur la rapidité en calcul mental

Source : Edition Capiépa, auteur Alan Turoff

Le compte est bon

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : Nombres - opérations

Niveau : Primaire – Secondaire

Matériel : Nombres aléatoires, plaques de nombres, ardoises, craies, sablier

Règle du jeu :

La roulette permet de désigner un nombre à trouver.

On retourne 6 plaques nombres et le sablier.

Il s'agit de trouver, à l'aide des 6 nombres proposés (pris au plus une fois) le nombre de départ ou le nombre le plus proche possible.

Lorsque le temps est écoulé, chacun dit le nombre auquel il est arrivé et celui qui a le nombre le plus proche du nombre demandé et qui est le premier à jouer explique sa solution. Si elle est correcte, il gagne un point.

La partie recommence jusqu'à un nombre de tours ou un total fixé à l'avance (5 par exemple).

Prolongement : faire écrire la solution de façon mathématiquement correcte / en un seul calcul.

Intérêt didactique et notions abordées

- Calcul mental
- Ecriture de calcul et priorités des opérations (pour la variante)
- C.T. Décomposer et recomposer des nombres naturels ; Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions
- C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, D 301

Source : culture mathématique

Matériel proche : Plaque et pions colorés (Jeu de Paule Sanzot)



Le compte est bon pour les plus jeunes (niveau 5/8)

On tire un nombre au sort (10 par exemple).

Chaque joueur à son tour doit proposer une décomposition différente du nombre, ce qui lui permet de gagner un point.

Les décompositions sont soit reproduites sur les plaques, soit écrites sous forme de calcul (deuxième point gagné par exemple)

On peut aussi reprendre les plaques et faire écrire tous les calculs possibles à partir du schéma (fait apparaître les opérations réciproques)

Opérations lacunaires

Présentation du jeu

Type de jeu : numérique

Niveau : Primaire - Secondaire

Cartes - défis où il faut compléter les opérations lacunaires selon certaines conditions

Exemples

- Pyramides
- Carrés magiques
- Opérations à compléter
- Opérations sur des nombres donnés avec un résultat donné à retrouver
- Produits croisés
- Enigmes numériques

Intérêt didactique et notions abordées

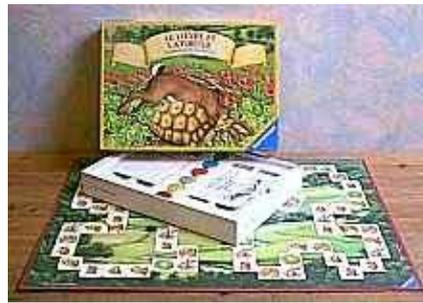
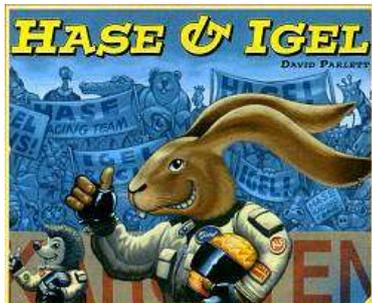
- Opérations
- C.T. Morceler un problème, transposer un énoncé en une suite d'opérations ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. C.D. Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Respecter les priorités des opérations

Classement ESAR : A 409, B 406, B 501, D 102

Source : sites mathématiques, championnat des jeux mathématiques et logiques, ...

Le lièvre et la tortue / le lièvre et le hérisson

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 2 à 6, mais plus intéressant à 3 ou 4

Type de jeu : Nombres, échanges

Niveau : Primaire - secondaire

Règle du jeu

Préparation : Chacun reçoit une grille de course, un pion, 68 carottes (jeu à 3 ou 4) ou 98 carottes (jeu à 5 ou 6) et 3 salades (à 2 joueurs : 2 pions, 5 salades par joueur).

Les lièvres vont faire la course sur un circuit en utilisant au mieux les ressources dont ils disposent.

Pour soutenir leurs efforts ils disposent d'un lot de carottes qui leur permettent d'avancer. Chaque case parcourue coûte une carotte de plus que la précédente. Ainsi, si on avance de 4 cases, on devra dépenser $1+2+3+4=10$ carottes (une fiche récapitulative permet de ne pas avoir à compter durant la partie).

De plus, il faut impérativement de temps en temps passer un tour sur des cases "salade" (très demandées vu qu'il ne peut y avoir qu'un joueur par case), ce qui permet de supprimer une salade, et de recevoir autant de carottes que son rang dans le jeu à ce moment.

Chaque joueur qui termine ne peut plus avoir de salade.

Les cases "carottes" permettent, si on s'y arrête, de recevoir ou donner 10 carottes à la banque.

Certaines cases permettent de récupérer des carottes, mais il faut y passer son tour. On a aussi la possibilité de reculer jusqu'à la case "hérisson" la plus proche qui rapportera 10 fois le nombre de cases reculées.

Les cases "lièvre" font tirer au dé un événement aléatoire, favorable ou non, moins souvent favorable vers la fin. (Exemples : avancer / reculer jusqu'à la case carotte la plus proche, passer un tour, rejouer, le coup précédent est gratuit, prendre ou rendre 10 carottes, manger une salade, reculer / avancer d'un rang)

Les cases à nombre permettent de récupérer 10 x le nombre en carottes si son placement dans la course pour le tour suivant est ce nombre-là.

Le gagnant est le premier à atteindre l'arrivée, en ayant le nombre de carottes demandé (10 ou moins pour le 1^{er}, 20 ou moins pour le 2^e ...). Le jeu s'arrête dès que 2 joueurs ont franchi la ligne d'arrivée.

Remarques :

- Si un joueur est amené à franchir la case d'arrivée après une carte "avancer d'un rang", son nombre de carottes n'importe pas, mais il doit avoir mangé toutes ses salades, ou reprendre du début.
- Si un joueur est dans l'impossibilité de jouer, il doit reprendre du début : il reçoit les carottes, mais pas les salades.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion et de la stratégie
- Découverte et utilisation d'une série arithmétique
- Echanges complexes
- Gestion complexe du jeu, prise en compte de plusieurs contraintes fort différentes
- C.T. Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution
- C.D. Dire, lire, écrire les nombres dans la numération de position ; Relever des régularités dans des suites de nombres ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Source : jeu Ravensburger

Sushi bar

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 5

Type : Nombres : opérations, nombres négatifs

Niveau : Primaire - Secondaire

Matériel : 5 dés (sushi, arête, baguettes bleues, baguettes rouges)
12 bouchées de sushi, 12 arêtes



Règle du jeu

Les sushis et arêtes sont disposés en 2 rangées faces visibles

Le but du jeu est d'avoir le plus de points en fin de partie.

Chacun à son tour joue les 5 dés, et dispose de 3 lancers au maximum, chaque dé mis de côté le restant (au cas où le joueur ne garde qu'un dé au second tour, il n'a pas droit à un 3^e essai ; après le 2^e jet, le joueur est obligé de mettre au moins un dé sur le côté).

Il doit alors effectuer l'une des actions suivantes :

- prendre la x^e bouchée de sushi, la position dépendant du nombre x de sushis obtenu
- prendre la x^e arête, la position dépendant du nombre x d'arêtes obtenu
- s'il a 3 baguettes bleues, prendre la dernière bouchée de sushi d'un adversaire (s'il a plus de baguettes bleues, il peut demander sans regarder une bouchée précise)
- s'il a 3 baguettes rouges, prendre la dernière arête d'un adversaire (s'il a plus de baguettes rouges, il peut demander sans regarder une arête précise)

S'il ne sait pas jouer, il doit prendre l'arête à plus forte valeur négative sur la table.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus rien sur la table. On élimine les bouchées de sushi qui dépassent de la pile d'arêtes et on compte le total pour déterminer le vainqueur.

Intérêt didactique et notions abordées

- C.D.Socles : Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat ; utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence
- Développement de l'observation et de la stratégie
- Approche originale des nombres négatifs

Source : Edition Gigamic, auteur Reiner Knizia

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^{er} 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^{er} 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

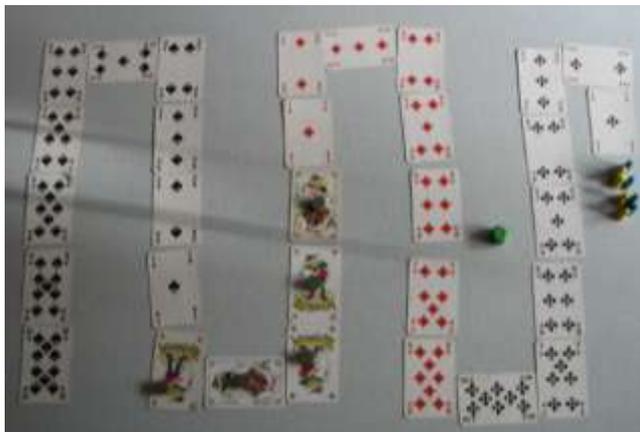
- Approche originale des nombres négatifs et des opérations sur ceux-ci.
- C.T. Repérer, reformuler la ou les question(s) explicite(s), implicite(s) ; Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. Classer, situer, ordonner des nombres entiers ; Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées ; Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence

Classement ESAR : A 409, B 406, B 407, D 301

Source : jeu inventé par A. Goovaerts

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. Classer, 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

Source : jeu Ravensburger - Oia