

**DOSSIER****«ACTIVITES NUMERIQUES»**

*par Alain SOLANO*

**I – JEU NUMERIQUE DU C.M. ADAPTABLE AU C.E. (\*)**

Matériel nécessaire : Trois dés et la table de nombres ci-jointe.

**Règle du jeu.**

- 1) On peut jouer par groupe de deux ou cinq joueurs.
- 2) Pour commencer le jeu, chaque joueur jette à tour de rôle les trois dés et détermine la somme des trois nombres qui apparaissent sur la face du dessus. Le joueur qui a la plus petite somme commence le jeu.
- 3) Le premier joueur jette les trois dés. Il peut utiliser les quatre opérations et une seule fois chaque nombre sorti pour obtenir un nombre figurant sur la table. Il marque alors d'une croix le résultat. Quand il a fini il passe les dés au joueur se trouvant à droite.
- 4) Pour marquer des points un joueur doit couvrir une case de la table qui est voisine par un côté ou un sommet d'une case déjà couverte.  
Si la case est voisine d'une case déjà couverte il marque un point.  
Si la case est voisine de deux cases déjà couvertes il marque deux points...  
Si la case n'est pas voisine d'une case couverte il ne marque rien.
- 5) Quand un joueur ne peut obtenir un nombre qui n'a pas été couvert, il passe son tour.  
Si par contre il passe son tour alors qu'il pouvait jouer, le premier joueur qui découvre l'erreur marque les points correspondants, ce qui ne change pas le tour de table.

(\*) *Games and Puzzles for elementary and middle school Mathematics (N C T M).*

- 6) Un joueur qui passe trois fois de suite est éliminé.  
 7) Le joueur qui obtient le plus grand nombre de points a gagné.

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	44	45	48	50	54	55
60	64	66	72	75	80	90	96
100	108	120	125	144	150	180	216

Exemple de début de partie :

Joueur	Tirage			Résultat	Points
1	6	4	3	$(6 \times 4) + 3 = 27$	0
2	4	3	1	$(4 + 1) \times 3 = 15$	0
1	4	5	2	$(2 \times 5) + 4 = 14$	1
2	2	2	5	$(2 \times 2) \times 5 = 20$	1
1	6	5	2	$6 + 5 + 2 = 13$	2
2	5	5	4	$(5 \times 5) - 4 = 21$	3

Ce jeu peut être adapté pour les classes de C.E. avec deux dés, les trois opérations : +, -,  $\times$  et la table suivante :

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
15	16	18	20
24	25	30	36

## II – DES MULTIPLES, DES DIVISEURS.

Le jeu se joue avec deux cubes.

Sur un des cubes sont écrits les nombres

2, 3, 4, 5, 6 et 7,

sur l'autre les nombres

10, 12, 14, 16, 18 et 20.

Les joueurs lancent les deux cubes.

Les points sont marqués (somme des faces supérieures) si le nombre écrit sur l'un des cubes est un multiple ou un diviseur du nombre écrit sur l'autre.