

20 sur 20 !

Il s'agit de former des combinaisons égales à 10 ou 20, en posant un ou plusieurs dominos. (Calcul mental). Cette activité se décline sous forme de forces et peut-être proposée aux élèves dès la Grande Section pour s'étendre vers le CM2. Cette activité est fortement inspirée du jeu « 20 sur 20 ».

But du jeu :

A chaque tour, l'élève essaie de former des combinaisons égales à 10 ou 20, en posant un ou plusieurs dominos. Si on pose un seul domino, alors on peut rejouer. A chaque fois qu'on forme une combinaison de 10 ou 20, on pose deux jetons aux extrémités de cette combinaison. Le but est simple : se débarrasser le premier de tous ses marques/jetons 20.

Les forces:

FORCE 1	Réaliser un total de 10 points en additionnant les quantités marquées sur les dominos sous forme de constellations.
FORCE 2	Réaliser un total de 20 points en additionnant les chiffres marqués sur les dominos.
FORCE 3	Réaliser un total de 20 points en additionnant tous les chiffres marqués sur les dominos ou en multipliant tous les chiffres marqués sur les dominos.

Matériel pour force 1 :

- un jeu de domino classique (sans le double zéro) ou un jeu de domino imprimé (voir ci-dessous)
- 45 jetons (valeur de 10)



- supports au choix pour positionner le jeu de domino imprimé (style réglette) ou pour cacher le jeu aux autres (style paravent)

Matériel pour les forces 2 et 3

- un jeu de domino avec la représentation chiffrée (sans le double zéro) ou un jeu de domino imprimé (voir ci-dessous)
- 45 jetons (valeur de 20)



- supports au choix pour positionner le jeu de domino imprimé (style réglette) ou pour cacher le jeu aux autres (style paravent)

Préparation du jeu :

Les dominos sont placés face cachée sur la table.

Selon le nombre de participants, chacun joueur prend :

- 22 jetons s'il y a 2 joueurs
- 15 jetons s'il y a 3 joueurs
- 11 jetons s'il y a 4 joueurs

Chaque joueur prend dans la pioche 5 dominos qu'il place devant lui sans les montrer à ses adversaires.

Déroulement d'une partie :

Le premier joueur pose 2, 3, 4 ou 5 dominos pour réaliser une combinaison de 10 ou 20 points sur la table et énonce son calcul. Puis il pose un jeton (10 ou 20 selon la force) à chaque extrémité de la ligne.



Le joueur reprend dans la pioche le nombre de dominos qu'il a utilisés. Il doit toujours avoir 5 dominos.

Si un joueur ne peut pas réaliser un alignement de 10 ou 20 points, il passe son tour.

Les autres joueurs jouent chacun leur tour de la même façon, dans le sens des aiguilles d'une montre.

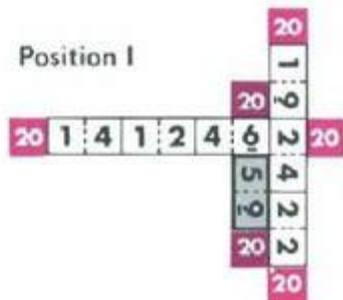
Cependant, ils doivent obligatoirement utiliser une partie d'un domino déjà posé.

La partie s'arrête :

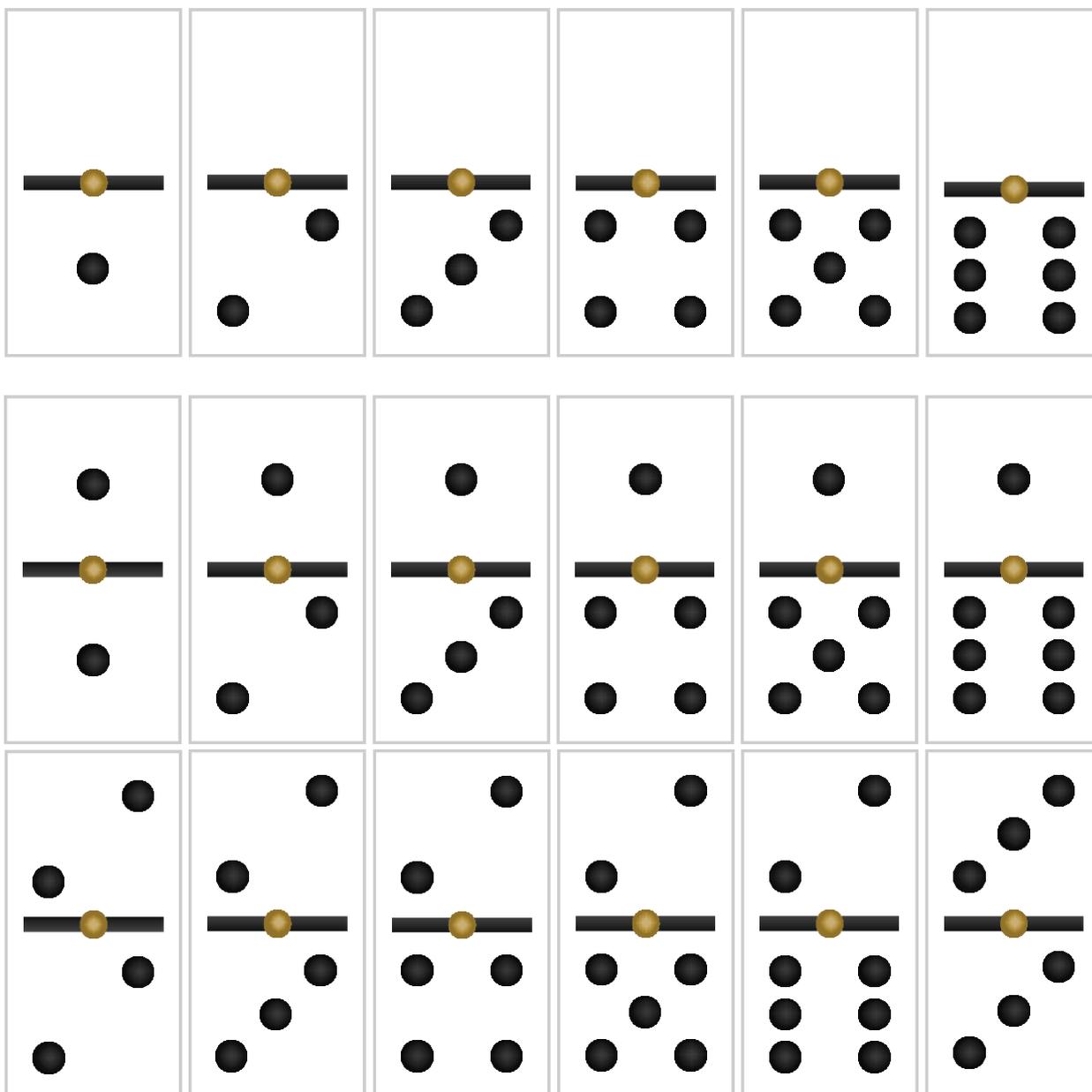
- Quand un joueur a réussi à placer toutes ses jetons. Il a alors gagné la partie.
- Si tous les dominos ont été utilisés sans qu'aucun joueur n'ait placé tous ses jetons 20, le gagnant est celui à qui il reste le moins de jetons.

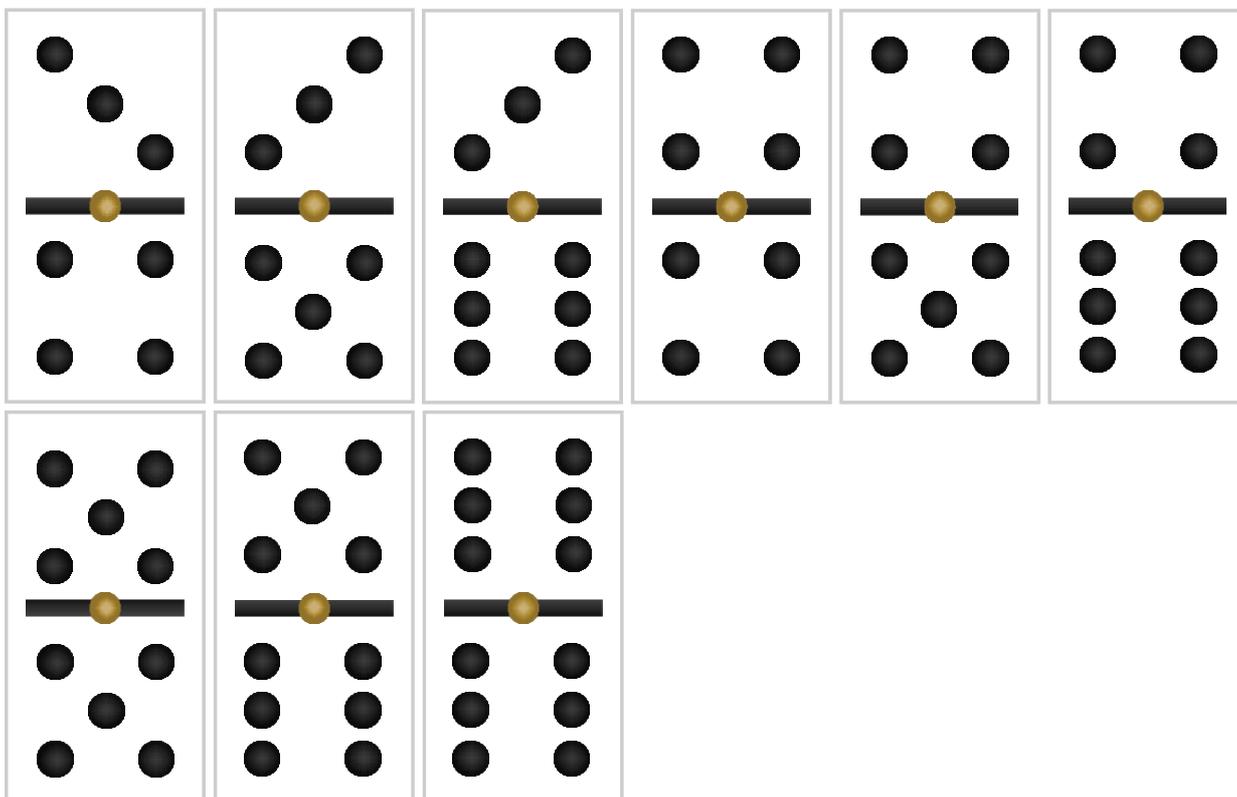
Variante :

Si un joueur réalise le résultat attendu (10 ou 20), en ne posant qu'un seul domino, il a le droit de rejouer autant de fois qu'il atteindra le résultat avec un seul domino.



Dominos à imprimer sur du papier cartonné





0	1	0	2	0	3
1	1	2	2	3	3
1	2	2	3	3	4
1	3	2	4	3	5
1	4	2	5	3	6
1	5	2	6	3	7
1	6	2	7	3	8
1	7	2	8	3	9
1	8	2	9		
1	9				

0	4	0	5	0	6
4	4	5	5	6	6
4	5	5	6	6	7
4	6	5	7	6	8
4	7	5	8	6	9
4	8	5	9		
4	9			0	7
		0	8	7	7
0	9	8	8	7	8
9	9	8	9	7	9

