

Foismino

(création originale : J. Dulompont, L. Philibert, M Tavera)

Type de jeu : pose, connexion, stratégie (blocage)

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou 3 joueurs

Durée approximative d'une partie : de 5 à 10 minutes

Dominante (domaine du programme) : calcul mental (mémorisation)

Compétences des programmes : calculer avec des nombres entiers ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

Contenu

- un jeu classique de dominos (28 pièces)
- 1 plateau carré quadrillé de 7 demi-dominos de longueur de côté qu'il faudra fabriquer à la taille des dominos.

But du jeu

Obtenir le plus grand score en connectant des dominos sur le plateau

Mise en place

Distribuer à chaque joueur 9 dominos pour une partie à 3 joueurs (il reste 1 domino) et 13 dominos pour une partie à deux joueurs (il reste 2 dominos). Le joueur le plus jeune joue en premier. Le joueur qui pose le domino non distribué (il peut être posé n'importe où sur le tablier) n'est pas le joueur qui commence la partie.

Déroulement du jeu

A son tour de jeu, le joueur pose le domino de son choix en respectant les règles suivantes : le domino posé doit être en connexion par au moins un demi-côté et ne doit pas dépasser les limites du tablier.

Une fois son domino posé, le joueur calcule le score de son coup à savoir : la valeur de la constellation connectée multipliée par le nombre de cette même constellation présente sur le plateau (voir début de partie commentée).

Le joueur est obligé de jouer s'il le peut. S'il ne peut pas poser un domino, il passe son tour.

Fin de la partie

Lorsque les joueurs ne peuvent plus poser de dominos, la partie s'arrête. Les joueurs comptabilisent leurs points pour déterminer le gagnant.

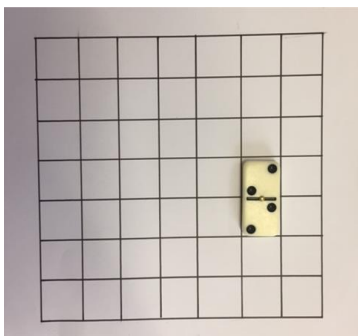
Variante

Lorsque la partie est terminée, au total des scores, les joueurs doivent soustraire la valeur des dominos qu'ils n'ont pas pu placer.

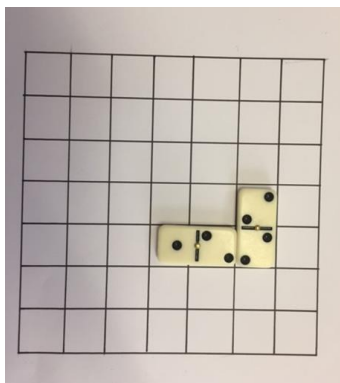
Piste pédagogique

Pour le cycle 2, le calcul du score par addition répétée sera une situation possible pour l'introduction de la multiplication.

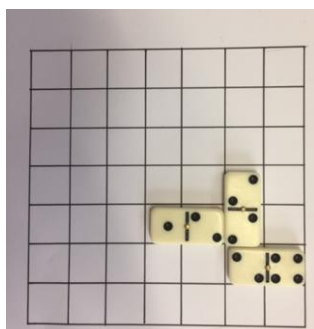
Partie commentée de Pierre et Lucie



Lucie jouera en premier car elle est la plus jeune. Donc Pierre a placé le domino non distribué où il a voulu. La partie peut commencer.



**Lucie pose son premier domino (1/2) puis elle compte ses points : la valeur du demi-domino connecté (constellation 2) fois le nombre de cette constellation présente n'importe où sur le tablier (3 fois) ;
soit $2 \times 3 = 6$ points**

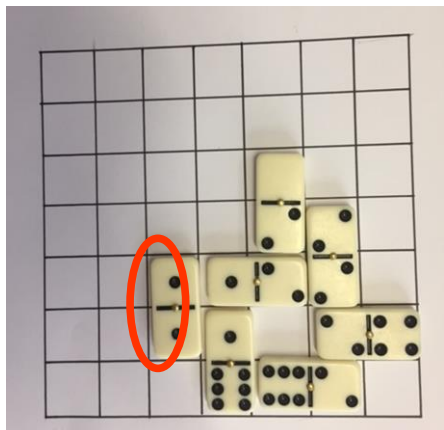


**Pierre pose son premier domino (2/4) ; constellation « 2 » présente 4 fois ;
soit $2 \times 4 = 8$ points**

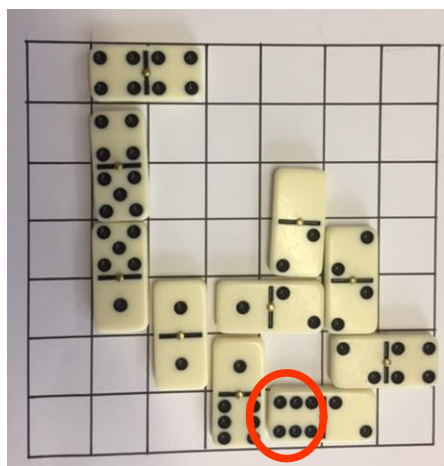


**Lucie joue à nouveau (1/1) ; constellation « 1 » présente 3 fois ;
soit $1 \times 3 = 3$ points**

Exemples de cas particuliers

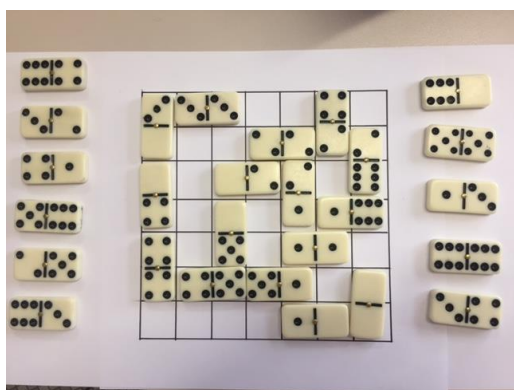


Lucie a le droit de poser le double 1 en connexion avec 2 dominos différents ; elle marque $1 \times 4 = 4$ points



**Pierre a le droit de poser le domino 6/2 en connexion avec 2 dominos différents ;
il marque $2 \times 6 = 12$ points plus $6 \times 2 = 12$, soit 24 points pour ce coup.**

Fin de partie



Aucun des 2 joueurs ne peut plus poser de dominos. La partie est terminée.