

Les dés du géant

Inspiré du jeu d'Annie Kubler et M. Twinn

Type de jeu : tablier, pose, stratégie

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

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

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

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

Contenu

- 4 tabliers de 36 cases numérotées (16 jaunes, 9 vertes et 11 bleues)
- 40 jetons
- 2 dés (prévoir 2 dés de 4 à 9 pour la variante)

But du jeu

Le gagnant est le premier joueur à compléter une ligne horizontale, verticale ou diagonale avec ses jetons.

Mise en place

Chaque joueur prend un tablier et 10 jetons. Un premier joueur est désigné.

Déroulement du jeu

Chaque joueur lance les dés à tour de rôle ; le joueur additionne, soustrait ou multiplie les valeurs des 2 dés ce qui lui donne trois possibilités. Enfin, il place un jeton sur une case inoccupée correspondant à l'une ou l'autre des valeurs obtenues. Lorsque les 10 jetons sont utilisés, le joueur doit déplacer un jeton déjà placé sur une case, cette dernière redevenant libre.

Fin de la partie :

Le jeu s'arrête immédiatement à la première ligne complétée.

Variables didactiques :

L'usage d'une calculatrice ou d'une table de Pythagore pourra être facteur de différenciation.

Variante 1 : Décomposition multiplicative pour poser plusieurs jetons dans un même tour de jeu

La règle est identique à celle du jeu de base, avec en plus une quatrième possibilité, celle de décomposer le produit obtenu avec les 2 dés, permettant de poser un jeton pour chaque facteur obtenu.

Exemple :

Avec un lancer 5 et 6, un joueur peut obtenir :

- par addition : 11, il pose un seul jeton
- par soustraction : 1, il pose un seul jeton
- par produit : 30, il pose un seul jeton
- par autre décomposition multiplicative du produit 30 : 30×1 , 15×2 , 10×3 , il pose 2 jetons
 $5 \times 2 \times 3$, il pose 3 jetons

Variante 2 : jeu de base avec dés de valeur 4 à 9.

La règle est identique à celle du jeu de base avec les tabliers de l'annexe 2.

Annexe 1 : tabliers pour le jeu de base

8	2	7	3	1	18
5	9	8	6	3	24
4	12	10	11	2	16
10	4	6	7	0	36
0	1	3	5	4	20
15	25	24	18	16	30

5	10	8	7	1	24
11	4	2	12	0	18
6	7	10	9	3	30
8	6	4	3	2	16
3	1	0	5	4	15
20	36	18	16	24	25

12	4	10	8	0	18
5	11	7	2	1	16
9	3	6	4	2	18
6	10	8	7	3	30
0	3	1	5	4	24
24	15	25	16	36	20

4	8	6	11	1	20
2	7	5	10	4	24
7	10	4	3	3	16
6	12	9	8	0	30
3	5	1	0	2	15
18	36	16	24	18	25

Annexe 2 : tabliers pour la variante 2

8	40	0	10	36	4
15	63	13	14	3	28
45	12	48	72	20	11
42	1	54	56	17	30
18	24	35	2	64	49
16	5	81	32	25	36

36	40	4	10	0	8
25	5	36	32	81	16
64	24	49	2	35	18
17	1	30	56	54	42
3	63	28	14	13	15
20	12	11	72	48	45