

Jeux de cartes

Équilibre

But du jeu : écrire le plus grand nombre possible d'égalités à partir de nombres tirés au sort.

Nombre de joueurs : 2 à 4

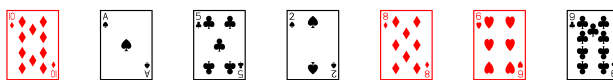
Matériel : un jeu de 52 cartes dont on enlève les figures

Le paquet de cartes est posé sur la table, faces non visibles. 7 cartes sont retournées.

Il s'agit d'écrire le plus grand nombre possible d'égalités en utilisant les nombres tirés au sort.

Dans chaque égalité, une carte ne peut être utilisée qu'une seule fois.

Exemple de tirage :



Exemples d'égalités :

- $9 + 1 = 10$
- $8 + 2 = 10$
- $8 - 2 = 6$
- $2 + 6 = 8$
- $9 - 1 = 8$
- $2 \times 5 = 10$
- $2 \times 8 = 10 + 6$
- $5 + 2 = 8 - 1$
- etc.

À la fin du temps imparti (exemple : 3 minutes), chaque joueur obtient autant de points qu'il a trouvé d'égalités.

Des écritures utilisant les mêmes nombres ne comptent qu'une fois. Dans l'exemple, $2 + 6 = 8$ et $8 - 6 = 2$ permettent d'obtenir 1 point (les 2 égalités utilisent à la fois 2, 6 et 8).

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

Speed

But du jeu : se débarrasser le plus vite possible de ses cartes.

Nombre de joueurs : 2

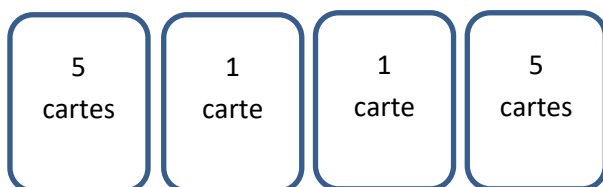
Matériel : un jeu de 52 cartes

Ordre des cartes

As – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – valet – dame – roi – As

Déroulement : Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il garde en mains et peut regarder.

Former 4 piles de cartes retournées au centre de la table.



Puis créer une pioche de 15 cartes pour chaque joueur. Chaque joueur a donc ses 5 cartes et une pioche de 15 cartes (retournées, non visibles).

Le jeu commence : retourner les deux cartes du milieu. Le premier joueur doit placer une carte de valeur juste supérieure ou inférieure à l'une des cartes. Par exemple, si l'une des cartes est un valet, il pose soit une dame, soit un 10. Puis il reprend une carte dans sa pioche pour avoir toujours 5 cartes en main. Il peut continuer à jouer tant qu'il peut placer ses cartes. Puis c'est le tour du deuxième joueur.

Lorsque les deux joueurs sont bloqués, on retourne les deux cartes du dessus des paquets extérieurs et on les replace au centre. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'une carte en mains, il doit dire « speed ».

Le gagnant est le premier à avoir posé toutes ses cartes (sans avoir oublié de dire « speed »).

Jeux de dés

Le marathon (n°21 de Jeux 2 de l'APMEP)

But du jeu : être le premier à parcourir exactement les **42 195** mètres correspondant à la distance olympique d'un marathon.

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Matériel : 5 dés à 6 faces + 1 feuille de papier par joueur

Déroulement du jeu : chaque joueur écrit sur sa feuille 42 195.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le premier joueur lance les 5 dés. Avec les 5 chiffres indiqués par les dés, il forme le nombre de son choix qu'il soustrait à 42 195.

Exemple : le lancer est 5 ; 1 ; 4 ; 3 ; 2. On peut par exemple soustraire 15 432 ou encore 23 415 ...

Mais on ne peut pas soustraire 51 432 qui est plus grand que 42 195.

- Le joueur indique quel nombre il choisit et effectue la soustraction. Par exemple, il choisit 23 415 ; il lui reste donc à parcourir : $42\ 195 - 23\ 415$ soit 18 780 mètres.
- Le joueur peut aussi décider de rester sur place et de passer son tour. De même, s'il se trompe en effectuant la soustraction (on peut vérifier avec la calculette), il passe son tour.

Après le premier tour, le joueur prend le nombre de dés correspondant à la distance qu'il lui reste à parcourir.

- ➔ si elle est comprise entre 1 111 m et 11 110 m ➔ il prend 4 dés.
- ➔ si elle est comprise entre 111 m et 1110 m ➔ il prend 3 dés.
- ➔ si elle est comprise entre 11 m et 110 m ➔ il prend 2 dés.
- ➔ si elle est comprise entre 1 m et 10 m ➔ il prend 1 dé.

Le gagnant est le premier à obtenir exactement la distance de 0 m à parcourir.

Le tournoi des décimaux (Jeu n°37 - APMEP n° 179)

But du jeu : à l'aide de chiffres tirés au sort, écrire un nombre décimal avant de le comparer à deux autres nombres décimaux

Nombre de joueurs : 3 joueurs

Matériel : 3 dés à 6 faces + 1 feuille de marque

Déroulement du jeu : Chaque joueur lance 1 dé. Avec les 3 chiffres et le chiffre 0, chaque joueur compose, sans le montrer aux autres joueurs, un nombre décimal inférieur à 1. Il faut utiliser tous les chiffres.

Exemple : le tirage est 5 ; 6 ; 2. On peut par exemple écrire : 0,562 ; 0,265 ; 0,256 ; 0,526 ; 0,625 ; 0,652.

- Si deux joueurs au moins proposent le même nombre, aucun point n'est marqué.
- Si les 3 propositions sont différentes, celui dont le nombre est situé entre les deux autres gagne 1 point.

Le gagnant est le premier qui parvient à obtenir 3 points.

Sources

- *Comment faire du calcul un jeu d'enfant* – APMEP
- *Travailler les mathématiques autrement* : <https://padlet.com/ReferentsMathsTarn/dwxz4v4jyf46>
- *Jeux APMEP*