



## FICHE PROFESSEUR

- **Niveau et Durée** : Cycle 3. Jeu rapide 5-10 minutes par partie
- **Objectif pédagogique** : Travailler le calcul mental, les ordres de grandeurs pour choisir des opérations ainsi que le rapport à l'aléatoire.
- **La situation-problème** : Ludifier et rendre plus accessible le fameux « compte est bon » par introduction de dés et d'étapes.
- **Notice du jeu** :
  - Choix d'un nombre cible  
(par le professeur, par les élèves, par hasard avec les dés. Exemple : si j'obtiens 5 et 1 je peux prendre 51)
  - Chaque joueur joue à tour de rôle : il lance deux dés et fait un calcul avec ses deux résultats et **l'opération de son choix**.  
Exemple : si j'obtiens 3 et 6, je peux faire  $3+6$  ;  $3\times 6$  ;  $6-3$  et  $6\div 3$
  - Pour les tours suivants, c'est le même principe mais le joueur **doit aussi utiliser le résultat précédent**.  
Exemple : au tour précédent, mon résultat est de 18. Si j'obtiens 5 et 3, je peux faire  $5-3=2$  et ensuite  $2\times 18=36$ )
  - le premier à atteindre le nombre cible a gagné.
- **Modulation possible** :
  - choix du nombre cible,
  - choix des dés utilisés (à 12, 20 faces par exemple)
  - Nombre de joueurs ( de 1 à .....)
  - On peut aussi avoir un seul lancé de dés et les joueurs n'interviennent que sur le choix des opérations (classe entière par exemple mais moins ludique).