

FICHE PROFESSEUR

- **Niveau et Durée** : Cycle 3. Jeu rapide 5-10min par partie
- **Objectif pédagogique** : Travailler le calcul mental, la mémorisation ainsi que le rapport à l'aléatoire.
- **La situation-problème** : (inspiré du jeu : « vite, à l'étable » chez HABA). Le joueur doit obtenir de petits résultats mais en combinant 3 dés et toutes les opérations qu'il souhaite. Cela permet de « ludifier » et rendre plus accessible le classique « compte est bon » par introduction de dés et d'étapes tout en utilisant des petits calculs usuels (« 3 divisé par 3 », etc ...)
- **Notice du jeu** :
 - chaque joueur pose devant lui 3 cartes « résultats ». Ces cartes doivent avoir un nombre ou un calcul au recto et rien au verso (on peut prendre des cartes d'un jeu classique de 32 cartes)
 - chaque joueur joue à tour de rôle : il lance trois dés et doit faire un « compte est bon » avec eux **en utilisant obligatoirement chaque dé** pour obtenir le résultat d'une carte qui est devant lui. S'il y arrive, il peut la retourner.
 - Exemple* : si j'obtiens 3 ; 6 et 5, je peux faire $6/3=2$ et $2 \times 5=10$: la carte « 10 » posée devant moi peut-être retournée.
 - le premier à retourner toutes ses cartes à gagner.
 - Règle supplémentaire : Si le joueur n'arrive pas à faire le résultat d'une carte en sa possession, il peut faire le résultat d'une carte déjà retournée par un adversaire (travail de mémoire). La carte est alors de nouveau « visible » et l'adversaire devra refaire son résultat pour la retourner.
- **Modulation possible** :
 - choix des cartes,
 - choix des dés utilisés (à 12, 20 faces par exemple)
 - Nombre de joueurs (de 2 à 4)

