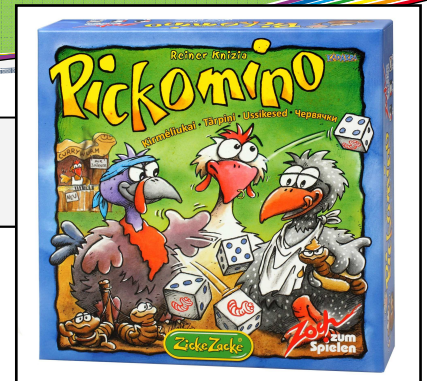




À vos maths! Prêts?... Jouez !

Parcours découverte des jeux mathématiques

Règle n°4: Pickomino



Préparation du jeu :

Disposez les 16 pickominos par ordre croissant, au centre de la table. Cette série forme « une brochette de vers ».

Choisir le joueur qui commence...

A la fin du jeu, le gagnant sera celui qui aura « becqueté » le plus grand nombre de vers.



Les chiffres marqués sur les pickominos indiquent le résultat à totaliser avec les dés (entre 21 et 36) pour récupérer le pickomino correspondant à ce chiffre.

Matériel de jeu :

- 16 pickominos
- 8 dés

2 à 7 joueurs

Durée: 20 à 30 minutes

Règle du jeu :

La règle fournie avec le jeu est très détaillée, avec des exemples... elle peut sembler complexe mais on peut faire une partie pour rien en la découvrant au fur et à mesure... Voici les principes de bases:

Tour à tour, chaque joueur:

- Lance les dés
- Décide de continuer ou interrompre le lancer de dés
- Gagne ou perd un pickomino selon la combinaison finale obtenue

Lancer les dés

Le joueur lance les 8 dés dans le but d'obtenir une combinaison dont le total lui permet de prendre ou voler un pickomino.

- Les dés indiquent une valeur de 1 à 5 points ou un ver de terre qui vaut également 5 points.
- Le joueur doit choisir un des symboles obtenus par les dés et garder tous les dés représentant ce symbole.
- Exemple: si j'obtiens [1,1,1,3,3,5,5,ver], je peux décider de prendre [1,1,1], [3,3], [5,5] ou [ver].

Décider de continuer ou interrompre le lancer de dés

Après avoir mis les dés de côté, le joueur doit choisir entre:

- Relancer les dés restants s'il y en a encore.
- Ou interrompre le lancer de dés et garder la combinaison obtenue jusqu'ici.
- Si le joueur choisit de relancer les dés restants:
 - Le joueur relance les dés.
 - Le joueur doit choisir un des nombres (ou le ver) obtenus et garder tous les dés représentant ce symbole.
 - Le joueur ne peut pas choisir un nombre (ou le ver) qu'il a déjà obtenu précédemment:

S'il est possible de choisir, le joueur doit faire un choix, puis de nouveau choisir entre relancer les dés restants ou interrompre le lancer de dés. Si ce n'est pas possible, alors le joueur perd son tour.

La gestion de prise de risque:

Pickomino est un jeu du type "stop ou encore". Lorsque l'on lance les dés, on peut accepter une récompense modeste ou jouer au flambeur pour espérer une plus grosse brochette, ou même voler une brochette à un adversaire. Mais à force d'être gourmand, on prend le risque de perdre ses propres brochettes.



À vos maths! Prêts?... Jouez !

Parcours découverte des jeux mathématiques

Intérêt pédagogique

Jeu de fin de **cycle 2** et de **cycle 3** qui développe chez les élèves **concentration** et **rapidité de calcul**. En effet, il faut mobiliser toutes les stratégies connues du **calcul mental** afin d'être efficace et éviter les erreurs. Ce petit jeu de dominos et de dés propose une alternative ludique aux activités de calcul mental. Il est de plus de très bonne finition et les enfants aiment y jouer et manipuler les dés et les dominos

Intérêt didactique :

Le **calcul mental –domaine de l'addition** – automatisation de procédures ; entraînement aux tables d'addition, stratégies d'anticipation. Les nombres mis en jeu sont inférieurs à 100.

Le **calcul mental –domaine de la multiplication** – automatisation de procédures ; entraînement aux tables de multiplication (tables de 1, 2, 3, 4, 5 et 6)

Compétences travaillées :

- Présenter des stratégies qui conduisent à des solutions.
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées: estimer avant d'opérer l'ordre de grandeur d'un résultat. Anticiper.
- Savoir rester concentré afin de mémoriser les résultats successifs.

Mise en œuvre:

Au cours d'une partie de démonstration, la règle du jeu est lue soit par l'enseignant soit par l'élève qui aura au préalable préparé sa lecture à voix haute. Un interlocuteur réexpliquera alors à son tour la règle au groupe qui validera ou non son explication. En cas de litige, le lecteur retournera au passage délicat.

On peut aussi revoir les stratégies de calcul mental qui permettent d'additionner 10, 9 et 8.

On peut également revoir les stratégies de calcul mental qui permettent d'obtenir 10 par groupements.

On peut même aborder des « **petites notions de statistiques** » avec des élèves habilles en mathématiques. Par exemple : j'ai obtenu 24 (2 vers, 1 cinq et 3 trois) : Est-ce qu'il vaut mieux prendre le domino 24 ou continuer ? Quelles faces est-ce que je peux encore ramasser ? Quelle chance ai-je de sortir un 4 ? Autre exemple : j'ai obtenu 24 (1 vers, 1 cinq, 2 quatre et 2 trois) : Quelles faces est-ce que je peux encore ramasser ? Quel nombre maximal est-ce que je peux obtenir ?