



Un jeu de calcul mental : Mathador

ATELIER :

matériel cycle 3 :

- 5 gros dés : 4, 6, 8, 12 et 20 faces
- 2 petits dés 10 faces
- un sablier ou chronomètre
- feuilles de marque



© MEN

REGLE DU JEU CYCLE 3 :

1) Lancer les 2 petits dés à 10 faces. L'addition des 2 nombres obtenus donne une somme entre 0 et 99 : **Ce nombre est le contrat qu'il va falloir atteindre.**

2) Comment ? Il faut ensuite lancer les 5 gros dés, on obtient 5 nombres.

Le jeu consiste à atteindre le contrat entre 0 et 99 en utilisant :

- ces 5 nombres (pas forcément tous)
- les 4 opérations (pas forcément toutes)
- le tout en moins d'une minute

3) **Une partie** se déroule en plusieurs étapes :

- lancer des petits dés
- lancer des gros dés
- calcul
- résultats
- comptage
- on relance les dés.

VARIANTES

En plus de la règle de base, on peut fixer une contrainte opératoire :

- une des 4 opérations (+ ; x ; - ou :) : dans son calcul l'élève doit utiliser au moins une fois l'opération choisie.
- ou une des 6 paires constituées de 2 opérations (+ x ; + - ; + : ; - x ; - : ou x :) dans son calcul l'élève doit faut utiliser au moins une fois chacune des 2 opérations choisies.

4) comptage de points.

A l'issue de chaque étape, l'élève qui a réussi le contrat se voit attribuer le nombre de points qui correspond à la contrainte opératoire fixée. .

(+) 1 point	(x) 1 point	(-) 2 points	(:) 3 points
(+ x) 2 points	(+ -) 3 points	(- x) 3 points	
(+ :) 4 points	(x :) 4 points	(- :) 5 points	

5) **Mathador** : c'est un calcul réussi en utilisant les 5 nombres et les 4 opérations (+, -, x et :) utilisées les 4 chacune une fois.

Par exemple, pour trouver 24 avec 2 ; 5 ; 17 ; 1 ; 4, on peut faire : $(17 + 1) \times 4 : (5 - 2) = 24$

Un élève qui réussit un Mathador obtient 10 points.



Un jeu de calcul mental

Mathador

ATELIER :

matériel cycle 2 :

- un sablier ou chronomètre
 - 5 gros dés : 4, 6, 8, 12 et 20 faces
-



© MEN

REGLE DU JEU CYCLE 2 :

VARIANTE 1 : numération de position

- choisir de 2 à 5 dés
 - lancer les dés
 - en groupe ou classe entière :
 - chercher le plus grand nombre
 - chercher le plus petit
 - temps : une minute (ou 2)
 - relevé des résultats : l'équipe ou les élèves qui ont trouvé : 1 point
 - relancer les dés
-

VARIANTE 2 : opération(s)

- choisir de 2 à 5 dés
- choisir une ou deux ou trois opérations (+, -, x)
- lancer les dés
- en groupe ou classe entière :
 - chercher le plus grand résultat possible
 - chercher le plus petit résultat possible

l'équipe ou les élèves qui ont trouvé : 1 point

- relancer les dés et choisir d'autre(s) opération(s)
-

VARIANTE pour les scores

Exemple si 5 équipes :

ordonner les résultats :

- 1ere équipe : le plus grand (ou plus petit) nombre : 5 points
- dernière équipe : le plus petit (ou le plus grand) nombre : 1 point