

OPÉRATION

Buts du jeu :

- ✓ maîtriser les 4 opérations dans des calculs simples
- ✓ réagir en temps limité
- ✓ optimiser sa stratégie de calcul
- ✓ permettre aux élèves en difficulté sur le calcul mental d'utiliser la calculatrice pour se concentrer sur le choix de l'opération la plus adaptée

Objectifs :

- ✓ Cumuler un maximum de points en fin de partie.
- ✓ Jouer détendus dans la bonne humeur.

Durée d'une partie :

- ✓ Suivant le temps dont vous disposez, mettez-vous d'accord sur une durée de partie, ou un nombre de tours ou de points maximal.

Matériels :

- ✓ 2 dés à 10 faces (chiffre affiché allant de 0 à 9) : une couleur pour le chiffre des unités, une autre pour celui des dizaines
- ✓ 1 minuteur (réglé sur 20 s par exemple)
- ✓ 1 calculatrice par joueur en difficulté avec les nombres

Joueurs :

- ✓ Nombre de participants : 3 à 10 joueurs
- ✓ Âge des participants : à partir de 8-9 ans

Installation du jeu :

- ✓ Le minuteur est réglé après concertation des participants pour savoir quel temps est accordé à tous pour résoudre un calcul (10 à 30s conseillé).
- ✓ Les 2 dés à 10 faces sont placés auprès du premier joueur.
- ✓ Une feuille est placée au centre de la table.
- ✓ Les participants ayant besoin d'une calculatrice la sortent.

- ✓ Chaque joueur (ou équipe) doit se munir :
 - d'une feuille
 - d'un stylo

Déroulement de la partie :

- ✓ Début du premier tour :
 - Un premier joueur lance **les 2 dés** : le dé des unités et celui des dizaines forment un **nombre N** qui sera la référence pour tout le tour.
NB : Au tour suivant, c'est le joueur à gauche du premier joueur qui devient à son tour le premier joueur (lui passer les 2 dés).
 - Une fois le nombre N de référence de ce tour fixé, le premier joueur choisit de faire une opération unique secrètement.

Conseil :
 $N \times 10 \text{ max}$
 $N \div 10 \text{ max}$

- Il va **choisir une opération** et l'écrira sur sa feuille **face cachée**.
*Exemples : $N + 5$ ou $N \div 3$ **ATTENTION : résultat entier !***
- Il **affiche à tous** le nombre solution de son opération sur la feuille centrale.

Exemple : Si $N = 46$

alors il peut écrire secrètement : 46×2

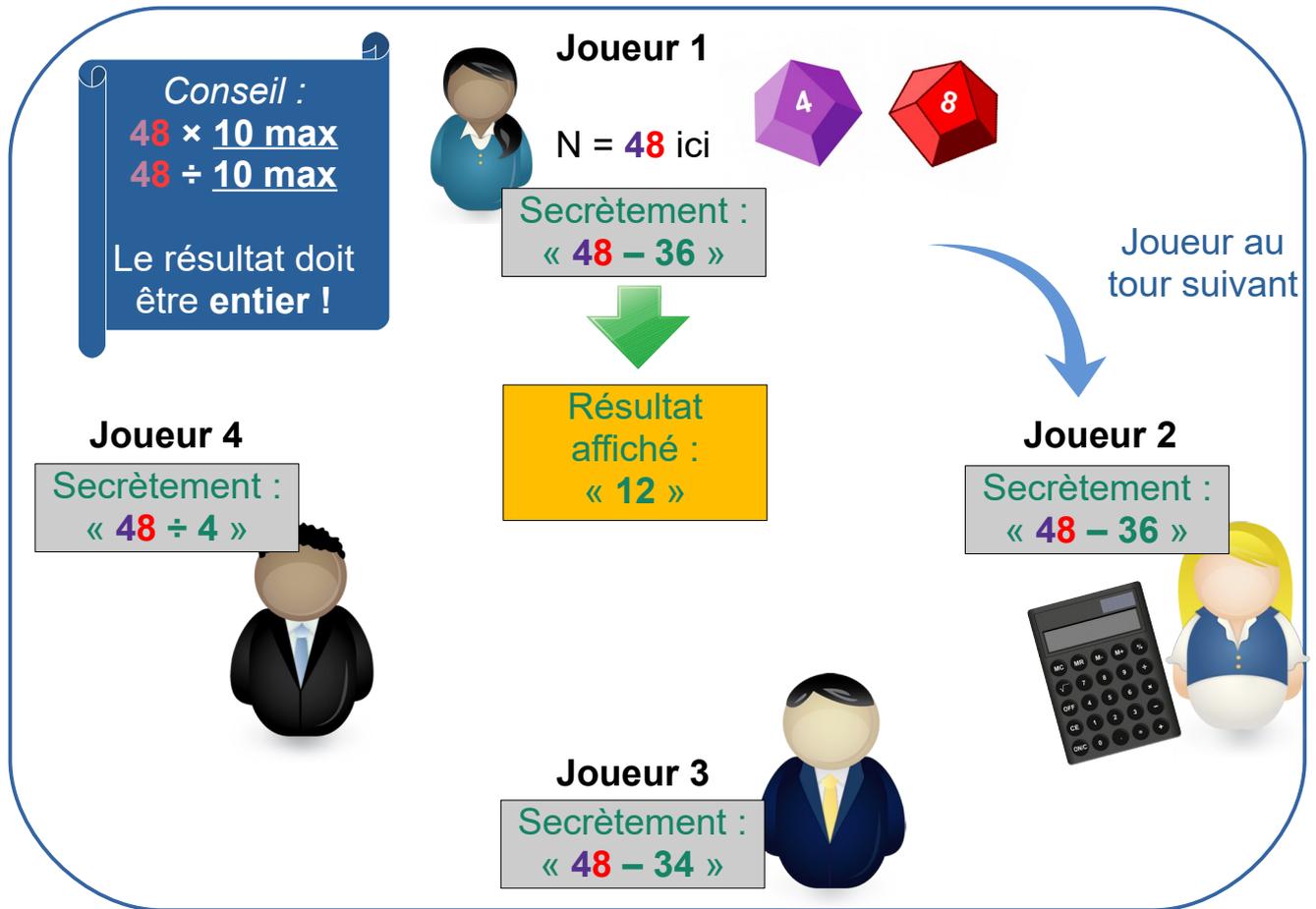
et il affiche alors au centre : 92

- Le minuteur est aussitôt lancé : les adversaires ont alors chacun à trouver l'opération à faire avant la sonnerie. Pour cela, ils écrivent secrètement, comme le premier joueur, une opération avec N.
- Une fois le temps écoulé, tout le monde révèle son calcul, en finissant par le premier joueur.
- Celui qui obtient le bon résultat en ayant le nombre le plus faible qui opère sur N remporte un maximum de points, quelle que soit l'opération qu'il a choisie.

Comptage des points :

- ✓ Tout le monde a **50 points au départ**.
 - ✓ **La partie s'arrête** automatiquement si un joueur a **moins de 5 points**.
- 1) Tous les joueurs qui ne se sont **pas trompés dans leur calcul multiplient leur score par 2**. Tout joueur qui a fait une **erreur dans son calcul divise son score par 5**.
 - 2) Si des joueurs ont le **même opérateur** que le premier joueur, celui-ci ne gagne pas de points supplémentaires et ces autres gagnent **25 points**.
 - 3) Si un ou plusieurs joueurs ont fait une **opération plus efficace** (nombre opérant sur N plus petit) que le premier joueur, ils **multiplient leur score par 3**. Le premier joueur **perd alors 10 points**.

FICHE DE JEU



$48 - 36 = 48 \div 4 = 12 \rightarrow$ **Bonnes réponses !**

$48 - 34 = 14 \rightarrow$ **Erreur du joueur 3 !**

La joueuse n°2 préfère utiliser une calculatrice.

Comptage des points

- 1) Bon calcul : **score** \times 2 Erreur : **Score** / 5
- 2) Même opérateur que le 1^{er} joueur : **Score** + 25
- 3) Mieux que 1^{er} joueur :
Score \times 3
 et **Score** du 1^{er} joueur - 10

Tour :	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
0 (départ)	50 points	50 points	50 points	50 points
1	1) 100 2) 100 3) 90	1) 100 2) 125 3) 125	1) 10 2) 35 3) 35	1) 100 2) 100 3) 300
2	(...)	(...)	(...)	(...)