

40

Domaine: Nombres et calculs

Cycle 4

C

Contenu

Fiche 1 : Présentation

Fiche 2 : Règles du jeu

Fiches 3 et 4 : Jetons-plateau et jetons-cible

Fiches 5 à 8 : Plateaux de jeux et jetons-cible



D

Domaine : nombres et calculs

Niveaux : 4ème - 3ème

Notion : Somme et produit de relatifs

Matériel : jetons et plateaux à imprimer,

plastifier et découper

44

Nature : Réinvestissement, entraînement

révision

Présentation

« Trio » est un jeu créé par Heinz Wittenberg et anciennement commercialisé par Ravensburger. Il est à la base de plusieurs activités présentées dans les brochures « Jeux 5 » et « Jeux 6 » de l'APMEP dans lesquelles seuls les nombres entiers naturels sont concernés. Il s'agit d'un jeu de calcul mental du type « le compte est bon ». « Trio » est un excellent jeu pour entretenir une bonne connaissance des tables de multiplication. Un nombre cible tiré au hasard doit être obtenu à partir de trois nombres alignés en utilisant en priorité une multiplication suivie par une addition ou une soustraction. La version proposée ici permet de travailler à l'aide des nombres relatifs. Elle ajoute à la maîtrise des tables tous les automatismes de calcul liés aux signes des nombres en faisant appel simultanément à la multiplication, l'addition et la soustraction.

Préparation

Deux versions vous sont proposées :

- Une première version constituée des jetons-plateaux et des jetons-cibles. Les jetons doivent être imprimés, en couleur ou non, puis plastifiés (pour un usage à long terme) et enfin découpés.
- Une seconde version constituée d'un plateau préinstallé (3 plateaux différents) et des jetons-cibles. Le plateau et les jetons-cibles doivent être imprimés, en couleur ou non, puis plastifiés et enfin découpés.



44

Matériel

49 jetons-plateau portant les nombres -5, -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3, 4 ou 5.

54 jetons-cible où le nombre est encadré.



Principe du jeu

Retourner un nombre « cible » et être le premier à trouver un trio. Un trio est composé de 3 nombres alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale. Deux de ces nombres doivent être multipliés, le troisième doit être ajouté ou soustrait.

Le résultat doit bien sûr être le nombre « cible », sinon ce n'est pas un trio.



Installation

Préparer le plateau de jeu en disposant les 49 jetons-plateau en 7 lignes de 7 jetons ou utiliser un plateau préinstallé.

Mélanger les jetons-cible et les placer à côté du plateau faces cachées.



Déroulement de la partie

L'un des joueurs retourne un jeton « cible » et le place bien en évidence.

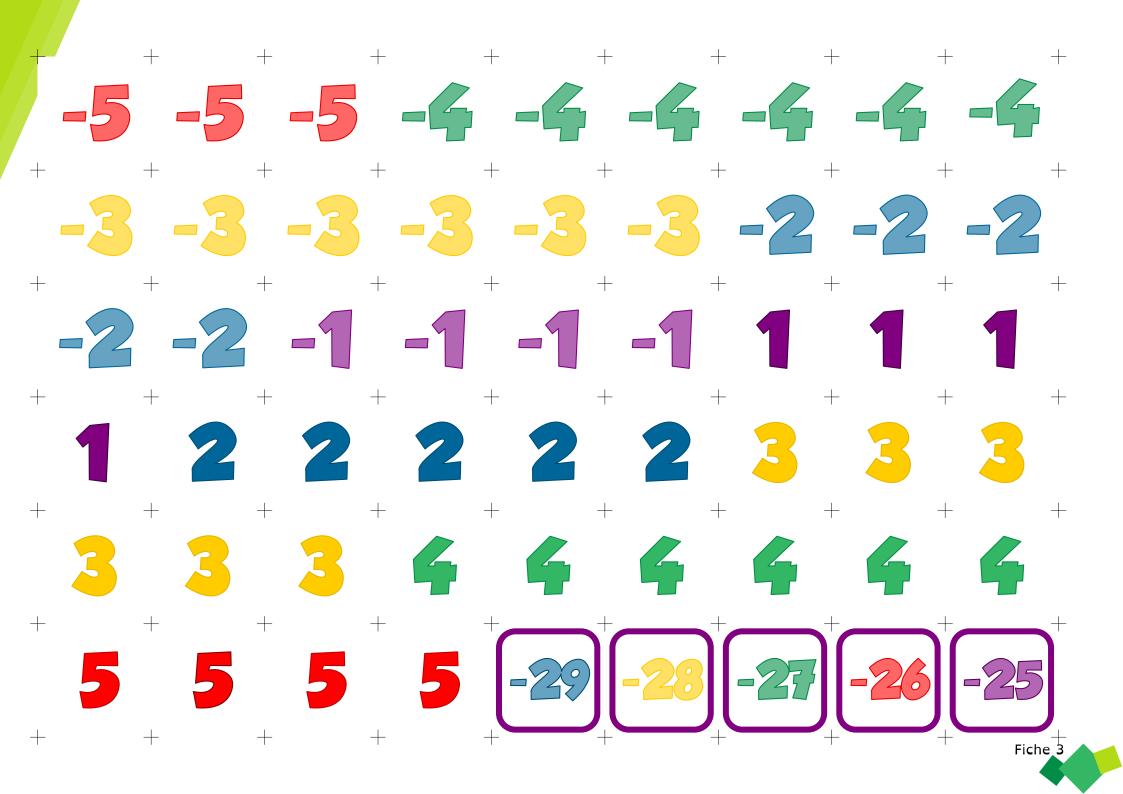
Le joueur ayant trouvé le trio gagne le jeton « cible ». Il est possible qu'il n'existe aucun trio pour un nombre « cible » ou qu'aucun joueur ne le trouve! Dans ce cas, le nombre est retiré du jeu.

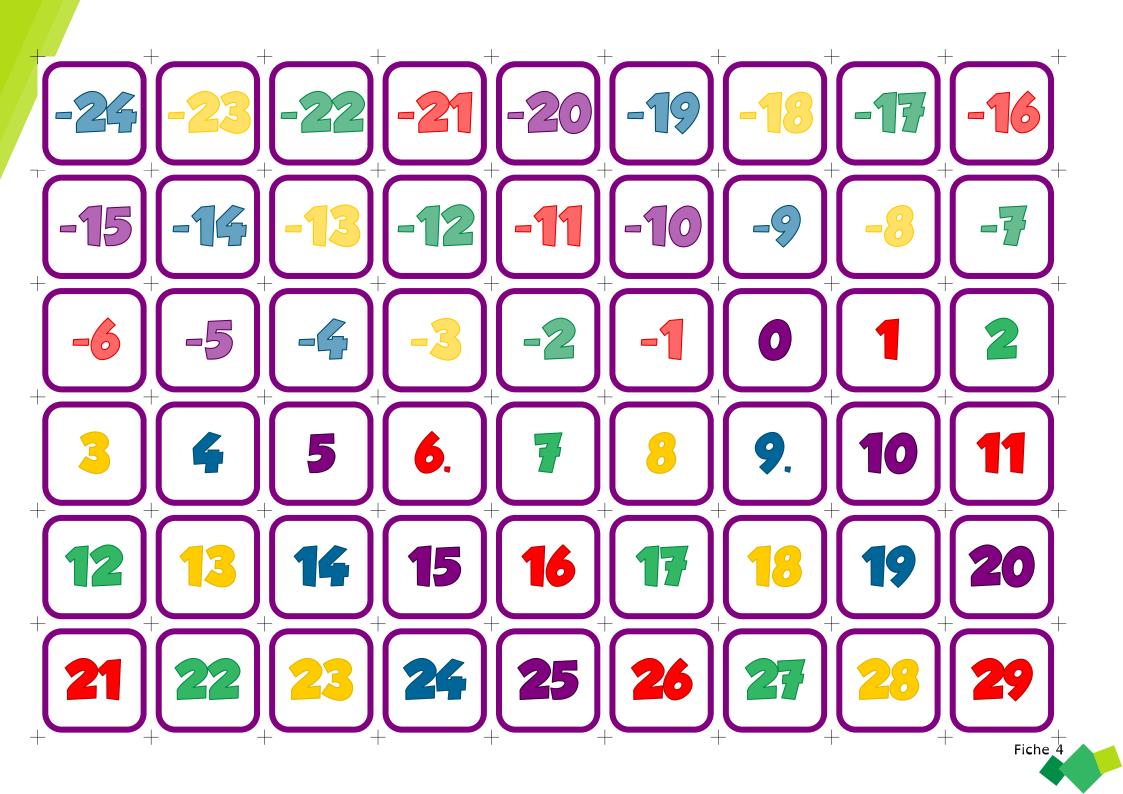
On répète le même processus jusqu'à l'épuisement des nombres « cible ».



Fin de la partie

Est déclaré vainqueur le joueur ayant le plus de nombres-cible.





-1	-2	3	2	-4	5	-2
3	-5	2	4	-1		4
-4	-3	5	-6	2	1	-3
2	4	-1	-2	3	-5	4
3	-4	-5	1	-3	4	-1
1	-3	5	-2	2	-6	3
-2	4	-6	3	-3	1	5

