

Fab Jeux

Trío
Relatifs

 Domaine : Nombres et calculs

Cycle 4

 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


Trio Relatifs

 Domaine : nombres et calculs

 Niveaux : 4ème - 3ème

 Nature : Réinvestissement, entraînement
révision

 Notion : Somme et produit de relatifs

 Matériel : jetons et plateaux à imprimer,
plastifier et découper


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.

Trio Relatifs

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.

-5 -5 -5 -4 -4 -4 -4 -4 -4

-3 -3 -3 -3 -3 -3 -2 -2 -2

-2 -2 -1 -1 -1 -1 1 1 1

1 2 2 2 2 2 3 3 3

3 3 3 4 4 4 4 4 4

5 5 5 5 -29 -28 -27 -26 -25

-24	-23	-22	-21	-20	-19	-18	-17	-16
-15	-14	-13	-12	-11	-10	-9	-8	-7
-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29



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

-29	-28
-27	-26
-25	-24
-23	-22
-21	-20
-19	-18



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

-29	-28
-27	-26
-25	-24
-23	-22
-21	-20
-19	-18



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

-29	-28
-27	-26
-25	-24
-23	-22
-21	-20
-19	-18



