

Calculodingo!

Avec CalculoDingo, vous allez pouvoir jouer à 15 jeux faciles d'additions, de soustractions et de numération pour toute la famille.

Les jeux proposés permettent tous de jouer des parties rapides (moins de 5 minutes). Plusieurs niveaux sont proposés pour s'adapter au niveau des joueurs en calcul.



Page 1

Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement est disponible (www.aritma.net, rubrique téléchargements) et sera très utile aux enseignants. Vous pourrez y trouver notamment :

- 11 règles de jeu supplémentaires
- Des conseils d'utilisation des jeux proposés en classe et en aide personnalisée
- Une proposition de progression
- Des exemples de parties, pour lever toute ambiguïté sur les règles
- Des posters de règles à afficher en classe



Page 2

Jeux proposés

Additions	Dès	Page
Mistigri des caraïbes	6 ans	7
Mémoire des plus	6 ans	9
Black Jack l'escalade	7 ans	11
Bataille d'additions	7 ans	13
Rami	7 ans	15
Poker	7 ans	17
Doubles	Dès	Page
Bataille de doubles	6 ans	19

Soustractions	Dès	Page
Mistigri de l'océan indien	8 ans	21
Black Jack dégringole	8 ans	23
Comparaisons	Dès	Page
Pharaon	5 ans	25
Suites	Dès	Page
Bataille de suites	5 ans	27
Coucou	5 ans	29

Principe des cartes

Les nombres impairs sont violets et les pairs verts. Ils comportent un perroquet par dizaine, et un fruit par unité.

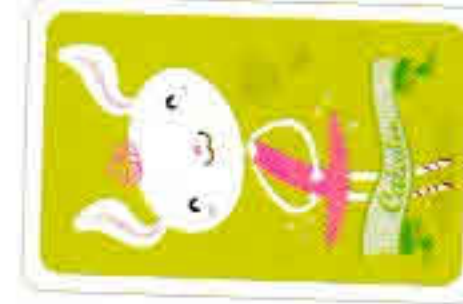


Page 5



Mistigri vous fait perdre, débarrassez-vous vite de lui.

Zizanie sème le trouble dans les jeux, vous feriez bien de l'éviter.



Super Mat et Calculine vous aident à gagner. Avec eux vous augmenterez vos chances.

Page 6

Mistigri des caraïbes (2 à 5 joueurs)

But du jeu : Éliminer de son jeu les paires de cartes de somme 15. Celui qui a Mistigri à la fin a perdu.

Préparation : Utiliser Mistigri et les cartes de 0 à 15 (mettre les autres cartes de côté). Les distribuer aux joueurs une par une. Chacun prend son jeu en éventail.

Déroulement : On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour :

- Tire une carte au hasard dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.
- Pose sur la table une paire de cartes dont la somme fait 15, s'il en a.

Quand un joueur n'a plus de carte, il fait partie des gagnants et sort du jeu. La partie continue.

Page 7

À la fin, il ne reste plus que le Mistigri. Celui qui l'a perdu.

Exemple : Pierre a dans son jeu le 11, le 2 et le 9.

Il pioche le 4 dans le jeu de son voisin de droite.

Comme $11+4=15$, il rejette de son jeu la paire (11, 4).



Variante : Choisir un nombre impair compris entre 11 et 31. Plus ce nombre est petit, plus le jeu est facile. Utiliser Mistigri et les cartes jusqu'à ce nombre. On élimine les paires de cartes dont la somme donne ce nombre.

Remarque : On peut utiliser Zizanie comme un deuxième Mistigri. Il y a alors deux perdants.

Page 8

Mémoire des plus (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Gagner le plus possible de paires de cartes dont la somme fait 15.

Préparation : Poser les cartes de 0 à 15 sur la table en 4 rangées de 4 cartes, faces cachées.

Déroulement : On joue chacun son tour. À son tour, le joueur retourne deux cartes de son choix.

Si la somme de ces deux cartes fait 15, il les retire et gagne ces cartes. Sinon, il les remet comme avant faces cachées.

Quand il n'y a plus de cartes sur la table, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Exemple : 4 cartes ont déjà été retournées depuis le début de la partie. Pierre retourne le 2 et le 11. Comme la somme de ces deux cartes n'est pas égale



à 15, il les retourne à nouveau faces cachées. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Il essaie de se souvenir des cartes déjà retournées pour améliorer ses chances de gagner des paires de cartes.

Variante plus difficile : Poser les cartes de 0 à 23 et Zizanie (25 cartes) sur la table en 5 rangées de 5 cartes, faces cachées.

On élimine les paires de cartes dont la somme fait 23. Quand il n'y a plus qu'une carte sur la table (Zizanie), le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

Black Jack l'escalade

(2 à 3 joueurs)

But du jeu : S'approcher de 21 le plus possible par la somme de ses cartes, sans le dépasser.

Préparation : Utiliser Super Mat et les cartes de 0 à 11. Mettre les autres cartes de côté.

Distribuer une carte par joueur qui la prend en main sans la montrer. Former une pioche posée face cachée avec les cartes restantes.

Déroulement : On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur a le choix entre deux possibilités :

- Prendre une carte sur la pioche et la poser face visible devant lui.
- (à partir du deuxième tour) Mettre fin à la partie en disant « on compte ». Chaque joueur compte alors la somme de ses cartes. Super Mat

Page 11

peut être compté comme un 1 ou un 2, au choix du joueur qui l'a.

Le joueur dont la somme des cartes est la plus proche de 21, sans le dépasser, a gagné.

Exemple : C'est au tour de Pierre.

Il a le 7 (en main) et le 5 (sur la table). Il ne dit pas « on compte » car 12 (5+7) est éloigné de 21.

S'il pioche le 10, il perd car 22 (5+7+10) dépasse 21.

S'il pioche le 9, il gagnera quand un des joueurs dira « on compte » car la somme de ses cartes fait 21.

S'il pioche le 8, il dira « on compte » au prochain tour car la somme de ses cartes fait alors 20.

Variante (2 à 4 joueurs) : Utiliser les cartes de 0 à un certain nombre (au moins 16), et Super Mat. On doit essayer d'atteindre le double de ce nombre. Par exemple si on garde les cartes jusqu'à 19, le nombre à atteindre est 38.

Page 12

Bataille d'additions (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir le plus de cartes possible.

Préparation : Utiliser Super Mat et les cartes de 0 à 31 (mettre les autres cartes de côté). Distribuer les cartes aux joueurs sans les montrer. Chacun doit avoir un tas de cartes devant lui.

Déroulement : Chacun prend son tas de cartes dans une main sans les regarder. On joue chacun son tour. À son tour, le joueur :

- Pose la première carte (au-dessus) de son jeu sur la table face visible, à côté des autres cartes déjà sur la table.
- S'il trouve sur la table une carte qui est la somme de deux autres cartes, il prend toutes les cartes sur la table, les met sous son jeu, et rejoue. Super Mat remplace un « 1 » ou un « 2 », au choix du joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, le jeu s'arrête. Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes.

Exemple :

Les cartes 4, 7, 12, 29 se trouvent sur la table.

Pierre pose le 16. Il constate que $16 = 4 + 12$. Comme c'est son tour, il prend toutes les cartes sur la table et les met sous son jeu.



Variante plus difficile : Autoriser les combinaisons de 4 cartes (somme de 3 cartes égale à la quatrième) ou plus.

Variante plus facile : Jouer avec Super Mat et les cartes jusqu'à un nombre choisi au début du jeu (par exemple le 15).

Rami (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Être le premier à avoir dans son jeu une carte égale à la somme des trois autres.

Préparation : Utiliser les cartes de 0 à 20 et Super Mat (mettre les autres de côté).

Mélanger les cartes. Distribuer 4 cartes par joueur, qui les prennent en éventail. Former une pioche (face cachée) avec les cartes restantes. Retourner la première carte à côté de la pioche face visible.

Déroulement : On joue chacun son tour. Le joueur à son tour :

- Prend une carte soit sur la pioche soit sur le tas de cartes faces visibles, et la met dans son jeu. Si la pioche est vide, retourne le tas de cartes, qui devient la pioche.
- Pose une carte de son jeu sur le tas de cartes faces visibles (à côté de la pioche).

Page 15

Le premier joueur avec dans son jeu une carte égale à la somme des trois autres dit « Rami » et gagne (Super Mat remplace un 1 ou un 2).

Exemple :

Pierre a dans son jeu les cartes 2, 5, 9 et 18.

Il prend le 4 à côté de la pioche, rejette le 2 et fait « Rami » car $4+5+9=18$.



Variante plus difficile : Jouer avec les cartes de 0 à 31 et Super Mat. Distribuer 7 cartes par joueur. Le premier à avoir dans son jeu une carte égale à la somme de deux autres et une carte égale à la somme de trois autres fait « Rami ».

Variante plus facile : Jouer avec les cartes de 0 à 14 et Super Mat. Distribuer 3 cartes par joueur. Le premier à avoir dans son jeu une carte égale à la somme des deux autres fait « Rami ».

Page 16

Poker (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir la combinaison la plus forte possible. Les voici par force croissante :

- Paire : 3 cartes dont une est la somme des 2 autres
- Brelan : 4 cartes dont une est la somme des 3 autres
- Carré : 5 cartes dont une est la somme des 4 autres
- Quinte : 6 cartes dont une est la somme des 5 autres

Entre deux combinaisons de même type, la plus forte est celle dont la somme est la plus élevée.

Préparation : Utiliser Super Mat et les cartes de 0 à 31 (mettre les autres cartes de côté). Distribuer 10 jetons par joueur (ou des macaronis par exemple).

Le jeu se joue en plusieurs manches. Au début de chaque manche, distribuer 7 cartes par joueur faces cachées. Former une pioche avec les autres cartes. Chacun prend son jeu en éventail, et mise un jeton.

Déroulement : On commence les enchères, chacun son tour. À son tour, le joueur peut soit :

Page 17

- **Surenchérir :** il augmente sa mise d'un jeton ou plus pour qu'elle soit la plus élevée. L'enchère continue.
- **Abandonner l'enchère** (et perdre sa mise au profit de celui qui gagnera à la fin de la manche).
- **Dire « pour voir »** et mettre une mise égale à la mise la plus élevée. L'enchère s'arrête. Ceux qui n'ont pas abandonné peuvent mettre la même mise ou abandonner.

Une fois les enchères terminées :

- Si un joueur a surenchéri sans que personne ne dise « pour voir », il récupère toutes les mises sans montrer son jeu.
- Si un joueur a dit « pour voir », les joueurs restants écartent au plus 2 cartes de leur jeu et en piochent autant. Le joueur qui a la combinaison la plus forte dans son jeu emporte alors tous les jetons sur la table.

La manche est alors terminée. On passe à la manche suivante, jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné tous les jetons. C'est le gagnant.

Page 18

Bataille de doubles (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Avoir le plus de cartes possible.

Préparation : Utiliser Super Mat et les cartes de 0 à 31 (mettre les autres de côté). Les distribuer aux joueurs sans les montrer. Chacun doit avoir ses cartes en tas devant lui.

Déroulement : Chacun prend son tas de cartes dans une main sans les regarder. On joue chacun son tour. A son tour, le joueur :

- Pose la première carte (au-dessus) de son jeu sur la table face visible.
- S'il trouve une carte sur la table qui est le double d'une autre carte, il prend toutes les cartes sur la table, les met sous son jeu, et rejoue. Super Mat remplace un « 1 » ou un « 2 », au choix du joueur.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, le jeu s'arrête.

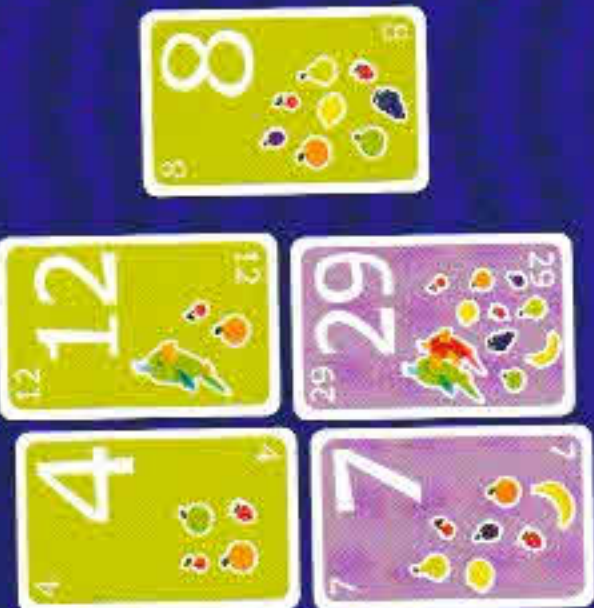
Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes.

Exemple :

Les cartes 4, 7, 12, 29 sont sur la table.

Pierre joue le 8. Il constate que 8 est le double de 4.

Comme c'est son tour, il prend toutes les cartes sur la table et les met sous son jeu.



Variante plus difficile : Jouer avec les triples au lieu des doubles.

Variante plus facile : Utiliser Super Mat et les cartes de 0 à un nombre choisi à l'avance (par exemple 14).

Mistigri de l'océan Indien

(2 à 5 joueurs)

But du jeu : Eliminer de son jeu les paires de cartes dont la soustraction fait 8. Celui qui a Mistigri à la fin a perdu.

Préparation : Garder Mistigri et les cartes de 0 à 15. Les distribuer aux joueurs une par une. Chacun prend son jeu en éventail.

Déroulement : On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun à son tour :

- Tire une carte au hasard dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.
- Pose sur la table une paire de cartes dont la soustraction fait 8, s'il en a.

Quand un joueur n'a plus de carte, il fait partie des gagnants et sort du jeu. La partie continue.

Page 21

A la fin, il ne reste plus que le Mistigri. Celui qui l'a a perdu.

Exemple : Pierre a dans

son jeu le 11, le 2 et le 9.

Il pioche le 3 dans le jeu de son voisin de droite.

Comme $11 - 3 = 8$, il rejette de son jeu la paire (11, 3).



Variante : Choisir un nombre impair compris entre 11 et 31. Plus ce nombre est petit, plus le jeu est facile. Utiliser Mistigri et les cartes jusqu'à ce nombre. On élimine les paires de cartes dont la soustraction donne la moitié de ce nombre, arrondi au nombre entier supérieur (exemple : 19 divisé par 2 arrondi à l'entier supérieur = 10).

Page 22

Black Jack dégringole

(2 à 6 joueurs)

But du jeu : S'approcher de 0 le plus possible (sans obtenir un nombre négatif) en soustrayant les cartes du compte à rebours.

Préparation : Utiliser Calculine et les cartes de 0 à 19. Mettre les autres cartes de côté.

Distribuer toutes les cartes aux joueurs sans les montrer (certains en ont une de plus que les autres). Chacun prend son jeu en éventail.

Le compte à rebours commence à 100.

Déroulement : On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur :

- Sort du jeu si la valeur du compte à rebours est inférieure à la plus petite de ses cartes.
- Sinon, il pose une carte de son jeu sur la table,

Page 23

au plus égale au compte à rebours. Il soustrait cette carte au compte à rebours et donne le résultat à haute voix.

Le gagnant est soit le premier qui atteint 0, soit le dernier joueur à avoir pu jouer (donc le plus proche de 0).

Exemple : C'est au tour de Pierre. le compte à rebours est descendu à 15. Pierre a les cartes 2, 7, 18.

Pierre peut jouer les cartes 2 ou 7 (18 est plus grand que 15, et ne peut donc pas être joué).

Il décide de jouer le 7, ce qui fait baisser le compte à rebours à 8, et lui laisse une chance de gagner en jouant le 2 quand reviendra son tour.

Variante plus facile : Utiliser les cartes de 0 à 11, et un compte à rebours de 30.

Variante plus difficile : Utiliser les cartes de 0 à 31, et un compte à rebours de 300.

Page 24

Pharaon (2 à 3 joueurs)

But du jeu : Avoir le plus de jetons.

Préparation : Utiliser Calculine et les cartes de 1 à 15 (mettre de côté les autres). Distribuer des jetons (à défaut des macaronis par exemple) :

2 joueurs : distribuer 3 jetons par joueur

3 joueurs : distribuer 4 jetons par joueur

4 joueurs : distribuer 5 jetons par joueur.

Déroulement : Le jeu se joue en plusieurs tours. À chaque tour :

- Le joueur qui a gagné le tour précédent mélange les cartes et en tire une par joueur (dont une pour lui).

- On compare les cartes. Chaque joueur donne un jeton à celui dont la carte est la plus grande (ou à celui qui a Calculine si elle est tirée).

Page 25

- Si un joueur n'a plus de jetons, le jeu s'arrête. À la fin du jeu, le gagnant est le joueur qui a le plus de jetons.

Exemple : Les trois joueurs ont respectivement 3, 6 et 3 jetons. Le tirage leur donne les cartes suivantes : 4, 7 et 12. Comme 12 est la plus grande carte, le troisième joueur reçoit deux jetons et les joueurs ont alors 2, 5 et 5 jetons.

Variante : Choisir un nombre compris entre 9 et 31. Plus ce nombre est petit, plus le jeu est facile. Au lieu d'utiliser les cartes jusqu'à 15, on utilise les cartes jusqu'à ce nombre (et Calculine bien sûr).

Page 26

Bataille de suites

(2 à 3 joueurs, 4 avec la variante)

But du jeu : Avoir le plus de cartes possible.

Préparation : Utiliser Super Mat, Zizanie et les cartes de 1 à 15, ou plus pour augmenter la difficulté (mettre les autres cartes de côté).

Distribuer les cartes aux joueurs sans les montrer. Chacun a un tas de cartes devant lui.

Déroulement : Chacun prend son tas de cartes dans une main sans les regarder. On joue chacun son tour. À son tour, le joueur :

- Pose la première carte (au-dessus) de son jeu sur la table face visible, à côté des autres cartes.
- S'il trouve deux cartes qui se suivent, il prend toutes les cartes sur la table, les met sous son jeu, et rejoue. Super Mat remplace un « 2 » ou un « 3 », au choix du joueur.

Page 27

Si un joueur pose Zizanie, le joueur suivant passe son tour.

Dès qu'un joueur n'a plus de carte, le jeu s'arrête. Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes.

Exemple :

Les cartes 4, 7, 12, 29 se trouvent sur la table.

Pierre joue le 13. Il constate que 13 suit 12. Comme c'est son tour, il prend toutes les cartes sur la table et les met sous son jeu.



Variante plus difficile : Utiliser les cartes de 0 à 31, Super Mat et Zizanie. Pour prendre les cartes sur la table, il faut trouver 3 cartes qui se suivent.

Page 28

Coucou (2 à 4 joueurs)

But du jeu : Se débarrasser de toutes ses cartes en les posant sur le tas des autres joueurs, pour être le coucou.

Préparation : Utiliser Calculine, Super Mat et les cartes de 1 à 19 (mettre les autres cartes de côté).

Distribuer les cartes. Chaque joueur prend son tas de cartes dans sa main faces visibles.

Déroulement : Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur essaie de poser la première carte de son tas sur le tas d'un autre joueur. S'il réussit, il rejoue.

On peut poser :

- Une carte sur la suivante ou la précédente (par exemple le 7 sur le 6).

- Calculine ou Super Mat sur toute autre carte, ou toute carte sur Calculine ou Super Mat.

Si on ne peut poser aucune de ses cartes, on met la carte du dessous de son tas sur le dessus.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes est le coucou et a gagné.

Exemple : C'est au tour de Pierre, qui a un 5 sur son tas. Les autres joueurs ont sur leur tas les cartes 8, 6 et 12.

Pierre pose le 5 sur le tas du joueur qui a le 6, car le 5 précède le 6. La carte de son jeu qui suit est le 10. Elle ne suit ni le 6, ni le 8, ni le 12. Il passe donc le tour au joueur suivant.

Variante plus facile : Utiliser Calculine, Super Mat et les cartes de 1 à 9.

Variante plus difficile : Utiliser Calculine, Super Mat et les cartes de 0 à 31.