

Jeux

Des jeux qui comptent⁽¹⁾

Nous présentons ici trois jeux qui font une large part au calcul mental.

Tous trois ont un principe commun :

Un plateau de jeu constitué de cases portant des nombres.

Des pions différents pour chacun des deux joueurs.

Un réseau définit les déplacements possibles des pions d'une case à une autre.

Le premier joueur qui réalise l'objectif fixé est le gagnant.

Les joueurs commencent par poser leurs pions, puis, si personne n'a atteint l'objectif, les pions peuvent être déplacés.

Tous trois ont un caractère commun :

Les joueurs doivent compter et recompter en permanence, se poser des questions comme :

« Combien faudrait-il que j'ajoute (ou retranche) ? »

« Un de mes pions est sur 36, où faudrait-il que soient les deux autres pour que leur produit soit 36 ? »

Conçus au départ comme outils pédagogiques pour le primaire, ils n'en présentent pas moins l'intérêt d'être utilisés comme de simples jeux ... qui obligent tout de même à compter.

Et ils ont un même auteur : Didier FARADJI.

MAGIX 34 et **DÉCADEX** sont destinés à familiariser de jeunes élèves avec les calculs additifs et soustractifs.

Dans **MAGIX 34**, l'objectif du joueur est d'obtenir une somme égale à 34 avec ses quatre pions... Au passage, un petit clin d'œil aux carrés magiques.

Co-édité par la Cité des sciences et de l'industrie et par le CRDP de Franche Comté, il est accompagné d'un document pédagogique intéressant.

Son prix : 20 euros le jeu. 25 euros avec le livret pédagogique.

DÉCADEX ne fait apparaître que des décompositions de 10 en sommes de quatre nombres. Par contre, des contraintes de couleurs rendent la recherche d'une stratégie plus intéressante.

Il est aussi accompagné d'un document pédagogique important.

Il est édité par la société Ludapi. Son prix : 20 euros.

LE **MULTIPLAY** oblige à jongler avec la factorisation des nombres inférieurs à 100. Un jeu qui fait intervenir la multiplication, c'est rare !

Sa commercialisation est imminente.

Le CNDP va éditer dans le courant du premier trimestre de l'année 2004 un coffret contenant les trois jeux.

(1) Voir page 240 la photo des jeux.

Aucun de ces jeux n'a de stratégie gagnante évidente pour l'un des joueurs. Il faudra tenir compte en permanence du jeu de l'adversaire. Et ce sera souvent un défaut d'attention qui désignera le perdant.

Des jeux sur lesquels on peut compter !

Blokus

Un jeu de pavage du plan dont tous les amateurs de polyminos en tout genre se demandent comment ils ont pu ne pas penser à inventer eux-mêmes des règles aussi simples !

Blokus se joue à 2, 3 ou 4 joueurs, mais c'est à 4 que le jeu est le plus ludique.

Chaque joueur possède, dans une même couleur, 21 polyminos : toutes les figures qu'on peut former en accolant un à cinq carrés. Il s'agit de les placer, chacun à son tour, sur un grand plateau alvéolé, de telle façon que les pièces d'une même couleur se touchent par au moins un « coin », mais en aucun cas par un côté. En revanche, les pièces de couleurs différentes peuvent se toucher par leurs côtés ou leurs sommets.

Le gagnant est le joueur qui, le premier, a posé toutes ses pièces ; si aucun joueur n'y arrive (le jeu mérite bien son nom de « Blokus »), on continue de jouer jusqu'à ce qu'aucun joueur ne puisse plus poser de pièces et le gagnant est celui à qui il reste au total le moins de petits « carrés - unités ».

Les parties, très ludiques, deviennent vite très « animées » entre des joueurs qui aiment bloquer leurs adversaires. Il développe la vision des formes dans le plan (encastrement et encombrement des pièces). Ce jeu est très prisé par les élèves en club.

On peut y jouer de 7 à 77 ans (voire plus...) sans se lasser. 1 à 4 joueurs.

Éditeur : Sekkoia.

Embouteillages (Rush hour)

À l'heure de pointe, 12 autos (dont la vôtre, rouge) et 4 camions sont pris dans un embouteillage. Votre tâche est d'en faire sortir votre petite voiture.

40 cartes de défi réparties en 4 niveaux de difficulté croissante vous sont proposées. Après en avoir choisi une, placez les voitures et les camions proposés (tous ne sont pas forcément pris) sur le plateau comme indiqué (voir photo p. 240).

Il s'agit pour vous de déplacer ceux-ci en avant ou en arrière dans leur couloir (ils bloquent en effet votre voiture) jusqu'à ce que la voie soit libre pour faire sortir votre voiture. Évidemment, vous ne pouvez pas soulever les véhicules pour les faire changer de couloir !

Pour ceux qui se retrouveraient coincés, malgré plusieurs tentatives et recommencements, la solution du défi est indiquée au dos de la carte.

Un jeu prenant et passionnant, pour tous âges !

Ce jeu se classe parmi les jeux de taquin : toutefois, avoir remplacé les classiques pièces par des véhicules est un petit plus très agréable.

Il existe des recharges destinées à ceux pour qui ce jeu n'a plus de secret !

Ce jeu aux nombreuses récompenses s'est vendu à plus de 1 million d'exemplaires dans le monde !

1 joueur. Âge minimum : 8 ans.

Éditeur : Binary Arts.

Prix : moins de 20 €.

Le Set

Qui sera le premier à trouver un Set (trois cartes), parmi douze étalées sur la table, ayant la bonne forme, le bon nombre, la bonne couleur et le bon contenu ? Ce jeu d'observation, de logique, de rapidité, demande beaucoup de concentration et de perspicacité aux joueurs.

Les dessins des cartes répondent à quatre caractères avec, pour chacun, trois occurrences : la forme (un rectangle, un ovale, un « haricot » ou un losange suivant les éditions), le nombre (un, deux, trois motifs de la même forme), la couleur (rouge, vert, violet), le contenu (vide, plein, à pois ou hachuré suivant les éditions).

Il s'agit de trouver le plus rapidement possible trois cartes parmi les douze étalées qui ont, pour chacun des quatre caractères, soit la même occurrence, soit les trois. Ainsi, deux cartes étant choisies, la troisième est complètement déterminée. Par exemple, si la forme est la même sur deux cartes, la troisième doit porter la même forme ; si les formes sont différentes sur les deux cartes, la troisième carte doit porter la troisième forme, et ainsi pour chacun des trois autres caractères. Pour un même set, les occurrences peuvent être différentes pour certains caractères et identiques pour d'autres.

Il y a ainsi 81 cartes (3⁴). Un set étant trouvé, on remet trois autres cartes sur la table, et le gagnant est celui qui a trouvé le plus de sets quand les cartes sont épuisées (les joueurs aussi parfois !).

La pratique de ce jeu très prisé en club « jeux et mathématiques » montre que la règle n'est pas immédiate pour des élèves de collège. Mais une explication en situation les lance aussitôt dans la partie, et ils deviennent facilement « accros » à ce jeu.

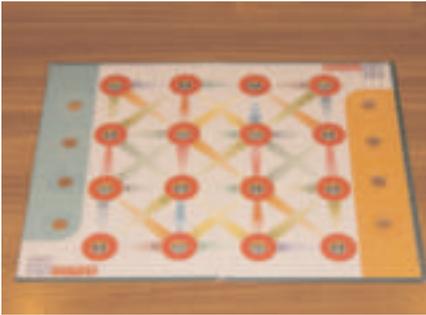
2 à 8 joueurs, âge minimum : 10 ans.

Éditeur : Ravensburger.

Triolet

LE jeu numérique où il suffit de savoir compter (ou d'apprendre à compter) des sommes jusqu'à 15 (donc, rien de plus simple !), mais aussi pour développer des stratégies qui rapportent beaucoup de points.

Le jeu comporte un plateau et des pions portant les nombres de 0 à 15. Chaque joueur dispose à son tour de trois pions tirés au hasard dans la réserve. Il doit jouer toujours en ligne contre au moins un pion déjà posé sur le plateau. On ne peut jamais trouver



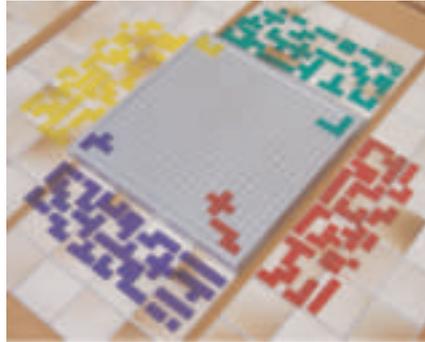
Magix 34



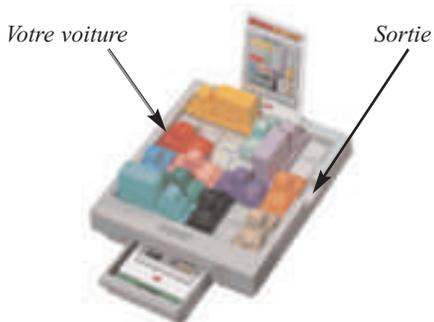
Décadex



Multiplay



Blokus



Embouteillage



The set



Triolet



Trivoli

plus de trois pions alignés sur le plateau et, quand il y en a trois, la somme des nombres de ces trois pions est impérativement 15 : ni plus, ni moins (voir photo). Quand il y a seulement deux pions alignés, la somme est inférieure ou égale à 15 puisqu'il y a des pions « zéros ».

Certaines cases permettent de « rapporter » plus de points que la valeur des pions (double, triple, bis). On écrit les scores sur une « marque » au fur et à mesure de l'avancement du jeu et on joue jusqu'à épuisement des pions. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Ce jeu aide à bien mémoriser, si ce n'est pas le cas, les sommes jusqu'à 15 sans devoir compter sur ses doigts (combien voit-on encore d'élèves de Troisième faire cela ?). Il incite à développer des stratégies de calcul mental pour placer judicieusement ses pions et des qualités d'observation afin de marquer le maximum de points. Le hasard des tirages entre bien sûr un peu dans le jeu, mais pas tant qu'il y paraît.

2 à 4 joueurs (on peut jouer par équipes de deux).

Âge minimum : 7 ans.

Éditeur : Jeux PBM.

Prix : environ 28 euros.

Trivoli

Trois jetons alignés pour gagner un set et trois sets pour gagner une partie !

Du repérage sur un plateau quadrillé et une symétrie axiale par rapport à une diagonale, voilà les principaux ingrédients de ce jeu, qui, très ludique, est en même temps très formateur pour de jeunes enfants (cycle 3 et Sixième, Cinquième).

Le plateau de jeu (6×6) est partagé en deux zones (blanc et noir) par une diagonale. Dans chaque zone, chaque case est repérée par un couple. Le lancer des deux dés donne les coordonnées de la case sur laquelle le joueur peut poser un pion.

Le but du jeu est d'aligner trois pions soit en plaçant un pion non joué ou déjà joué sur la case déterminée par le lancer des dés, soit en déplaçant d'une case (ligne, colonne ou diagonale) un pion déjà joué. Si un joueur place un pion sur une case symétrique d'un pion de son adversaire (symétrie par rapport à la diagonale), il expulse le pion de son adversaire qui pourra le rejouer ultérieurement.

Les parties étant très rapides, ce jeu convient très bien en club, en classe et plus particulièrement en ateliers mathématiques au cycle 3 de l'école élémentaire.

2 joueurs, âge minimum : 8 ans.

Éditeur : Jeux Jou'e.