CalcuLodingo!

MANUEL PEDAGOGIQUE

didacool

Jeux d'additions, soustractions et numération

2 à 6 joueurs **âge 5+**

CALCULODINGO

Manuel pédagogique

Introduction :

Merci d'avoir acheté **Calculodingo**. Ce jeu pédagogique, créé par François Guély, vise à faire travailler les additions, les soustractions, les doubles et la numération de la grande section de maternelle au CM1.

Le programme du primaire prévoit une pratique quotidienne du calcul mental. L'approche ludique vise à transformer cette obligation quotidienne en un moment attendu par l'élève.

L'aspect pédagogique des jeux a été particulièrement étudié. Ils permettent de :

- Mettre tous les élèves en situation de réussite. Les jeux comportant une part importante de hasard, les élèves moins avancés peuvent également gagner.
- Rendre chaque élève acteur. Le risque de comportement passif est minimisé.
- Favoriser la coopération entre élèves, les élèves plus avancés aidant les autres.
- Améliorer la communication dans le groupe classe, grâce aux jeux en petits groupes.
- Construire un modèle positif du bon élève : la plupart des élèves peuvent s'identifier.

En situation de jeu, les enfants sont capables d'une concentration et d'une attention étonnants. Les jeux Aritma favorisent des progrès plus rapides car :

- Le jeu est un besoin fondamental pour les enfants, un facteur important de motivation.
- Les cartes sont des objets ludiques, faciles à manipuler. Le nombre, présenté sous forme de carte, perd son côté intimidant.
- Les jeux proposés sont de véritables jeux similaires à des jeux de société ayant fait leurs preuves, et non des « exercices déguisés en jeux ».

Matériel :

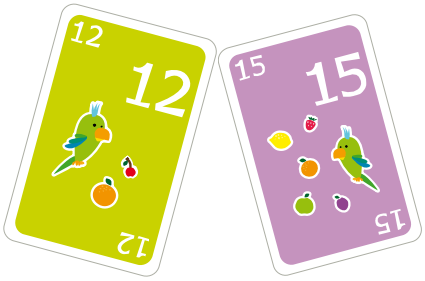
Le jeu comporte :

4 « **cartes personnage** »:

Mistigri et Zizanie sont les « méchants » : ils augmentent les chances de perdre, Super Mat et Calculine les gentils qui « aident » à gagner.

32 cartes nombres de 0 à 31.

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



Règles de jeu

Principes et objectifs

CalculoDingo permet de jouer à 12 règles de jeu inclues dans le livret de règles, ainsi que 14 règles supplémentaires (indiquées en rouge ci-dessous) proposées dans le présent manuel pédagogique.

Les jeux sont tous inspirés de jeux ayant fait leurs preuves (bataille, rami, poker, vieux garçon, black jack, bataille…), avec des mécanismes de jeux qui ont les caractéristiques suivantes :

- Règle courte
- Parties courtes (on peut jouer plusieurs fois dans une séance)
- Mécanismes ludiques éprouvés

Tableau des règles

Le tableau ci-dessous indique les jeux (et niveau pour chacun des jeux) adaptés à chaque notion à faire travailler.

La difficulté des jeux est adaptable au niveau des élèves, et est décomposée par niveaux (ou variantes) 1, 2 ou 3 :

- Niveau 1 : variante facile
- Niveau 2 : variante de difficulté moyenne
- Niveau 3 : variante plus difficile

Objectif pédagogique	Nom	Type	Stratégie	1	2	3 à 5
Reconnaître des nombres	**Nomme les cartes**	Activité	Aucune	GS		
Comparer des nombres	Pharaon	Jeu	Aucune	GS		
Intercaler des nombres	**Rangement**	Activité	Aucune	GS		
	Entre deux	Jeu	Simple	GS	CP	CP
Suites, Ordonner des nombres	Bataille de suites	Jeu	Aucune	GS	CP	
	Coucou	Jeu	Aucune	GS	CP	
	Rami de suites	Jeu	Simple	GS	CP	CP

Unités et dizaines	**Mistigri unités**	Jeu	Aucune	CP	CP	
	Mémoire des unités	Jeu	Simple	CP	CP	
Parité	**Bataille de pairs**	Jeu	Aucune	CP	CP	
	Rami de pairs	Jeu	Simple	CP	CP	
	Sans pairs	Jeu	Elaborée	CP	CP	CP
Décompositions additives d'un nombre fixé à l'avance	Mistigri des caraïbes	Jeu	Aucune	CP	CP	CE2
	Mémoire des plus	Jeu	Aucune	CP	CE1	
Décompositions additives d'un nombre variable	**Croquemitaine additions**	Activité	Aucune	CP	CP	CE1
Décompositions additives quelconques	Bataille d'additions	Jeu	Aucune	CE2	CE2	
	Rami additions	Jeu	Complexe	CE2	CE2	CE2
	Poker additions	Jeu	Simple	CE2	CE2	
Additions	Black jack l'escalade	Jeu	Simple	CE1	CE2	CE2
Décompositions soustractives d'un nombre fixé à l'avance	Mistigri de l'océan indien	Jeu	Aucune	CE2	CE2	CM1
	Mémoire des soustractions	Jeu	Aucune	CE2	CE2	CM1
Décompositions soustractives d'un nombre variable	**Croquemitaine soustractions**	Activité	Aucune	CE2	CE2	CM1
Soustractions	Black jack dégringole	Jeu	Simple	CE2	CM1	CM1
Doubles, moitiés, triples, tiers	Bataille de doubles	Jeu	Aucune	CP	CE1	
	Mistigri doubles	Jeu	Aucune	CP	CE1	
	Mémoire des doubles	Jeu	Aucune	CP	CE1	

Conseils d'utilisation des jeux en groupe classe

Les jeux peuvent être utilisés selon le ou les notions travaillées en phase :

- D'entraînement (plutôt avec l'adulte au départ), en particulier pour les jeux de type « Activité » (voir le tableau)
- De renforcement (en autonomie)
- De remédiation (ou un ou deux élèves plus performants peuvent prendre en main l'activité).

Les jeux pouvant se jouer à quatre personnes (2 à 4) pour la plupart, 6 jeux sont nécessaires pour faire jouer 24 élèves sur le même objectif (mêmes niveaux), ce qui permet alors de faire travailler les élèves sur 6 tables de jeux.

Cependant, on constate que les groupes de 3 élèves ont en général plus calmes que les groupes de 4 élèves.

La préparation de la partie est très rapide. Choisissez le niveau (CP par exemple) et la notion à travailler. Reportez vous au tableau page 2, pour trouver si a règle se trouve dans le livret fourni avec le jeu de cartes (nom du jeu en noir) ou dans ce manuel (nom du jeu en rouge).

Les règles étant courtes, vous pouvez rapidement l'expliquer et l'illustrer par un exemple, puis laisser les élèves démarrer par exemple une partie par eux-mêmes.

Conseils d'utilisation des jeux en aide personnalisée

Il est important de **saisir les opportunités pour faire vérifier aux enfants les opérations** ou en général les notions à travailler :

- Demandez aux enfants par exemple quand vous déposez une paire de nombre dont la somme doit être égale à 15 de bien vérifier la somme pour valider si elle est correcte.
- N'hésitez pas à discuter une réponse et à la faire valider, et à commenter les erreurs faites sur calculs ou notions travaillées.

Le jeu est également utilisable avec des élèves de CM2 ou sixième en révision des bases en début d'année ou lors des stages de remises à niveau.

Règles supplémentaires (avec le même jeu de cartes)

Nomme les cartes (1 à 6 élèves) :

But de l'activité :

Faire lire les nombres aux élèves.
Identifier les nombres sur lesquels chaque élève a des difficultés.
L'élève qui a le moins de cartes sur la table à la fin de l'activité a gagné.

Préparation :

L'enseignant :

Garde les cartes de 1 à « N » d'un ou plusieurs jeux de cartes, en faisant en sorte de disposer au moins de 3 cartes par élève. Le choix de « N » permet d'adapter la difficulté aux connaissances des élèves.
Mélange les cartes.

Déroulement :

L'enseignant tire une carte et la montre.
Le jeu tourne (les élèves sont sollicités chacun son tour). A chaque fois :

L'élève dont c'est le tour doit dire le nombre sur la carte.
S'il se trompe, l'enseignant pose la carte devant lui. On passe alors à l'élève suivant.

L'activité se termine quand le tas de cartes est épuisé. Chaque élève se retrouve alors avec les cartes qu'il n'a pas correctement identifiées : l'élève qui a le moins de cartes a gagné.

Rétroaction :

Les cartes qui restent à chaque élève à la fin de l'activité sont celles qu'il n'a pas pu correctement identifier. On peut alors pour améliorer la progression des élèves rejouer une partie uniquement avec les cartes non reconnues au premier passage (si beaucoup d'erreurs ont été faites durant la première phase de l'activité).

Rangement (1 à 4 élèves) :

But de l'activité :

Ranger des nombres en ordre croissant. Comme cela se fait carte après carte, intercaler les nouveaux nombres si nécessaire.

Préparation :

Regrouper les élèves par équipes de 1 à 3 élèves.

Garder les cartes de 1 à « N » d'un ou plusieurs jeux de cartes :

Le nombre « N », compris entre 9 et 31, est choisi pour moduler la difficulté de l'activité.

Le nombre de jeux de cartes est choisi pour disposer de 6 cartes au moins par équipe d'élèves.

Déroulement :

Le jeu se joue cartes sur table.

L'enseignant distribue les cartes aux équipes une à une.

Quand une équipe reçoit une carte, elle doit ranger ses cartes en ordre (cartes posées face visible sur la table).

Si l'ordre n'est pas correct, la carte est posée face cachée à côté du jeu de l'équipe en question.

Si l'équipe a déjà cette carte dans son jeu, elle la passe à l'équipe suivante.

Quand l'enseignant n'a plus de cartes, l'équipe gagnante est celle qui a le moins de cartes posées face cachée.

Rétroaction :

A la fin du jeu, les cartes posées faces cachées indiquent les cartes que l'équipe n'a pas su classer correctement par rapport aux autres cartes dont elle dispose.

L'enseignant peut exploiter cette information en demandant à chaque équipe de ranger les cartes faces cachée dont ils disposent avec les cartes face visible. On a alors une deuxième opportunité de réaliser la même action, cette fois ci de façon correcte.

Entre deux (2 à 4 joueurs aux niveaux 2 et 3 - 2 à 3 joueurs au niveau 1) :

But du jeu :

Etre le premier à ne plus avoir de cartes.

Préparation :

Garder les cartes de 1 à 9 (niveau 1), 0 à 20 (niveau 2), 0 à 31 (niveau 3).

Distribuer sans les montrer 2 cartes par joueur (niveau 1), 4 cartes par joueur (niveau 2), 7 cartes par joueur (niveau 3).

Poser deux cartes faces visibles sur la table.

Ecarter les cartes qui restent sans les montrer.

Déroulement :

Chacun prend son jeu en éventail.

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

S'il a dans son jeu une carte comprise entre les deux cartes au milieu de la table : il la montre et la pose devant lui.

Sinon : il échange une carte de son jeu avec une des deux cartes au milieu de la table.

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

Rami de suites (2 à 4 joueurs) :

But du jeu :

Pour faire « Rami » et gagner, être le premier à avoir un jeu composé de :

- 3 cartes qui se suivent (niveau 1).
- 4 cartes qui se suivent (niveau 2).
- une suite de 3 cartes qui se suivent et une suite de 4 cartes qui se suivent (niveau 3).

Préparation :

Garder les cartes de 1 à 5 (niveau 1), 0 à 31 (niveau 2 et 3), et Super Mat.
Distribuer sans les montrer 3 cartes par joueur (niveau 1), 4 cartes par joueur (niveau 2), 7 cartes par joueur (niveau 3).
Faire une pioche avec les cartes restantes, et retourner la première carte de la pioche à côté de la pioche face visible.

Déroulement :

Chacun prend son jeu en éventail.
On joue chacun son tour. Le joueur à son tour :

Prend une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles, et la met dans son jeu.
Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche.
Sort une carte de son jeu et la pose face visible sur le tas à côté de la pioche.
Dit « Rami » et pose son jeu sur la table (le jeu s'arrête) si selon le niveau :

- Niveau 1 : les 3 cartes de son jeu se suivent
(y compris éventuellement Super Mat qui remplace le 1 ou le 2).
- Niveau 2 : les 4 cartes de son jeu se suivent
(y compris éventuellement Super Mat qui remplace le 1 ou le 2).
- Niveau 3 : son jeu est composé d'une suite de 3 cartes et d'une suite de 4 cartes
(y compris éventuellement Super Mat qui remplace le 1 ou le 2).

Mistigri unités (2 à 4 joueurs au niveau 1, 2 à 6 joueurs au niveau 2) :

But du jeu :

Eliminer de son jeu les paires de cartes ayant la même unité.
Celui qui a le Mistigri à la fin a perdu.

Préparation :

Garder les cartes de 1 à 7 et 11 à 17 (niveau 1), 0 à 19 (niveau 2), et Mistigri.
Distribuer les cartes aux joueurs une par une (tous les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes).
Chacun prend son jeu en éventail (sans le montrer aux autres).

Déroulement :

On joue chacun son tour (sens des aiguilles d'une montre). A son tour, le joueur :

Tire une carte dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.
Pose deux cartes ayant la même unité (par exemple 4 et 14) s'il en a, sinon passe au joueur suivant (on ne peut éliminer qu'une seule paire à la fois).

Quand un joueur n'a plus aucune carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants. Quand il ne reste plus que le Mistigri, celui qui la a perdu.

Mémoire des unités (1 à 3 joueurs) :

But du jeu :

Retirer de la table des paires de cartes de même unité.
Celui qui a retiré le plus de cartes à la fin du jeu a gagné.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- Niveau 1 : 1 à 7, 11 à 17, Calculine et Super Mat
- Niveau 2 : 1 à 20, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en :

- Niveau 1 : 4 rangées de 4 cartes
- Niveau 2 : 4 rangées de 6 cartes

Déroulement :

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

Retourne deux cartes de son choix
(tout le monde doit pouvoir les voir).
Récupère ces deux cartes et les garde si ces deux cartes sont :

De la même unité (par exemple 2 et 12)
Mistigri et Zizanie
Super Mat et Calculine

Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes le jeu est terminé.
Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Bataille de pairs (2 à 4 joueurs) :

But du jeu :

Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.

Préparation :

Garder les cartes de :

- Niveau 1 : 1 à 20
- Niveau 2 : 0 à 31

Distribuer les cartes aux joueurs sans les montrer.
A la fin, chacun doit avoir un tas de cartes devant lui faces cachées.

Déroulement :

Chacun prend ses cartes dans une main sans les regarder. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
A son tour, le joueur :

Prend la première carte sur son jeu.
La pose devant lui sur la table face visible, sur les autres cartes qu'il a déjà posées devant lui.
(à partir de la fin du premier tour), si les cartes sur le tas visible de chaque joueur (une par joueur) sont toutes paires, ou toutes impaires :

Prend toutes les cartes sur la table, et les met sous son jeu.
Rejoue

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

Rami de pairs (2 à 3 joueurs) :

But du jeu :

Avoir un jeu composé seulement de cartes paires ou seulement de cartes impaires, pour faire « Rami ».

Préparation :

Garder les cartes de :

- Niveau 1 : 1 à 20, Zizanie et Mistigri
- Niveau 2 : 0 à 31, Zizanie et Mistigri

Distribuer sans les montrer :

- Niveau 1 : 5 cartes par joueur
- Niveau 2 : 7 cartes par joueur

Faire une pioche avec les cartes restantes, et retourner la première carte de la pioche à côté de la pioche face visible.

Déroulement :

Chacun prend son jeu en éventail.

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

Prend une carte sur la pioche ou (au choix) sur le tas de cartes faces visibles, et la met dans son jeu.

Si la pioche est finie, retourne le tas de cartes faces visibles, qui devient la pioche.

Sort une carte de son jeu et la pose face visible sur le tas à côté de la pioche.

Pose son jeu sur la table et dit « Rami » (le jeu s'arrête) si les cartes de son jeu sont soit toutes paires, soit toutes impaires.

Sans pairs (3 à 4 joueurs) :

But du jeu :

Eviter les cartes paires, Mistigri et Zizanie dans ses levées.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- Niveau 1 : 1 à 12, Zizanie et Mistigri
- Niveau 2 : 0 à 23, Zizanie et Mistigri
- Niveau 3 : 0 à 31, Zizanie et Mistigri

Distribuer toutes les cartes sauf la dernière que l'on met de côté sans la regarder.

Chacun prend son jeu en éventail.

Déroulement :

On joue par levées successives, chaque levée tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui commence une levée joue la carte de son choix. Quant aux joueurs suivants, si la première carte de la levée est un nombre :

Impair : ils doivent jouer des nombres impairs s'ils en ont.

Pair, Zizanie ou Mistigri: ils jouent la carte de leur choix.

Celui qui a posé la plus grosse carte emporte la levée (Zizanie et Mistigri ne permettent pas d'emporter la levée) et commence la suivante.

A la fin de la partie, on compte le nombre de points dans les levées : un point par carte paire, deux points pour Zizanie et Mistigri.

Celui qui a le moins de points dans ses levées a gagné.

Croquemitaine additions (utiliser 2 ou plus jeux de cartes, selon le nombre d'élèves)

But de l'activité :

Récupérer le plus de cartes possibles, en trouvant sur la table des décompositions additives d'une carte de son jeu. Le jeu s'appelle Croquemitaine car chacun va essayer de « manger » le maximum de cartes sur la table.

Préparation :

Cette activité se joue avec la classe.
On fera jouer les élèves seuls ou en équipes de 2 ou 3.
On utilise les cartes suivantes de plusieurs jeux de cartes :

- 1 à 10 pour le niveau 1
- 1 à 20 pour le niveau 2
- 1 à 30 pour le niveau 3

L'enseignant mélange les cartes, et distribue 6 cartes par joueur (ou équipe). Il pose les 4 cartes suivantes faces visibles sur la table pour démarrer la partie.

Déroulement :

Le jeu tourne toujours dans le même sens. Chaque joueur à son tour cherche à « manger » un maximum de cartes posées sur la table. A son tour, le joueur a deux possibilités :

Sortir de son jeu une carte égale à la somme de plusieurs cartes posées sur la table. Il pose alors devant lui faces cachées ces cartes et la carte ayant servi à les « manger ».

Déposer une carte de son jeu face visible sur la table.

Quand plus personne n'a de carte dans son jeu, le jeu se termine. Le gagnant est celui qui en fin de partie a « mangé » le plus de cartes, et a donc le plus de cartes sur son tas.

Rétroaction :

Comme chaque élève garde devant lui tous ses plis, on peut reconstituer les combinaisons additives trouvées par chaque joueur au cours de la partie et les commenter (par exemple les différentes combinaisons additives des mêmes nombres qui ont été trouvées).

Remarque : le nombre maximal d'équipes en fonction du niveau et du nombre de jeux de cartes utilisés est le suivant :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
5 jeux de cartes	7 équipes	16 équipes	Plus de 30 équipes
10 jeux de cartes	16 équipes	Plus de 30 équipes	Plus de 30 équipes

Mémoire des soustractions (2 à 4 joueurs) :

But du jeu :

Eliminer les paires de cartes dont la soustraction fait :

- 3 (niveau 1)
- 6 (niveau 2)
- 8 (niveau 3)
- 10 (niveau 4)
- 16 (niveau 5)

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- Niveau 1 : 1 à 6, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- Niveau 2 : 1 à 12, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- Niveau 3 : 0 à 15, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- Niveau 4 : 0 à 19, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri
- Niveau 5 : 0 à 31, Calculine, Super Mat, Zizanie et Mistigri

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en :

- Niveau 1 : 2 rangées de 5 cartes
- Niveau 2 : 4 rangées de 4 cartes
- Niveau 3 : 4 rangées de 5 cartes
- Niveau 2 : 4 rangées de 6 cartes
- Niveau 2 : 6 rangées de 6 cartes

Déroulement :

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

Chacun à son tour :

Retourne deux cartes de son choix
(tout le monde doit pouvoir les voir).

Récupère ces deux cartes et les garde :

Si leur soustraction donne :

- 3 (niveau 1)
- 6 (niveau 2)
- 8 (niveau 3)
- 10 (niveau 4)
- 16 (niveau 5)

Si ce sont :

- Mistigri et Zizanie
- Super Mat et Calculine

Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes le jeu est terminé.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Croquemitaine soustractions (avec la classe – utiliser 5 ou 10 jeux de cartes, voir plus bas)

But de l'activité :

Chaque joueur essaie de récupérer le plus de cartes possibles, en trouvant sur la table des décompositions soustractives d'une carte de son jeu.
Le jeu s'appelle Croquemitaine car chacun va essayer de « manger » le maximum de cartes sur la table.

Préparation :

Cette activité se joue avec la classe.
On fera jouer les élèves seuls ou en équipes de 2 ou 3.
On utilise les cartes suivantes des jeux des cartes :

- 1 à 10 (niveau 1)
- 1 à 20 (niveau 2)
- 1 à 30 (niveau 3)

Le professeur mélange les cartes, et distribue 6 cartes par joueur (ou équipe). Il pose les 4 cartes suivantes faces visibles sur la table pour démarrer la partie.

Déroulement :

Le jeu tourne toujours dans le même sens. Chaque joueur à son tour cherche à « manger » un maximum de cartes posées sur la table. A son tour, le joueur a deux possibilités :

- Sortir de son jeu une carte égale à la soustraction de plusieurs cartes posées sur la table. Il explique cette somme et pose devant lui faces cachées ces cartes ainsi que la carte ayant servi à les « manger ».
  Les soustractions autorisées sont :
  - A = B – C
  - A = B – C – D
  - A = B – C – D – E…
- Déposer une carte de son jeu face visible sur la table.

Quand plus personne n'a de carte, le jeu se termine.
Le gagnant est celui qui en fin de partie a « mangé » le plus de cartes, et a donc le plus de cartes sur son tas.

Rétroaction :

Chaque élève ayant gardé tous ses plis, on peut reconstituer et commenter les combinaisons trouvées par chaque joueur. On pourra par exemple comparer les différentes combinaisons soustractives du même nombre qui ont été trouvées par les joueurs.

Remarque : le nombre maximal d'équipes en fonction du niveau et du nombre de jeux de cartes utilisés est le suivant :

	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
5 jeux de cartes	7 équipes	16 équipes	Plus de 30 équipes
10 jeux de cartes	16 équipes	Plus de 30 équipes	Plus de 30 équipes

Mistigri doubles (2 à 4 joueurs) :

But du jeu :

Eliminer de son jeu les paires de cartes dont l'une est le double de l'autre.
Celui qui a le Mistigri à la fin a perdu.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- Mistigri, et 6 à 22, sauf les cartes impaires à partir de 13 (niveau 1)
- Mistigri, et 8 à 30, sauf les cartes impaires à partir de 17 (niveau 2)

Distribuer les cartes aux joueurs une par une (tous les joueurs n'ont pas le même nombre de cartes).
Chacun prend son jeu en éventail (sans le montrer aux autres).

Déroulement :

On joue chacun son tour (sens des aiguilles d'une montre). A son tour, le joueur :

Tire une carte dans le jeu du joueur précédent (à sa droite), et la met dans son jeu.
Pose sur la table deux cartes dont l'une est le double de l'autre, s'il le peut.

Quand un joueur n'a plus aucune carte, il sort du jeu et fait partie des gagnants.
Quand il ne reste plus que le Mistigri, celui qui la a perdu.

Mémoire des doubles (2 à 4 joueurs) :

But du jeu :

Eliminer les paires de cartes dont l'une est le double de l'autre.

Préparation :

Garder les cartes suivantes :

- 6 à 22, sauf les cartes impaires à partir de 13 (niveau 1)
- 8 à 30, sauf les cartes impaires à partir de 17 (niveau 2)

Mélanger les cartes et les poser faces cachées sur la table en :

- 3 rangées de 4 cartes (niveau 1)
- 4 rangées de 4 cartes (niveau 2)

Déroulement :

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

Retourne deux cartes de son choix (tout le monde doit pouvoir les voir).
Récupère ces deux cartes et les garde si l'une est le double de l'autre.
Sinon, retourne à nouveau ces deux cartes faces cachées.

Quand il ne reste plus de cartes le jeu est terminé.
Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes.

Découvrez aussi les jeux
MultiploDingo, ConjuDingo CE1 et toute la collection Didacool sur Aritma.net

BONUS
A IMPRIMER
FORMAT A4

didacool

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.

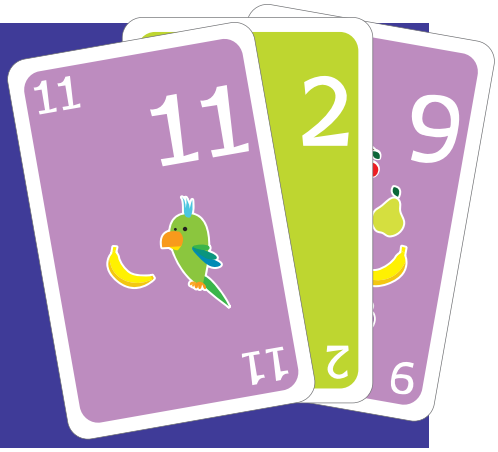
Quand un joueur n'a plus de carte, il fait partie des gagnants et sort du jeu. La partie continue.

À 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 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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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.

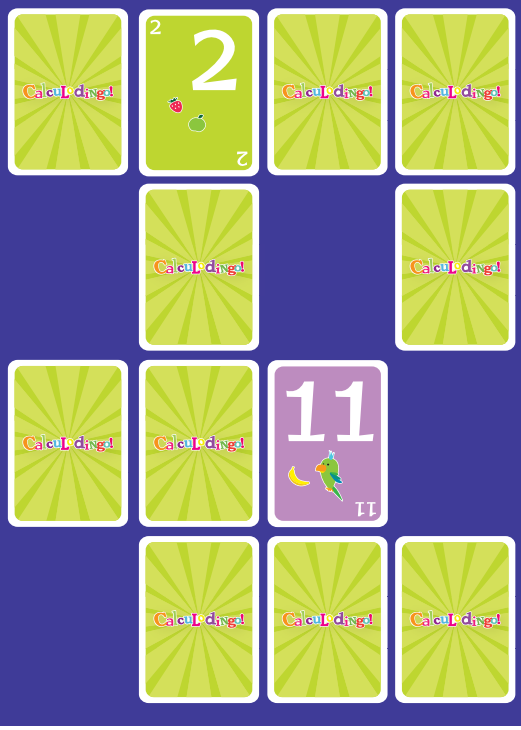
Déroulement : On joue chacun son tour. À son tour, le joueur retourne deux cartes de son choix.

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 déja 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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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 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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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).

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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).

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 <u>et</u> 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 ».

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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 :

- **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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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.

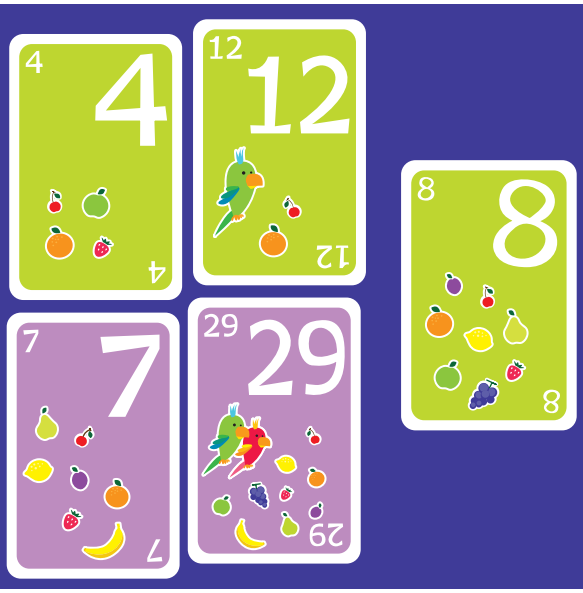
Déroulement : Chacun prend son tas de cartes dans une main sans les regarder. On joue chacun son tour. À son tour, le joueur :

• 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).

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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.

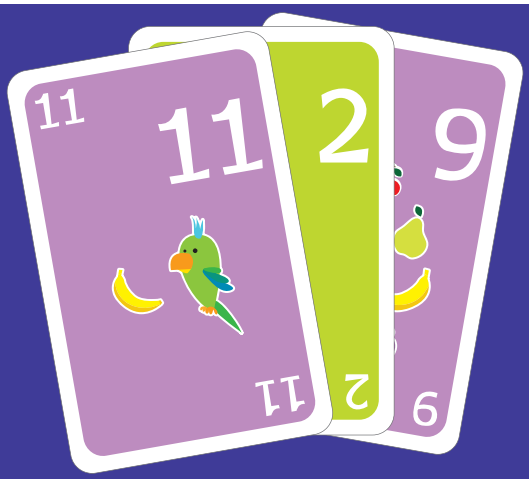
Quand un joueur n'a plus de carte, il fait partie des gagnants et sort du jeu. La partie continue.

À 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).

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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, 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 rebour 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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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 :

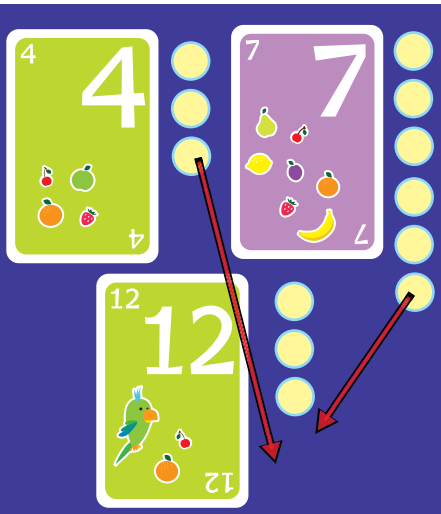
• Le joueur qui a gagné le tour précédent mélange les cartes et en tire une par joueur (dont une pour lui).

• 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).

• 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).

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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.

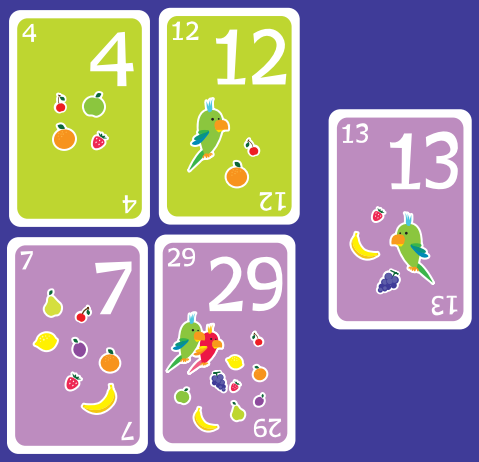
Si un joueur pose Zizanie, le joueur suivant passe son tour.

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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames

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 reussit, 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 ne précède ni le 5, 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.

CalculoDingo ©Aritma-CocktailGames