

Matériel :

- 1 montre ou chronomètre
- un lot de dés (D4, D6, D8, D10, D12, D20 et Ddizaines)

Règles :

1 – Pour commencer, tous les joueurs lancent le D12 et le plus grand nombre commence (et puis dans l'ordre décroissant des résultats)

2 – Le premier joueur lance alors le D6 (si on ne travaille que +, - et x alors 1 et 2 => +, 3 et 4 => - et 5 et 6 => x) ou le D8 (si on ne travaille que +, -, x et : alors 1 et 2 => +, 3 et 4 => - et 5 et 6 => x et 7 et 8 => :) pour connaître l'opération obligatoire que l'on devra utiliser au moins une fois.

Variable : on peut passer cette étape et laisser les élèves choisir les opérations les plus appropriées !

Variable : les opérations peuvent être au choix du maître.

3 – Ensuite, le premier joueur lance les dés D12 et Ddizaines. On additionne les 2 résultats et cela nous donne le résultat à atteindre. Puis, il lance les dés D4, D6, D8, et D12. afin de connaître les nombres et chiffres avec lesquels on doit réaliser le calcul.

! Attention ! : On peut utiliser chaque opération autant de fois que l'on veut **MAIS** chaque nombre/chiffre qu'une SEULE fois !

4 – On a **2 min** à **3 min** maximum pour répondre et tout le monde peut répondre. Si personne n'a donné de réponse exacte au bout de ce temps, c'est celui qui donne une réponse correcte, la plus proche du résultat escompté qui gagne.

Une bonne réponse vous donne 1 point.

Variable : Une bonne réponse vous donne 5 points, une mauvaise vous en fait perdre 2 !

Variable : c'est le plus rapide qui répond (en premier) et gagne les points.

Variable : on peut jouer en groupe classe sur l'ardoise par exemple.

Variable : on peut jouer en solo. La calculatrice est alors un bon moyen (et un bon outil) pour vérifier ses calculs !

