

- Les joueurs peuvent noter leurs calculs en utilisant les feuilles du bloc-notes.

Fin de la partie

- *La partie se joue en 5 séries de lancers de dés : le joueur qui a totalisé le plus de points a gagné la partie.*
- En cas d'égalité pour la première place, un lancer supplémentaire permettra de départager les ex æquo.

Un exemple de partie **Partie Expert**

Le nombre cible : 24

Les 5 nombres : 5 ; 2 ; 1 ; 17 et 4



Joueur A : $17 + 5 = 22$; $22 + 2 = 24$ → il obtient 2 points (deux additions)

Joueur B : $5 + 1 = 6$; $6 \times 4 = 24$ → il obtient 2 points (une addition et une multiplication)

Joueur C : $2 \times 5 = 10$; $10 + 17 = 27$; $27 - 4 = 23$; $23 + 1 = 24$

→ il obtient 5 points (une multiplication, deux additions et une soustraction)

Joueur D : $2 \times 5 = 10$; $10 + 17 = 27$; $4 - 1 = 3$; $27 - 3 = 24$

→ il obtient 6 points (une multiplication, une addition et deux soustractions)

Joueur E : $17 + 1 = 18$; $18 \times 4 = 72$; $5 - 2 = 3$; $72 \div 3 = 24$

→ il obtient 13 points (coup *Mathador* avec une addition, une multiplication, une soustraction et une division)

Mathador Flash, un jeu qui s'adapte à tous les publics

Qu'il s'agisse de parties **Flash** ou **Expert**, de nombreuses adaptations sont possibles !

Jouez souple !

Pour donner plus de temps aux joueurs, on peut laisser deux minutes (la valeur de deux sabliers) pour trouver le nombre cible. On peut aussi décider que le nombre cible est atteint à + ou - 1 près. Par exemple, si les dés rouges donnent 52, on considère que l'on peut fabriquer 51, 52 ou 53.

Pour les champions !

Remplacement du dé rouge 6 faces par le dé rouge 10 faces (dizaines : de 00 à 90). Le nombre cible peut varier entre 0 et 99. Par exemple, si le dé 10 faces « dizaines » donne 70 et le dé 10 faces « unités » donne 8, le nombre cible est alors 78 (70 + 8).

Pour les débutants !

Pour faire découvrir le principe à des plus jeunes (à partir de 6 ans), il suffit de prendre le dé blanc à 20 faces pour déterminer le nombre cible. Les 4 autres dés blancs seront les nombres avec lesquels on calcule. Dans les parties **Expert**, on peut aussi n'utiliser que l'addition et la soustraction en attribuant 1 point pour une addition et 2 points pour une soustraction.

Faites équipe !

Pour faire une partie à 4 joueurs, on peut aussi constituer 2 équipes de 2 joueurs. Le jeu en équipe permet alors d'équilibrer les forces.



Matériel

- 5 dés blancs : 1 dé à 4 faces (de 1 à 4), 1 dé à 6 faces (de 1 à 6), 1 dé à 8 faces (de 1 à 8), 1 dé à 12 faces (de 1 à 12) et 1 dé à 20 faces (de 1 à 20).
- 3 dés rouges : 1 dé à 6 faces (de 1 à 6), 1 dé à 10 faces (unités : de 0 à 9) et 1 dé à 10 faces (dizaines : de 00 à 90). Tous ces dés se lisent sur leur face supérieure. Attention au dé à 4 faces qui est une pyramide ! Le nombre à retenir est celui qui se répète autour du sommet.
- 1 sablier (1 minute).
- 1 bloc de feuilles de scores.
- 1 bloc-notes.
- Un livret pédagogique téléchargeable gratuitement sur : <http://mathador-flash.jeux-mathematiques.fr>

Jeu créé par Éric Trouillot
Coédition L2D / CRDP de Franche-Comté
© L2D, CRDP de Franche-Comté, 2010
Tous droits de traduction, de reproduction
et d'adaptation réservés pour tous pays
www.L2D.fr
<http://crdp.ac-besancon.fr>

Règle du jeu

Partie Flash Qui calculera le plus vite ?

But du jeu : trouver le **plus vite possible** le nombre cible en utilisant 5 nombres. Le nombre cible et les 5 nombres sont obtenus à partir d'un lancer de 7 dés. Les joueurs peuvent utiliser les 4 opérations (+/-/x/÷).

Nombre de joueurs

- De 2 à 6 joueurs.
- Avec un groupe plus important ou en classe, le sablier doit être géré par un meneur de jeu ou par l'enseignant. Le nombre cible et les 5 nombres à utiliser pour les calculs doivent être inscrits sur un tableau pour être visibles par tous.
Retrouvez tous les conseils de l'auteur sur : <http://mathador-flash.jeux-mathematiques.fr>

Déroulement d'une partie

- Pour obtenir le nombre cible et les 5 nombres :
 - ➔ Un joueur lance 2 dés rouges : le cube (de 1 à 6) et le dé à 10 faces (de 0 à 9). Le cube détermine le chiffre des dizaines et le dé à 10 faces celui des unités. On obtient alors un nombre entre 10 et 69 : c'est le **nombre cible**.
 - ➔ Un joueur lance les 5 dés blancs. On obtient alors les **5 nombres** à combiner à l'aide des 4 opérations pour obtenir le nombre cible.
- On place le sablier au centre de la table et on le retourne : la partie commence !

- Dès qu'un joueur pense avoir fabriqué le **nombre cible** avec les **nombres**, il s'empare du sablier et le couche pour stopper la chute du sable. Il détaille ses calculs aux autres joueurs.
 - ➔ Si ses calculs sont faux, *il perd 1 point*.
On redresse alors le sablier et le jeu reprend jusqu'à écoulement complet du sable.
 - ➔ Si ses calculs sont justes, *il marque 1 point*.
 - ➔ Si aucun joueur n'a trouvé lorsque le sable s'est écoulé, le point n'est pas donné.
Dans les deux derniers cas, le sablier est redressé puis mis à 0. On relance les dés pour obtenir un nouveau nombre cible et 5 nouveaux nombres. La partie continue.

Remarques

- Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois mais il n'y a pas obligation de tous les utiliser.
- Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible !
- Les joueurs peuvent noter leurs calculs en utilisant les feuilles du bloc-notes. Mais pour celui qui veut être le plus rapide, le calcul mental sans notes est vivement conseillé !

Fin de la partie

Le premier joueur qui totalise 5 points a gagné la partie.

Partie Expert Qui calculera le mieux ?

But du jeu :

- Trouver le nombre cible avec 5 nombres **en utilisant le plus grand nombre possible d'opérations et, de préférence, les plus compliquées** : la soustraction et surtout la division. Ce sont elles qui rapportent le plus de points !
Le nombre cible et les 5 nombres sont obtenus à partir d'un lancer de 7 dés.
On peut utiliser les 4 opérations (+/-/x/÷) mais attention à leur valeur respective !

Nombre de joueurs

- De 2 à 6 joueurs.
- Avec un groupe plus important ou en classe, le sablier doit être géré par un meneur de jeu ou par l'enseignant. Le nombre cible et les 5 nombres à utiliser pour les calculs doivent être inscrits sur un tableau pour être visibles par tous.
Retrouvez tous les conseils de l'auteur sur : <http://mathador-flash.jeux-mathematiques.fr>

Déroulement d'une partie

- Pour obtenir le **nombre cible** et les **5 nombres** :
 - ➔ Un joueur lance 2 dés rouges : le cube (de 1 à 6) et le dé à 10 faces (de 0 à 9). Le cube détermine le chiffre des dizaines et le dé à 10 faces celui des unités. On obtient alors un nombre entre 10 et 69 : c'est le **nombre cible**.
 - ➔ Un joueur lance les 5 dés blancs. On obtient alors les **5 nombres** à combiner à l'aide des 4 opérations pour obtenir le nombre cible.

- On place le sablier au centre de la table et on le retourne : c'est parti pour une minute de réflexion !
- Les joueurs doivent fabriquer le **nombre cible** à partir des **nombres** en cherchant à obtenir le maximum de points. Chaque opération rapportant un certain nombre de points, il faut essayer d'en utiliser le plus possible et, de préférence, les plus compliquées : la soustraction et, surtout, la division.

Valeur en points des opérations

- ➔ une addition = 1 point
 - ➔ une soustraction = 2 points
 - ➔ une multiplication = 1 point
 - ➔ une division = 3 points.
- Le coup Mathador, c'est-à-dire l'utilisation des 5 nombres et des 4 opérations, chacune une fois, rapporte 13 points.

- Lorsque la minute est écoulée, les joueurs qui ont trouvé le nombre cible donnent leur total de points.
- Après vérification de toutes les propositions, on note les points sur une feuille de scores.
- Le sablier est remis à 0. On relance les dés pour obtenir un nouveau nombre cible et 5 nouveaux nombres. La partie continue.

Remarques

- Si les joueurs n'ont pas trouvé de solution, les points ne sont pas donnés.
- Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois mais il n'y a pas obligation de tous les utiliser.
- Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible !