

# DINGO

le jeu de cartes de  
calcul mental



© 2012, Deledicq, ACL - KANGOUROU  
12 rue de l'épée de bois, Paris 5<sup>e</sup>

[www.mathkang.org/dingo/](http://www.mathkang.org/dingo/)

## DINGO

(règle du jeu, page 1/3)

Les 16 cartes du jeu : 10 cartes-chiffres,



et 6 cartes-opérations, toujours disponibles,



But du jeu : réaliser un résultat donné (le nombre-cible) en utilisant tout ou partie des cartes-chiffres et des cartes-opérations.

Dans l'écriture du calcul, on doit appliquer les priorités habituelles des opérations (multiplications et divisions puis additions et soustractions). Un joker remplace n'importe quelle opération, au choix du joueur.

Voir la carte **Exemples**.

Le Dingo peut se jouer,  
soit en solitaire, soit à plusieurs  
(chacun ayant son jeu de 16 cartes).

Voyez : [www.mathkang.org/dingo/](http://www.mathkang.org/dingo/)

## Exemples

(règle du jeu, page 2/3)

Faire **64** avec **2 3 5 8**

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$58 + 3 \times 2$$

ou  $5 + 3 \times 8$

**Remarques.** Deux cartes-chiffres accolées forment un nombre à 2 chiffres.

Espacer les groupements de calculs les isolent comme entre des parenthèses.

On peut aussi utiliser les dos des cartes pour figurer les parenthèses :

Faire **84** avec **2 3 5 6**

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$5 \times 6 - 2 \text{ (dos)} * 3$$

## DINGO

(règle du jeu, page 3/3)

### Déroulement d'un tour de jeu

Choisir un *meneur de jeu*. Il tire, au hasard, 4 cartes-chiffres et chaque joueur reproduit ce tirage devant lui.

Il tire ensuite, au hasard, un nombre-cible à 2 chiffres parmi les cartes-chiffres restantes, unités puis dizaines (si c'est 0, les inverser).

Les joueurs réfléchissent alors...

Si le nombre-cible semble ne pas pouvoir être atteint, le *meneur de jeu* tire, après un temps raisonnable, une carte-chiffre de plus ; chaque joueur s'en munit aussi.

Quand un joueur croit avoir trouvé un résultat égal au nombre-cible, il annonce « Dingo ! », en montrant et en expliquant son calcul posé en ligne sur la table.

Si c'est juste, il marque 1 point ; s'il s'est trompé, il est éliminé pour ce tour de jeu ; si un joueur reste seul, il marque le point.

**Fin du jeu** : le gagnant est le premier ayant un nombre de points fixé au début du jeu.

Pour jouer au **DINGO** en ligne : [www.mathkang.org/dingo/](http://www.mathkang.org/dingo/)