

DINGO CP-CE1 (règle du jeu, page 1/4)

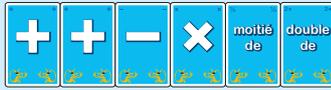
Les 21 cartes du jeu :

10 cartes-chiffres,



6 cartes-opérations,

(en CP, n'utilisez pas la carte multiplication «x»)



5 cartes-dizaines,



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 peut séparer par des espaces les différents groupements de calculs (voir la carte **Exemples**).

Le Dingo peut se jouer, soit en solitaire, soit à plusieurs avec un meneur de jeu.

Voyez : www.mathkang.org/dingo/

Exemples (règle du jeu, page 2/4)

Faire **14** avec **3 7 1**

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$17 - 3 \quad \text{ou} \quad \text{double de } 7$$

Faire **05** avec **2 0 4 9**

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$4 + \text{moitié de } 2 \quad \text{ou} \quad 9 - 4$$

Faire **40** avec **8 3 2**

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$\text{ou } 38 + 2 \quad \text{ou } 3 + 2 \times 8$$

DINGO

(règle du jeu, page 3/4)

Déroulement d'un tour de jeu

1. Choix des cartes-chiffres

Le « meneur de jeu » tire, au hasard, 3 cartes-chiffres (plus une quatrième si zéro est tiré) et chaque joueur reproduit ce tirage devant lui avec ses cartes-chiffres.

2. Choix du nombre-cible

Il tire ensuite, au hasard, les 2 chiffres du nombre-cible : celui des unités parmi les cartes-chiffres restantes ; celui des dizaines parmi les 5 cartes-dizaines. En CP, le meneur de jeu fixe lui-même la carte-dizaine : 1 au premier tour, 0 au deuxième tour, puis alternativement, 1, 0...

3. Les joueurs réfléchissent alors...

(Chacun avec ses cartes-opérations.)

Si le nombre-cible semble ne pas pouvoir être atteint, le « meneur de jeu » tire, après un temps raisonnable, une carte-chiffre de plus. >>>

DINGO

(règle du jeu, page 4/4)

4. 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.

5. 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 en jeu, il marque le point.

Fin de partie

Décidez à l'avance quand s'arrête la partie de DINGO : soit après 10 tours de jeu, soit lorsqu'un joueur a marqué 5 points.

Variante pour des joueurs qui connaissent toutes les tables de multiplication :

les cartes-dizaines ne sont pas utilisées et les deux chiffres du nombre-cible sont tirés au hasard parmi les sept cartes-chiffres restant après le premier tirage.

Voyez : www.mathkang.org/dingo/