

Le jeu DINGO



Le jeu de cartes DINGO, distribué à tous les élèves ayant participé au jeu Koala 2024, est spécialement adapté aux classes de CP et de CE1. Il suit en effet les programmes officiels et permet un entraînement quotidien au calcul mental...
Pour les CP : addition et soustraction des nombres inférieurs à 20, double d'un nombre inférieur à 10 et moitié d'un nombre pair inférieur à 20, complément à 10.
Pour les CE1 : nombres plus grands qu'en CP et tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5.

Résumé de la règle du jeu (La règle du jeu est sur les cartes et reprise sur notre site.)

1. Tirage des cartes-chiffres.

Le meneur de jeu tire au hasard 3 cartes-chiffres ; et chaque joueur reproduit ce tirage devant lui.

2. Nombre-cible. Le meneur de jeu tire au hasard les chiffres des dizaines et des unités du nombre à atteindre. Pour les unités il la tire dans le tas des cartes chiffres qui restent. Pour les dizaines :

- en CP, le meneur de jeu fixe lui-même la dizaine entre 0 et 1 ;
- en CE1, il la tire au hasard parmi les cartes bleu foncé entre 0 et 4 ;
- et on peut utiliser les cartes-dizaines de 0 à 9 pour des joueurs qui connaissent toutes les tables de multiplication.

3. Calcul mental. Les joueurs réfléchissent (chacun avec ses cartes-opérations). On peut décider de ne pas mettre toutes les cartes-opérations, par exemple en introduisant les unes après les autres les cartes "double de", "moitié de" et "complément à 10 de".

4. Dingo ! Quand un joueur croit avoir trouvé un résultat égal au nombre-cible, il annonce « Dingo » et explique le calcul posé en ligne devant lui.

N'hésitez pas à faire jouer les élèves en groupe, ou même en classe entière...

Incitez-les à jouer avec leurs parents ou amis ; le jeu a été largement expérimenté et rencontre toujours un réel succès. L'animation et l'intérêt viennent, en particulier, des possibilités de calcul très différentes proposées par chaque joueur.

Conseils :

Pensez que l'on peut former des nombres à deux chiffres.

L'emploi des doubles et des moitiés est plus utile qu'on le croirait pour s'approcher des nombres-cibles.

Les groupements de calcul peuvent être isolés par des espaces comme montré sur la carte *Exemples* (dans la suite de la scolarité on utilisera des parenthèses).

Exemples :

| CP | | | CE1 | | |
|-------|----------|-----------------|-------|----------|-------------------------|
| cible | chiffres | une solution | cible | chiffres | une solution |
| 07 | 4 5 6 | $6 + 5 - 4$ | 30 | 9 4 6 | $(9 - 4) \times 6$ |
| 07 | 4 5 6 | 5 + moitié de 4 | 30 | 9 4 6 | double de $(9 + 6)$ |
| 14 | 8 5 2 | double de $5+2$ | 30 | 9 4 6 | $9 \times 4 - 6$ |
| 08 | 5 9 2 | 9 - moitié de 2 | 12 | 7 8 9 | double de $(8 + 7 - 9)$ |
| 14 | 6 3 5 | $6 + 3 + 5$ | 41 | 8 4 9 | $(8 \times 4) + 9$ |
| 15 | 9 2 8 | $9 + 8 - 2$ | 13 | 1 4 2 | 14 - moitié de 2 |
| 09 | 6 1 2 | $6 + 1 + 2$ | 09 | 1 2 3 | Complément à 10 de 1 |
| 11 | 1 2 3 | $13 - 2$ | 42 | 9 1 5 | $51 - 9$ |



DINGO

le jeu de cartes de
calcul mental

www.mathkang.org/dingo/