

Semaine 7 : jeu de dominos



Le quadrominos

IEN de Haute Garonne

Cycle	Cycle 3
Domaine mathématiques	Nombres et calculs
Compétences	Reconnaître les décompositions additives de 30
Organisation des	Binômes ou îlots de 3/4 élèves.
Matériel	Les quadrominos
But du jeu	Faire un maximum de points en positionnant les quadrominos.
Préparation du jeu	Mise en place des groupes. Explication des règles.
Déroulement	<p>On distribue équitablement les quadrominos entre les joueurs.</p> <p>Chaque joueur, à tour de rôle, pose un quadromino adjacent par un ou plusieurs côtés à un (des) quadromino(s) déjà posé(s).</p> <p>Il marque respectivement 30, 60, 90 ou 120 points suivant que le quadromino posé touche 1, 2, 3 ou 4 quadrominos posés.</p> <p>Quand personne ne peut plus jouer, on comptabilise les</p>
Fin de partie	Quand personne ne peut plus jouer, on comptabilise les points. Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.
Variante(s)	<p>On peut jouer avec les décompositions de 40, 50, 100... Il suffit de modifier les nombres figurant sur les quadrominos en y ajoutant la moitié de la différence entre le nombre cible et 30 .</p> <p>Par exemple, dans le cas de 50, ajouter $(50-30)/2 = 10$ à chaque nombre.</p> <p>Si le nombre cible est 100, ajouter 35.</p>
Niveau(x) de difficulté	1 à 3