

Des jeux mathématiques

1er cycle

Partie 1



Automne 2018 - CSDM

Conseillères pédagogiques : Francine Brunet, Pascale Reny, Julie Boisvert, Catherine Pache-Hébert

TABLE DES MATIÈRES

Jeux de dés	3
Les «bonds» dés	3
Plus grand, plus petit	5
Le sept.....	7
Le trente-six.....	9
Jeux de cartes	11
Bon débarras	11
Les mariages.....	13
La grande Bataille.....	15
Le 99	17
Jeux de dominos	19
Introduction.....	19
Le classique.....	22
La bataille d'additions	25
Le matador	28
Les dominos comptables (version junior).....	30
Intégration des jeux en classe	34



JEUX DE DÉS
LES «BONDS» DÉS



BUT DU JEU : Accumuler le plus grand nombre de points possibles en obtenant une valeur identique sur les dés.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 5 dés• Du matériel pour additionner les points (feuille de papier, jetons, tableau des nombres, calculatrice, etc.)	
DÉROULEMENT : <p>Chaque partie est constituée de deux tours.</p> <p>Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle.</p> <p>À chaque tour, le joueur peut lancer les dés 3 fois pour obtenir 5 dés ayant la même valeur.</p> <p>Pour le lancer suivant, le joueur peut choisir de reprendre les 5, 4, 3, 2 dés ou 1 seul. Il peut aussi décider d'arrêter de lancer les dés après le premier lancer ou le deuxième.</p> <p>Dès que le joueur a 2 dés ou plus identiques, il gagne le total des points représentant la valeur des dés. Il doit alors additionner les valeurs des dés avec le matériel mis à sa disposition ou compter par bonds, par exemple.</p> <p>Le joueur note le total des points obtenu lors de son tour. Il additionne les points de ce tour aux points obtenus aux tours précédents à l'aide du matériel mis à sa disposition.</p> <p>Lorsque le temps est écoulé, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombre naturel inférieur à... 1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné b. par ordre croissant ou décroissant c. par bonds

2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées
a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements
b. dénombrer à partir d'un nombre donné

p. 9 - Sens des opérations sur des nombres

- A. Nombres naturels inférieurs à ...
2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)
a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opération sur des nombres

- A Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)
2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction
a. Construire des faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table
b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition
c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes
3. Développer des processus de calcul mental
a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

p.21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)
3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation
4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

- Ajoutez des jetons au matériel nécessaire au déroulement du jeu ou utiliser le matériel de l'activité *La chaîne de montage*. Prévoir une boîte de 100 jetons par élève. Plus tard dans l'année scolaire et, uniquement pour les joueurs pour les 2^e année, le matériel de blocs de base 10 pourrait remplacer les jetons. Au lieu de noter le total des points obtenus lors de chaque tour, les élèves prennent la quantité de jetons équivalente aux points obtenus. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de jetons gagne la partie.

NOTES

Référence : inspiré du jeu Yam

PLUS GRAND, PLUS PETIT



BUT DU JEU : Faire des prédictions sur la valeur obtenue en brassant les 2 dés.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 2 dés• Un verre en plastique ou un contenant opaque pour mélanger les dés• Des jetons	
DÉROULEMENT <p>Une durée est déterminée pour la partie. Tous les joueurs disposent du même nombre de jetons (ex. : 15). Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle.</p> <p>Le premier joueur met les dés dans le verre, les mélange et le retourne sur la table (il ne faut pas qu'il soit possible de voir la valeur des dés). Il doit énoncer : « plus grand » s'il pense que le total de la valeur des dés est supérieur à 7 (8, 9, 10, 11 ou 12), ou « plus petit », s'il croit qu'elle est inférieure à 7 (6,5,4,3 ou 2).</p> <p>Après avoir fait son annonce, le joueur soulève le verre. Si la valeur des points obtenus correspond à l'annonce, il gagne et chaque joueur lui remet un jeton. Il peut lancer les dés à nouveau.</p> <p>S'il s'est trompé dans son annonce, il perd et doit alors donner un jeton à chaque joueur. Il donne le verre et les dés au joueur suivant.</p> <p>Lorsque le temps déterminé est écoulé, le joueur ayant le plus de jetons gagne.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombre naturel inférieur à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissant2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné p. 6 - 7. Comparer entre eux des nombres naturels

p. 9 - Sens des opérations sur les nombres

A. Nombres naturels inférieurs à ...

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opération sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire des faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

3. Développer des processus de calcul mental

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes

p.21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

NOTES

Référence : inspiré de la revue Jeux & Stratégies

LE SEPT



BUT DU JEU : Obtenir le plus de points possibles en lançant les dés.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 2 dés• Du matériel pour additionner les points (feuille de papier, jetons, tableau des nombres, calculatrice, etc.)	
DÉROULEMENT : <p>Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle.</p> <p>Le premier joueur lance les dés et additionne leur valeur. Si ce total est différent de 7, il met ces points en banque et peut rejouer. Il recommence à additionner le total des deux dés suivants qu'il ajoutera à la somme précédente, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter.</p> <p>S'il décide de continuer et qu'il obtient 7, il perd tous les points accumulés. Il donne les dés au joueur suivant. Lorsque tous les joueurs ont joué, celui qui a le plus de points est le gagnant.</p> <p>Notes : Statistiquement, avec les 2 dés, il est plus probable d'obtenir un 7. Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à...</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissant2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné <p>p. 9 - Sens des opérations sur les nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à ...</p> <ol style="list-style-type: none">2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)<ol style="list-style-type: none">a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opérations sur des nombres

- A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)
- 2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction
 - a. Construire des faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table
- 3. Développer des processus de calcul mental
 - a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels
- 4. Développer des processus de calcul écrit (addition et soustraction)
 - a. À l'aide de processus personnels, en utilisant du matériel ou des dessins, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels inférieurs à 1000

p.21 Probabilités

- 1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)
- 3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation
- 4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

NOTES

Référence : inspiré de momes.net/Jeux/Jeux-et-animations/Regles-des-jeux-de-societe/Regle-de-12-jeux-de-des

LE TRENTE-SIX



BUT DU JEU : Obtenir la valeur 36 en additionnant les valeurs des dés lancés par les différents joueurs.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• Un dé• Du matériel pour additionner les points (feuille de papier, jetons, tableau des nombres, calculatrice, etc.)	
DÉROULEMENT : <p>Chaque joueur lance un dé. Celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. Les joueurs jouent à tour de rôle.</p> <p>Le premier joueur lance le dé et dit la valeur obtenue (ex. : 3).</p> <p>Le deuxième joueur additionne la valeur obtenue par ce lancer (ex. : 4) à la valeur obtenue par le joueur précédent (ex : 3 + 4 = 7).</p> <p>Le jeu se poursuit de la même façon avec les autres joueurs.</p> <p>Il faut atteindre 36 points ou s'en rapprocher, sans le dépasser. Le premier joueur dépassant 36, est éliminé. Le joueur suivant poursuit en reprenant la valeur totale obtenue précédemment.</p> <p>Si un joueur arrive exactement à 36, le jeu se poursuit jusqu'à 50 et celui qui atteint ou dépasse 50 est alors éliminé. Le joueur suivant poursuit en reprenant la valeur totale obtenue précédemment.</p> <p>Le joueur gagnant est le dernier joueur qui n'a pas été éliminé.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à...</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissant2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné <p>p. 9 - Sens des opérations sur les nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à ...</p> <ol style="list-style-type: none">2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

3. Développer des processus de calcul mental

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

4. Développer des processus de calcul écrit (addition et soustraction)

a. À l'aide de processus personnels, en utilisant du matériel ou des dessins, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels inférieurs à 1000

p.21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

- Il est possible de changer le nombre de points total à atteindre, au lieu de 36.

NOTES

Référence : inspiré de regles-de-jeux.com/category/jeux-de-des

**JEUX DE CARTES
BON DÉBARRAS**



<p>BUT DU JEU : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.</p>	<p>NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4</p>
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 jeu de cartes (sans les jokers et les figures, donc les cartes de 1 à 10) • 2 dés 	
<p>DÉROULEMENT :</p> <p>Les joueurs lancent les dés, celui ayant obtenu la somme la plus élevée jettera les dés le premier pour débiter. Les autres joueurs les lanceront ensuite à tour de rôle.</p> <p>Toutes les cartes sont distribuées.</p> <p>Le joueur ayant lancé les dés additionne leur valeur et annonce le résultat. À tour de rôle, les joueurs cherchent à combiner ou non les cartes de leur jeu pour obtenir la même somme. Ils peuvent donc jeter 1 carte, 2 cartes, 3 cartes, etc.</p> <p>Lorsque les joueurs ne peuvent plus jeter de cartes, le joueur suivant relance les dés et la partie se poursuit. La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à se débarrasser de toutes ses cartes.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

<p>LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :</p> <p>Arithmétique</p> <p>p. 9 - Sens des opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à ...</p> <p>2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)</p> <p>a. transformation (ajout, retrait), réunion comparaison</p> <p>p. 11 - Opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)</p> <p>2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction</p> <p>a. Construire les faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table</p> <p>b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition</p> <p>c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition et les soustractions correspondantes</p> <p>3. Développer des processus de calcul mental</p> <p>a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels</p>
--

p.21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)
3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation
4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

p. 23 - Stratégies d'élaboration et de régulation

VARIANTES :

- Les joueurs pourraient jouer en déposant les cartes sur la table de façon visible.
- Après avoir joué quelquefois, une règle pourrait être ajoutée : la valeur des dés pourrait être obtenue en additionnant et en soustrayant.

NOTES

Références : inspiré de charivarialecole.fr/jeux-de-cartes-pour-apprendre-les-maths-a236788.

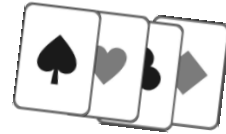
LES MARIAGES



BUT DU JEU : Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes, et ce, en combinant deux cartes pour obtenir la somme de 10.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 jeu de cartes (sans les jokers).	
DÉROULEMENT : <p>Le roi et la reine se marient. Tout le monde est invité et se présente deux par deux.</p> <p>Toutes les cartes sont distribuées. Les joueurs cherchent ensuite des « mariages » : combiner deux cartes ensemble pour obtenir la somme de 10. Ils les déposent ensuite devant eux de façons visibles. Un roi et une reine forment un « mariage », mais comptent pour 0 point. Un valet compte pour 0 point et se combine au 10 pour former un « mariage ».</p> <p>Lorsque les joueurs ont terminé de déposer leurs cartes, le joueur placé après le donneur présente son jeu (cartes non visibles) au joueur à sa gauche. Ce joueur tire une carte et essaie de faire un mariage avec l'une de ses cartes, puis il présente son jeu au joueur suivant, et ainsi de suite.</p> <p>La partie se termine lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes. Les points sont ensuite comptés. Chaque mariage compte pour 10 points (10 + 10 + 10...), sauf ceux des rois et des reines, qui valent 0 point.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels</p> <p>1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels :</p> <p>a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné</p> <p>c. par bonds</p> <p>p. 9 - Sens des opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à...</p> <p>2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)</p> <p>a. transformation (ajout, retrait), réunion comparaison</p>
--

LA GRANDE BATAILLE



BUT DU JEU : Remporter toutes les cartes du jeu.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 ou 3
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 jeu de cartes (sans les jokers).	
DÉROULEMENT : <p>Le jeu s'apparente à la bataille, sauf que les joueurs retournent 2 cartes à la fois et que c'est l'addition de ces 2 cartes qui détermine quel joueur remporte les cartes sur la table.</p> <p>En cas d'égalité, les joueurs retourneront une autre carte pour déterminer le gagnant. Un joueur perd la partie lorsqu'il n'a plus suffisamment de cartes pour en retourner 2 à la fois.</p> <p>Le gagnant pourrait aussi être déterminé après une période de temps donnée en comptant le nombre de cartes de chaque joueur – le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 – Sens et écriture des nombres A. Nombres naturels inférieurs à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre naturelb. par ordre croissant ou décroissant p. 6 <ol style="list-style-type: none">7. Comparer entre eux des nombres naturels p. 9 - Sens des opérations sur des nombres A. Nombres naturels inférieurs à ... <ol style="list-style-type: none">2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)<ol style="list-style-type: none">a. transformation (ajout, retrait), réunion comparaison p. 11- Opérations sur des nombres A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle) <ol style="list-style-type: none">2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.<ol style="list-style-type: none">a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une tableb. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'additionc. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition
--

LE 99



<p>BUT DU JEU : Jouer une carte à son tour sans dépasser la somme de 99.</p>	<p>NOMBRE DE JOUEURS : 3 ou 4</p>
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 jeu de cartes (sans les jokers) • Du matériel pour additionner les points (feuille de papier, jetons, tableau des nombres, calculatrice, etc.) 	
<p>DÉROULEMENT : Avant le début de la partie, les joueurs s'entendent sur le nombre de défaites qui marquera la fin de la partie. Ainsi, si les joueurs optent pour 3 défaites, le gagnant sera déterminé lorsqu'un joueur aura perdu ce nombre de fois. Il pourrait aussi être déterminé après un temps donné.</p> <p><u>Valeur particulière de certaines cartes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le 9 a une valeur de 0. • Le 10 amène à soustraire de 10. (Le joueur qui jette un 10 soustrait 10 points au total des points accumulés.) • Le valet a une valeur de 0 et inverse l'ordre du jeu. (Si les joueurs jouaient à tour de rôle dans le sens horaire, les joueurs jouent dans le sens antihoraire. Aucun point n'est additionné.) • La dame a une valeur de 10. • Le roi a une valeur de 99. (Le total des points est porté à 99. Il est donc possible de jouer un roi sur un total de points de 99, puisque la valeur est la même.) <p>Une carte mémoire de la valeur des cartes pourrait être mise à la disposition des joueurs pour faciliter le déroulement du jeu.</p> <p>Le donneur distribue 3 cartes à chaque joueur, puis place le reste du paquet au milieu de la table. Il retourne une première carte. Un premier joueur dépose une carte sur cette dernière en additionnant la valeur des cartes. Il pige ensuite une carte.</p> <p>Ex. Le donneur tourne un 5, puis le premier joueur dépose un 3. La somme est 8.</p> <p>Le second joueur suivant dépose une carte à son tour, fait à nouveau la somme et pige une carte.</p> <p>Ex. Le second joueur dépose un 4. La somme est maintenant de 12. ($8 + 4 = 12$).</p> <p>Les joueurs jouent, ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse jouer, car il ne faut pas dépasser la somme de 99. S'il ne peut pas jouer, il a une défaite.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :

Arithmétique

p. 9 - Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à...

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

b. Transformation (ajout, retrait), réunion comparaison

p. 11 -Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition

3. Développer des processus de calcul mental

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

VARIANTES :

La somme maximale pourrait varier selon les apprentissages des élèves.

NOTES

Références : www2.cslaval.qc.ca/saintebeatrice/IMG/pdf_capsule_mathematique.pdf

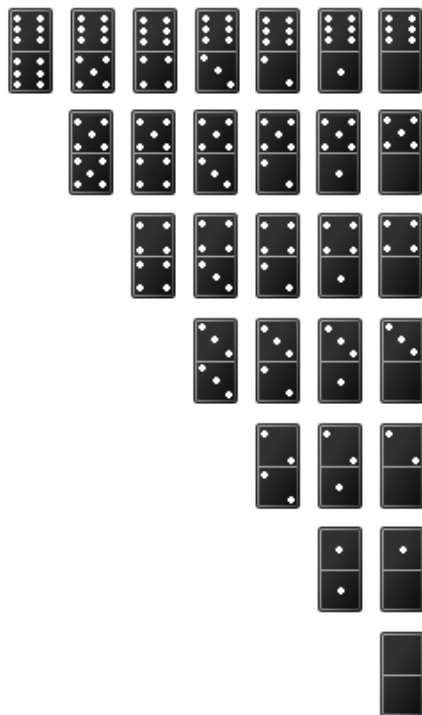
JEUX DE DOMINOS INTRODUCTION



Il existe plusieurs versions de l'origine du jeu de dominos. Certaines disent que celui-ci vient d'Égypte, d'autres de Chine pour sa ressemblance avec le Mah Jong ou prétendent que c'est un jeu inventé par les marins, ce qui pourrait expliquer sa multiprovenance. D'ailleurs, les premiers jeux de dominos retrouvés étaient fabriqués avec des os de baleine. Sans savoir son origine exacte, nous pouvons affirmer qu'au XIX^e siècle, ce jeu était très populaire en Europe, surtout en France et en Italie où il était joué dans les cafés.

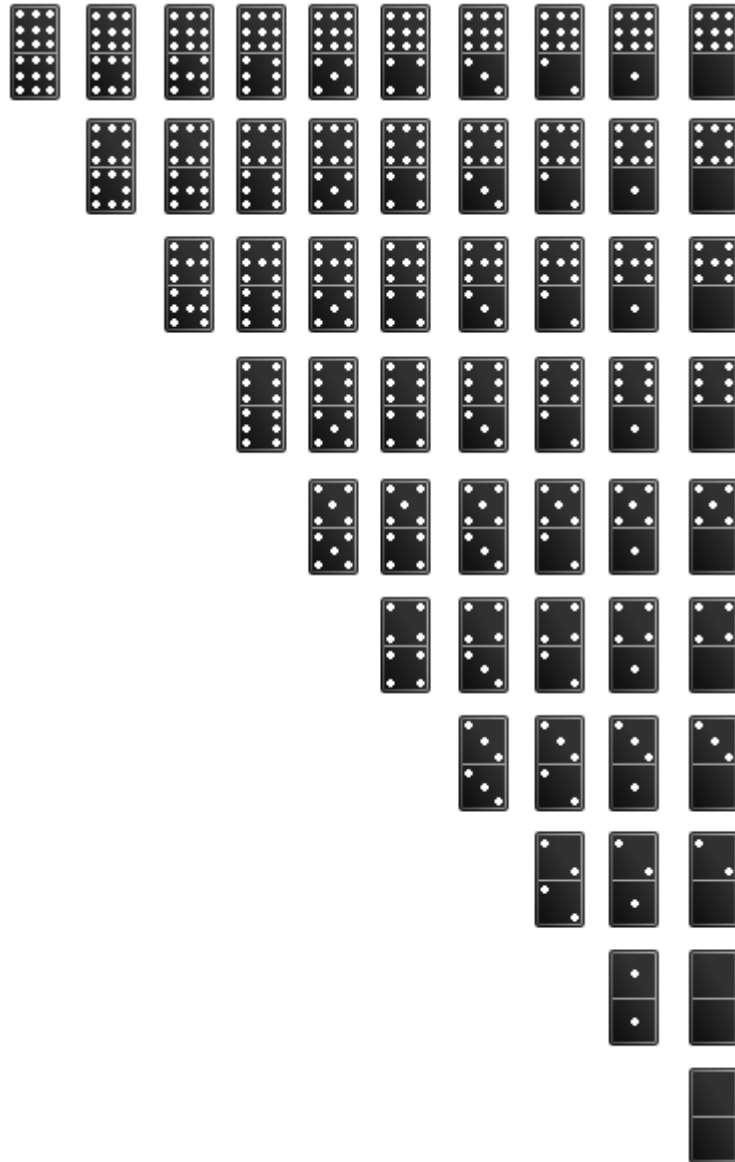
Ce jeu peut se jouer de 2 à 4 joueurs. Bien que son principe reste le même, de nombreuses variantes existent et ont évolué avec le temps. La taille des jeux de dominos varie selon le nombre de pièces. Les plus populaires :

- Le jeu du double 6 compte 28 pièces et se compose des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6 et de la case « vide ». Chaque valeur est présente 8 fois. Le domino double 6 est celui qui rapporte le plus de points (valeur la plus forte) et le double-blanc (case vide) celui qui rapporte le moins (valeur la plus faible).



- Le jeu du double 9 compte 55 pièces et se compose des nombres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et de la case « vide ». Chaque valeur est présente 11 fois. Le domino double

9 est celui qui rapporte le plus de points (valeur la plus forte) et le double-blanc (case vide) celui qui rapporte le moins (valeur la plus faible).



Référence : inspiré de jeux-domino.com/histoire.htm

Règle générale :

Le but du jeu est de se débarrasser le plus rapidement possible de ses dominos en les plaçant astucieusement.

Règles de base :

- Les dominos sont mélangés, points cachés sur la table.
- Les joueurs pigent une pièce et le détenteur de la pièce ayant le plus de points commence la partie.
- Les joueurs prennent le nombre de dominos requis pour le jeu et les placent points cachés devant eux.
- Le jeu se déroule à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les dominos n'ayant pas été pigés restent points cachés sur la table et constituent la pioche.
- Au cours du jeu, d'autres dominos sont piochés, en règle générale pas les deux derniers dominos.
- Le 0 est également appelé « blanc ».
- Les dominos sont placés à l'une des extrémités libres et forment une ligne droite, mais ils peuvent aussi être placés de manière perpendiculaire.
- Les deux extrémités ne doivent pas être en contact.
- Les dominos doubles sont toujours placés de manière perpendiculaire.
- Le joueur ayant placé tous ses dominos annonce « Domino » et la manche est finie.
- La manche est également finie si aucun joueur ne peut placer l'un de ses dominos et qu'il n'y a plus aucun domino dans la pioche.
- Le gagnant de la manche remporte les points de tous les dominos que les autres joueurs ont encore en main à la fin de la manche.
- Une partie est finie après un nombre défini au préalable de manches ou bien lorsqu'un nombre défini de points est atteint.
- Pour certaines variantes, il est nécessaire d'avoir une feuille et un crayon pour noter les points.

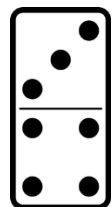
Référence : inspiré de
nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

Vocabulaire :

Domino : pièce de forme rectangulaire divisée en deux carrés marqués par des points

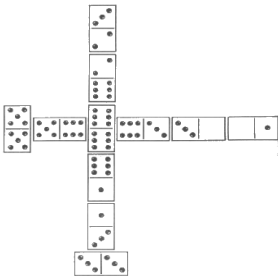
Pioche ou talon : dominos qui restent après la distribution

Piocher : action de puiser dans les dominos restants



LE CLASSIQUE



BUT DU JEU : Se débarrasser de ses dominos en réalisant une suite de manière à ce que les points portés sur les demi-dominos accolés soient de même valeur.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• Un ensemble de 28 dominos (double 6)• Un ensemble de 55 dominos (double 9)• Papier, crayon, matériel de manipulation	
DÉROULEMENT : <p>Distribution :</p> <ul style="list-style-type: none">• 2 et 3 joueurs : 7 dominos• 4 joueurs : 6 dominos	
	
<p>Les dominos sont posés, points tournés, sur la table. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à ses partenaires. Le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. Les dominos sont reposés et mélangés, points cachés. Puis, chaque joueur en tire la quantité prévue, selon le nombre de joueurs. Il les regarde, mais les cache à l'adversaire. Le reste des dominos sont mis de côté.</p> <p>Le premier à jouer place, au choix, l'un de ses dominos. Les joueurs suivants posent un domino à la suite des autres en les combinant, c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table. Les doubles sont placés perpendiculairement.</p> <p>Le jeu se poursuit, ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre, tant que les joueurs ont des dominos remplissant cette condition. Si l'un d'entre eux n'en a pas, il « boude » c'est-à-dire qu'il passe son tour. Le boudeur ne revient au jeu que lorsqu'une nouvelle combinaison lui permet de placer l'un de ses dominos.</p> <p>Le joueur, qui se débarrasse de tous ses dominos, gagne la partie et il marque le total des points restés en possession de ses adversaires.</p> <p>Si aucun des joueurs ne peut placer de pièce, les joueurs additionnent la valeur de tous leurs dominos. Celui ayant la plus petite somme de points gagne la partie. Il marque le total des points restés en possession de ses adversaires. Il ne tient pas compte des siens.</p> <p>Décompte : Les points à marquer sont ceux que portent les dominos. Le double-blanc ne compte rien.</p> <ul style="list-style-type: none">• Faire verbaliser lors de l'ajout des pièces. Exemple : J'ajoute un 3. Je place un 5.	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :

Arithmétique

p. 5 - Sens et écriture des nombres

A. Nombres inférieurs à ...

1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels

a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné

b. par ordre croissant ou décroissant

2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées

a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements

p. 6

7. Comparer entre eux des nombres naturels

p. 9 - Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à ...

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison)

p. 11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

3. Développer des processus de calcul mental

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

VARIANTES :

- Le classique avec pioche

Pour ce jeu, le joueur qui boude n'est pas bloqué. Au lieu de passer son tour, il pioche, au hasard, dans le talon des dominos jusqu'à ce qu'il en tire un qui lui permette de reprendre le jeu. Lorsque le talon est épuisé, le jeu devient identique au jeu classique.

- Le classique sans pioche

Pour ce jeu, les joueurs ne jouent pas à tour de rôle. Le premier à jouer pose ses dominos en les combinant jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à placer. Puis, c'est au tour du joueur suivant à placer ses dominos jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien à placer, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

- Le classique un de plus

Même règles que le jeu classique, sauf que le côté du domino posé doit compter le même nombre de points que le domino sur la table plus un. Ne pouvant pas faire un de plus pour les pièces avec 6 points, il s'agit alors de jumeler une pièce ayant 6 points.

- Le classique un de moins

Même règles que le jeu classique, sauf que le côté du domino posé doit compter le même nombre de points que le domino sur la table moins un. Ne pouvant pas faire un de moins avec les pièces « blanc », valeur 0, il s'agit alors de placer une pièce ayant un « blanc »

- Le classique deux de plus
- Le classique deux de moins

VARIANTES :

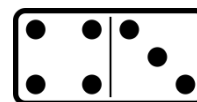
NOTES

Référence : inspiré de
nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

LA BATAILLE D'ADDITIONS



BUT DU JEU : Accumuler le plus de dominos.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL <ul style="list-style-type: none">• Un ensemble de 28 dominos• Un ensemble de 55 dominos	
DÉROULEMENT : Distribution : <ul style="list-style-type: none">• 2 joueurs : 14 dominos• 3 joueurs : 9 dominos• 4 joueurs : 7 dominos <p>Les dominos sont posés, points tournés, sur la table. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à ses partenaires. Le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. Chaque joueur tire ensuite la quantité de pièces prévue selon le nombre de participants. Il ne les regarde pas. Le reste des dominos sont mis de côté et ne sont pas utilisés comme pioche.</p> <p>À tour de rôle, les joueurs retournent un domino et additionnent les points présents sur les deux parties du domino. Celui qui a le plus de points sur sa pièce ramasse, en plus du sien, les dominos des autres joueurs et les met de côté. Le joueur ayant débuté la partie tourne à nouveau un domino pour poursuivre le jeu. S'il y a égalité, même somme, les pièces sont mises de côté.</p> <p>Lorsque tous les dominos ont été retournés, celui qui a accumulé le plus de pièces gagne la partie.</p> <p>Faire verbaliser lors de l'ajout des pièces.</p> <p>Exemples gradués dans le temps :</p> <p>À l'oral :</p> <ul style="list-style-type: none">• J'ai 4 points. J'ajoute 3 points cela fait 7 points en tout.• 4 points et 3 points font 7 points <p>À l'écrit :</p> <ul style="list-style-type: none">• Demander d'écrire l'équation permettant ainsi de laisser des traces des dominos joués : $4 + 3 = 7$	



LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :

Arithmétique

p. 5 - Sens et écriture des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à ...

1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels
 - a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné
 - b. par ordre croissant ou décroissant
2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées
 - a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements
 - b. dénombrer à partir d'un nombre donné

p. 6

7. Comparer entre eux des nombres naturels

p.9 - Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à...

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)
 - a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

4 Déterminer des équivalences numériques à l'aide de relation entre

- a. les opérations (addition et soustraction) et la commutativité de l'addition

p.11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2 Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

- a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille, d'une table
- b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition
- c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

3. Développer des processus de calcul mental

- a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

VARIANTES :

- La bataille d'additions – combien de plus?

Avant de ramasser, le domino des autres, le joueur ayant le plus de points sur sa pièce doit dire combien il en a de plus par rapport à chacun des autres joueurs.

Ex : J'ai 2 de plus que Mathieu, et 1 de plus que Julie.

- La bataille de soustractions

- La bataille de soustractions – combien de moins?

Avant de ramasser, le domino des autres, le joueur ayant le moins de points sur sa pièce doit dire combien il en a de moins par rapport à chacun des autres joueurs.

Ex : J'ai 2 de moins que Mathieu, et 1 de moins que Julie.

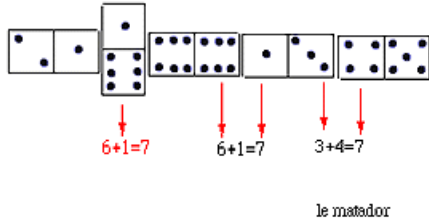
VARIANTES :

NOTES

Référence : inspiré de
nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

LE MATADOR



BUT DU JEU : Se débarrasser de ses dominos en réalisant une suite de manière à ce que la somme des points portés sur les dominos soit égale à 7.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">Un ensemble de 28 dominos	
DÉROULEMENT : Distribution : <ul style="list-style-type: none">2 joueurs : 7 dominos3 et 4 joueurs : 5 dominos  <p>le matador</p>	
<p>Les dominos sont posés, points tournés, sur la table. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à ses partenaires. Le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. Les dominos sont reposés et mélangés, points cachés. Puis, chaque joueur en tire la quantité prévue selon le nombre de joueurs. Il les regarde, mais les cache à l'adversaire. Le reste des dominos sont mis de côté. Le premier à jouer place, au choix, l'un de ses dominos.</p> <p>Au jeu du matador, il ne faut pas poser les dominos à la suite lorsqu'ils ont une moitié semblable, mais lorsque les deux moitiés qui vont se toucher font un total de 7.</p> <p>Dans ce jeu, il y a 4 pièces spéciales nommées « domino matador » : le double-blanc, le 1/6, le 2/5 et le 3/4.</p> <p>Les pièces totalisant 7 ainsi que la pièce double-blanc sont placées perpendiculairement, et non les doubles.</p> <p>À côté d'un blanc, on pose un « domino matador » qui vaut 7 ou un autre double-blanc.</p> <p>Il est possible de jouer en boudant ou en piochant selon ce qu'il aura été décidé par les joueurs au début de la partie.</p> <p>Le joueur qui le premier se débarrasse de tous ses dominos gagne la partie et il marque le total des points restés en possession de ses adversaires.</p> <p>Si aucun des joueurs ne peut placer de pièce, ils comptent la valeur de tous leurs dominos restants. Celui ayant la plus petite somme de points gagne la partie et marque le total des points restés en possession de ses adversaires. Il ne tient pas compte des siens.</p>	
Décompte : Les points à marquer sont ceux que portent les dominos. Le double-blanc ne compte rien.	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :

Arithmétique

p. 5 - Sens et écriture des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à...

2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées

a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements

b. dénombrer à partir d'un nombre donné

p. 9 - Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à...

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

4 Déterminer des équivalences numériques à l'aide de relation entre

a. les opérations (addition et soustraction) et la commutativité de l'addition

p. 11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille, d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

3. Développer des processus de calcul mental

a. à l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

VARIANTES :

- Le matador 10

Avec 55 pièces (double 9).

Mêmes règles, mais avec la somme de 10.

NOTES

Référence : inspiré de
nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

LES DOMINOS COMPTABLES
(VERSION JUNIOR)



BUT DU JEU : Atteindre la somme de 30 points.	NOMBRE DE JOUEURS : 3 à 5
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• Un ensemble de 28 dominos (double 6)• Un ensemble de 55 pièces (double 9)• Papier, crayon• Matériel de base 10, grille de nombres	
DÉROULEMENT : <p>Distribution :</p> <ul style="list-style-type: none">• 3 joueurs : 7 dominos• 4 joueurs : 6 dominos• 5 joueurs : 5 dominos <p>Les dominos sont posés, points tournés, sur la table. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à ses partenaires. Le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. Les dominos sont reposés et mélangés, points cachés. Puis, chaque joueur en tire la quantité prévue selon le nombre de joueurs. Il les regarde, mais les cache à l'adversaire. Le reste des dominos sont mis de côté et servent de talon. Le premier à jouer place, au choix, l'un de ses dominos.</p> <p>Dans ce jeu, il ne s'agit pas de placer des dominos adéquats, mais bien plus d'obtenir une certaine somme avec ses dominos placés.</p> <p>Le premier joueur pose son domino en annonçant le total des points; par exemple 10, s'il pose 5/5. Le second joueur pose un domino en annonçant le total de son domino plus le total du domino déjà posé. Par exemple, s'il y a déjà le 5/5 et qu'il pose le 2/3, il annonce 15. Le troisième joueur pose un domino de son choix en annonçant le total, et ainsi de suite.</p> <p>Lorsque le total de 30 points est atteint, le jeu repart à zéro.</p> <p>Le joueur, qui le premier se débarrasse de tous ses dominos, gagne la partie.</p> <p>Si aucun des joueurs ne peut placer de pièce, ils comptent la valeur de tous leurs dominos restants. Celui ayant le moins de pièces gagne la partie.</p> <p>Faire verbaliser lors de l'ajout des pièces. Exemple : J'ai 5, j'ajoute 10, cela donne 15.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :

Arithmétique

p. 5 - Sens et écriture des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à...

2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées

a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements

b. dénombrer à partir d'un nombre donné

p. 9 - Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels inférieurs à...

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice et versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p.11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

3. Développer des processus de calcul mental

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

VARIANTES :

Le total de points à atteindre peut être augmenté à 50, 70 ou 100.

Chaque partie peut représenter un défi, soit celui d'atteindre une somme plus grande que la fois précédente.

NOTES

Référence : inspiré de
nordicgames.is/wpcontent/uploads/2015/06/Classic_Domino_Regles_FR.pdf

JEU DE MÉMOIRE



<p>BUT DU JEU : Récouter le plus de dominos possible.</p>	<p>NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 6</p>
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ensemble de 28 dominos (double 6) • Un ensemble de 55 pièces (double 9) 	
<p>DÉROULEMENT :</p> <p>Tous les dominos sont placés points contre la table en formant un rectangle. Chaque joueur en tire un au hasard et le montre à ses partenaires. Le détenteur du plus grand nombre de points jouera le premier. Les pièces sont remises à leur place.</p> <p>Le premier joueur retourne deux dominos. S'ils ont une moitié identique, il les garde. Dans le cas contraire, il les laisse là où ils sont sur la table et c'est au joueur suivant de retourner deux dominos.</p> <p>Le jeu s'arrête lorsque tous les dominos sont pris. Le gagnant est celui qui a récolté le plus de dominos.</p>	

<p>LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :</p> <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à ...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels <ol style="list-style-type: none"> a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné b. par ordre décroissant ou décroissant 2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées <ol style="list-style-type: none"> a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements
<p>VARIANTES :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paires de dominos dont la somme des points est égale : au préalable, il faut faire un tri de paires de dominos dont la somme est la même. • Jeu de mémoire cartésien <p>Mêmes règles que le jeu de mémoire, mais les dominos sont placés sur une planche de jeu avec des coordonnées de 0 à 9 en abscisse et en ordonnée. Chaque joueur a un plan cartésien en main. Quand un joueur retourne une carte, chacun note sur son plan la valeur du domino dévoilé. Ce jeu se joue très bien en équipe de deux.</p>

