

# La razzia



## Compétence travaillée :

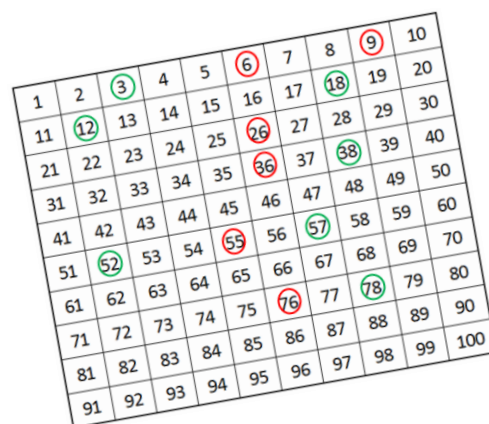
Multiplier et diviser par 2 et 3.

## Matériel :

- La grille de nombres
- Deux crayons de couleurs différentes

## But du jeu :

Être le dernier joueur à entourer un nombre.



## Déroulement :

Le premier joueur entoure 2, 3 ou 4.

A partir de ce nombre, le joueur suivant peut : soit ajouter 1, 2 ou 3 ;  
soit diviser ou multiplier par 2 ou 3.

Il entoure le nombre ainsi obtenu.

La partie s'arrête quand un joueur ne peut plus jouer. Le gagnant est celui qui a entouré le dernier nombre.

### 1<sup>er</sup> tour :

Le joueur 1 entoure 3.

### 2<sup>ème</sup> tour :

$9 \times 2 = 18$

Le joueur 1 entoure 18

### 3<sup>ème</sup> tour :

$6 \times 2 = 12$

Le joueur 1 entoure 12

### 4<sup>ème</sup> tour :

$36 + 2 = 38$

Le joueur 1 entoure 38

$3 \times 3 = 9$

Le joueur 2 entoure 9.

$18 : 3 = 6$

Le joueur 2 entoure 6

$12 \times 3 = 36$

Le joueur 2 entoure 36

...

**Astuce :** Glisser la fiche imprimée dans une pochette plastique transparente et jouer avec des feutres à ardoise pour faire plusieurs parties sur le même support.

Source : APMEP, Comment faire du calcul un jeu d'enfant

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : ou non

## La razzia

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100