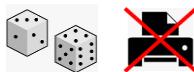


2 à 4



## Les 6 coups



### Compétence travaillée :

Tables de multiplication

### Matériel :

Une feuille de papier  
2 dés (modifiés)

### But du jeu :

Marquer le maximum de points.



### Déroulement :

Modifier les 2 dés en couvrant les faces 6 avec une gommette (ou la partie collante d'un post-it). Sur un dé, indiquer 0 sur la gommette (= vide), sur l'autre dé indiquer 5.



Préparer la feuille de marque : une colonne par joueur.

A tour de rôle, les joueurs lancent les 2 dés et font la somme des points.

Ils choisissent une case libre de leur colonne et inscrivent le nombre obtenu en multipliant les points des dés et le nombre en tête de ligne.

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont fait 6 lancers.

Chacun calcule alors la somme des nombres obtenus.

Celui qui totalise le plus de points a gagné.

Max lance les dés :



$$4+0=4$$

Il choisit de l'inscrire sur la ligne 5.

Il calcule donc  $5 \times 4 = 20$  et inscrit 20 points.

	Max	Lisa	Abdel	
1				
2				
3				
4				
5	20			
10		80		
TOTAL				



Lisa lance les dés :

$$5+3=8$$

Elle choisit de l'inscrire sur la ligne 10. Elle calcule donc  $10 \times 8 = 80$  et inscrit 80 points.

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

### Adaptations possibles :

A partir du CE2, changer les nombres en tête de ligne pour travailler aussi les tables de 6, 7, 8 et 9.

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : ou non