

2 à 15



WAKA-WOW



Mission Maths 76

Compétence travaillée :

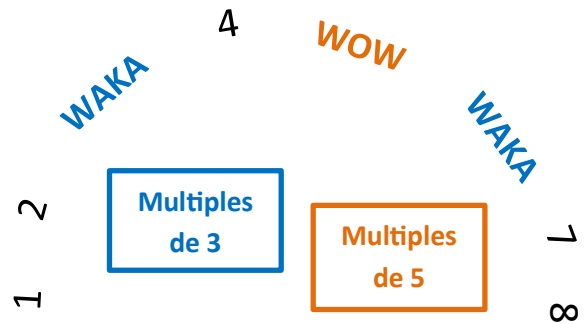
Tables et critères de divisibilité

Matériel :

Aucun

But du jeu :

Dire WAKA et WOW aux bons moments dans la suite des nombres.



Déroulement :

Définir deux nombres clés.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur annonce le nombre suivant dans la suite des nombres en remplaçant les multiples des nombres clés par leur onomatopée (WAKA ou WOW).

En cas d'erreur, le joueur est éliminé et les autres continuent.

Le dernier joueur en course a gagné.

A partir de 6 joueurs, pour ne pas rester longtemps en attente, les joueurs éliminés forment un deuxième jeu en parallèle (qui s'agrandira au fil des éliminations) et au sein duquel on n'élimine plus en cas d'erreur.

A partir de 6 joueurs, pour ne pas rester longtemps en attente, les joueurs éliminés forment un deuxième jeu en parallèle (qui s'agrandira au fil des éliminations) et au sein duquel on n'élimine plus en cas d'erreur.

Exemple :

Avec les nombres clés **3** et **5**.

Le premier joueur dit 1, le deuxième dit 2 et on compte ainsi de suite, tour à tour.

À chaque multiple de 3, il faut dire **WAKA** à la place du nombre et à chaque multiple de 5, il faut dire **WOW** à la place du nombre. Si un nombre est à la fois multiple de 3 et de 5, on doit dire **WAKA WOW**.

Cela donne donc :

1 – 2 – **WAKA** – 4 – **WOW** – **WAKA** – 7 – 8 – **WAKA** – **WOW** – 11 – **WAKA** – 13 – 14 – **WAKAWOW** – 16...

Adaptations possibles :

- Le choix des nombres clés
- Le nombre de départ : pour renforcer les tables et les prolonger, commencer à 1 ; pour appliquer les critères de reconnaissances des multiples, commencer avec un nombre plus grand (au-delà des tables connues)

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Nécessité d'imprimer : non