

# Jeux de dés

## Le marathon (n°21 de Jeux 2 de l'APMEP)

**But du jeu :** être le premier à parcourir exactement les **42 195** mètres correspondant à la distance olympique d'un marathon.

**Nombre de joueurs :** 2 à 5 joueurs

**Matériel :** 5 dés à 6 faces + 1 feuille de papier par joueur

**Déroulement du jeu :** chaque joueur écrit sur sa feuille 42 195.

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le premier joueur lance les 5 dés. Avec les 5 chiffres indiqués par les dés, il forme le nombre de son choix qu'il soustrait à 42 195.

**Exemple :** le lancer est 5 ; 1 ; 4 ; 3 ; 2. On peut par exemple soustraire 15 432 ou encore 23 415 ...

Mais on ne peut pas soustraire 51 432 qui est plus grand que 42 195.

- Le joueur indique quel nombre il choisit et effectue la soustraction. Par exemple, il choisit 23 415 ; il lui reste donc à parcourir :  $42\ 195 - 23\ 415$  soit 18 780 mètres.
- Le joueur peut aussi décider de rester sur place et de passer son tour. De même, s'il se trompe en effectuant la soustraction (on peut vérifier avec la calculette), il passe son tour.

Après le premier tour, le joueur prend le nombre de dés correspondant à la distance qu'il lui reste à parcourir.

- ➔ si elle est comprise entre 1 111 m et 11 110 m ➔ il prend 4 dés.
- ➔ si elle est comprise entre 111 m et 1110 m ➔ il prend 3 dés.
- ➔ si elle est comprise entre 11 m et 110 m ➔ il prend 2 dés.
- ➔ si elle est comprise entre 1 m et 10 m ➔ il prend 1 dé.

**Le gagnant est le premier à obtenir exactement la distance de 0 m à parcourir.**

## Le tournoi des décimaux (Jeu n°37 - APMEP n° 179)

**But du jeu :** à l'aide de chiffres tirés au sort, écrire un nombre décimal avant de le comparer à deux autres nombres décimaux

**Nombre de joueurs :** 3 joueurs

**Matériel :** 3 dés à 6 faces + 1 feuille de marque

**Déroulement du jeu :** Chaque joueur lance 1 dé. Avec les 3 chiffres et le chiffre 0, chaque joueur compose, sans le montrer aux autres joueurs, un nombre décimal inférieur à 1. Il faut utiliser tous les chiffres.

**Exemple :** le tirage est 5 ; 6 ; 2. On peut par exemple écrire : 0,562 ; 0,265 ; 0,256 ; 0,526 ; 0,625 ; 0,652.

- Si deux joueurs au moins proposent le même nombre, aucun point n'est marqué.
- Si les 3 propositions sont différentes, celui dont le nombre est situé entre les deux autres gagne 1 point.

**Le gagnant est le premier qui parvient à obtenir 3 points.**

## Sources

- *Comment faire du calcul un jeu d'enfant* – APMEP
- *Travailler les mathématiques autrement* : <https://padlet.com/ReferentsMathsTarn/dwxz4v4jyf46>
- *Jeux APMEP*