

## DINGO

(règle du jeu, page 1/4)

Les 22 cartes du jeu :

10 cartes-chiffres,



7 cartes-opérations, (en CP, n'utilisez

pas la carte multiplication « $\times$ »)



5 cartes-dizaines, (les cartes-dizaines 5 à 9 sont au verso)



But du jeu : réaliser un résultat donné (le nombre-cible) en utilisant tout ou partie des cartes-chiffres et des cartes-opérations.

Dans l'écriture du calcul, on peut séparer par des espaces les différents groupements de calculs (voir la carte **Exemples**).

Le Dingo peut se jouer, soit en solitaire, soit à plusieurs avec un meneur de jeu.

Voyez : [www.mathkang.org/dingo/](http://www.mathkang.org/dingo/)

## Exemples

(règle du jeu, page 2/4)

Faire  $14$  avec  $3$   $7$   $1$

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$17 - 3 \quad \text{ou} \quad \text{double de } 7$$

Faire  $05$  avec  $2$   $0$   $4$   $9$

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$4 + \text{moitié de } 2 \quad \text{ou} \quad 9 - 4$$

Faire  $40$  avec  $8$   $3$   $2$

Pour marquer le point, on peut proposer :

$$38 + 2 \quad \text{ou} \quad 3 + 2 \times 8$$

## DINGO

(règle du jeu, page 3/4)

### Déroulement d'un tour de jeu

#### 1. Choix des cartes-chiffres

Le « meneur de jeu » tire, au hasard, 3 cartes-chiffres (plus une quatrième si zéro est tiré) et chaque joueur reproduit ce tirage devant lui avec ses cartes-chiffres.

#### 2. Choix du nombre-cible

Il tire ensuite, au hasard, les 2 chiffres du nombre-cible : celui des unités parmi les cartes-chiffres restantes ; celui des dizaines parmi les 5 cartes-dizaines côté bleu foncé (en CE1, entre 0 et 4 ; en CP, le meneur de jeu fixe lui-même la carte-dizaine : 1 ou 0).

#### 3. Les joueurs réfléchissent alors...

(Chacun avec ses cartes-opérations.)

Si le nombre-cible semble ne pas pouvoir être atteint, le « meneur de jeu » tire, après un temps raisonnable, une carte-chiffre de plus. >>>

## DINGO

(règle du jeu, page 4/4)

4. Quand un joueur croit avoir trouvé un résultat égal au nombre-cible, il annonce « Dingo ! », en montrant et en expliquant son calcul posé en ligne sur la table. Si c'est juste, il marque 2 points ; s'il s'est trompé, il est éliminé pour ce tour de jeu.

5. Ensuite, si un autre joueur trouve un calcul différent, il marque 1 point.

### Fin de partie

Décidez à l'avance quand s'arrête la partie de DINGO : soit après 10 tours de jeu, soit lorsqu'un joueur a marqué 10 points.

Variante pour des joueurs qui connaissent toutes les tables de multiplication :

on peut proposer un nombre-cible supérieur à 49 en utilisant toutes les cartes-dizaines (recto et verso).

Pour plus de détails, voyez : [www.mathkang.org/dingo/](http://www.mathkang.org/dingo/)