

Jeu : adaptation de Détrak

I Objectif du jeu

Les joueurs lancent deux dés et relèvent les valeurs. Cela permet de placer des symboles dans une grille de taille 5x5, en cumulant des symboles identiques, côte à côte, pour obtenir des points à la fois en ligne et en colonne.

II Matériel

Une grille à dessiner ou à photocopier

Une paire de dés avec des motifs « Trait, Croix, Trois bandes, Dièse, Triangle, Rond » (ou des dés classiques : en associant une valeur à un motif)

III Variante

Utilisation d'une calculatrice pour effectuer la simulation d'un lancer de dé.

Utilisation d'un tableur pour effectuer la simulation d'un lancer de deux dés.

IV retour d'expérimentation

Premières parties avec des élèves de 4^{ème} avec des effectifs réduits (4 élèves-8élèves-15élèves).

Les élèves, à partir d'un modèle affiché au tableau, dessinent la grille dans leur cahier.

A l'aide de leur calculatrice, chaque élève génère un nombre aléatoire de 1 à 6 et remplissent le symbole correspondant dans la case en haut à gauche de la grille.

On décompose l'écriture des formules utiles pour le tableur :

=ALEA.ENTRE.BORNES(1;6) et

=SI(A2=1;"Trait";SI(A2=2;"Croix";SI(A2=3;"Trois bandes";SI(A2=4;"Dièse";SI(A2=5;"Triangle";"Rond")))))

Je lance pour la première fois les deux dés avec le tableur. Les élèves coopèrent facilement, je dois seulement faire un passage chez chacun pour contrôler et rectifier parfois le respect de la règle : les deux cases à remplir doivent être adjacentes.

Les élèves patientent lorsque certains joueurs sont un peu plus lents à se décider sur le meilleur placement à choisir.

Plusieurs parties sont enchainées et les élèves accrochent (cela se voit car ils préparent des grilles d'avance).

De plus, ils se posent des questions pour savoir quel a été le meilleur score dans d'autres groupes, quel type de regroupement est plus profitable (privilégier les lignes au dépend des colonnes ou mixer en accolant les symboles avec un effet dominos, risquer de bloquer des cases pour tenter une ligne complète avec un même symbole). Les élèves cherchent à savoir quelle chance ils ont d'obtenir au prochain tirage le symbole qu'ils « attendent » pour gagner 10 points grâce à 5 valeurs identiques.

La compréhension des règles par les élèves a été facile et chaque partie rapide ce qui a permis de garder les élèves attentifs et motivés. Les stratégies évoluent au fur et à mesure des parties et les élèves gagnent en efficacité.

V Annexe

Règle du jeu Détrak :

Chaque joueur note une des six valeurs dans la case placée en haut à gauche de la grille. Lorsque les joueurs sont plus de 6 participants ce tirage s'effectue au hasard. Sinon, chaque joueur veille à choisir une valeur différente des autres joueurs.

Au début de chaque tour, un joueur lance les deux dés et annonce les valeurs. Chaque joueur doit reporter les deux valeurs sur sa feuille de score (dans les cases au contour plus fin). Les deux cases à remplir doivent être **adjacentes** (horizontalement ou verticalement).

Conseil : éviter d'isoler trop de cases.

La partie se termine lorsque toutes les cases des feuilles de score des joueurs sont remplies ou qu'il ne reste que des cases isolées.

Décompte des points : on repère pour chaque colonne s'il y a des valeurs identiques adjacentes et on note le score dans la case au contour plus épais de la ligne ou de la colonne correspondante en respectant le barème :

2 valeurs identiques adjacentes rapportent 2 points

(si cela se produit deux fois dans la même ligne ou colonne chacune des paires de valeurs rapporte ces deux points).

3 valeurs identiques adjacentes rapportent 3 points.

4 valeurs identiques adjacentes rapportent 8 points.

5 valeurs identiques adjacentes rapportent 10 points.

Dans la case en bas à droite de la grille, le score total est calculé (somme des 10 nombres se trouvant dans les cases au contour plus épais).

Le joueur gagnant est celui ayant le plus grand score.

En cas d'égalité, le joueur ayant la ligne ou la colonne avec le maximum de valeurs adjacentes l'emporte.

Exemple de début de partie :

#				×	
				△	

valeurs :

1 Trait : /

2 Croix : ×

3 Trois bandes : |||

4 Dièse : #

5 Triangle : △

6 Rond : ○

Tirage au hasard sur la calculatrice
valeur de la case en haut à gauche :

4 signifie #

Premier tirage de valeurs sur opencalc :

Croix - Triangle × △

