

Présentation :

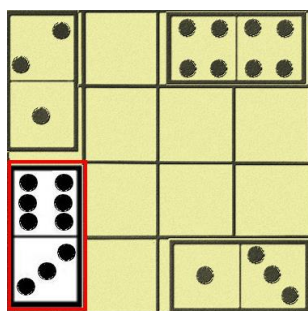
Chère, cher collègue,

Pour cette phase finale du rallye Eure en maths CE1, nous proposons à la classe deux défis successifs sur le thème des dominos.

Défi 1 : Dominos-frise, Défi 2 : Domino-Carré

Lorsque la classe aura trouvé une solution pour le défi 1, vous pourrez réaliser le défi 2. (*Il y a peut-être plusieurs solutions ....*)

Pour le défi 2, les élèves ont le droit à un joker. A la demande des élèves, vous pourrez leur placer le domino 6/3, comme l'image ci-dessous :



Lors de la phase de mise en commun, il serait particulièrement intéressant de faire le lien entre les manipulations, la verbalisation (durant la recherche) et le calcul en ligne en jeu, exemple : (pour le défi 2 : **1<sup>ère</sup> colonne :  $2 + 1 + 6 + 3 = 12$** ).

La classe se mettra d'accord pour garder une proposition pour le défi 1 et une proposition pour le défi 2, même si il y a plusieurs solutions. Les propositions des 2 défis sont à envoyer aux concepteurs **via la fiche réponse (ci-dessous) avec la ou les photos**.

A la fin du défi, nous vous proposons également deux règles de jeu des dominos pour poursuivre sur le thème, si vous le souhaitez (« le 5 partout » et les « dominos-comptables »).

N'hésitez pas à nous envoyer également vos retours et un témoignage.

Bon rallye ! (*la fiche retour est sur la page suivante*)

**Fiche réponse CE1 – Phase finale**

Retourner à : (avec les photos)

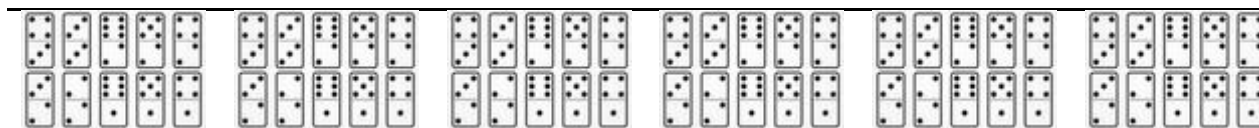
[frederic.le-menez1@ac-rouen.fr](mailto:frederic.le-menez1@ac-rouen.fr) ou [florence.deon1@ac-rouen.fr](mailto:florence.deon1@ac-rouen.fr)

Circonscription :

École (indiquer le nom de l'école et de la commune) :

Classe (indiquer le nom de l'enseignant) :

Adresse courriel (pour le retour de l'attestation de participation ou de réussite) :



### **Présentation de la phase finale (lu par l'enseignant) :**

Bonjour à tous,

Pour cette phase finale du rallye Eure en maths CE1, nous allons vous proposer deux défis sur le thème des dominos.

Lorsque la classe aura trouvé une solution pour le défi 1, vous pourrez réaliser le défi 2.

La classe se mettra d'accord pour garder une proposition pour le défi 1 et une proposition pour le défi 2.

Les propositions des 2 défis sont à envoyer aux concepteurs du défi pour savoir si celui-ci est relevé ! (*envoi d'une ou de deux photographies par l'enseignant*).

Adresses :

[frederic.le-menez1@ac-rouen.fr](mailto:frederic.le-menez1@ac-rouen.fr) ou [florence.deon1@ac-rouen.fr](mailto:florence.deon1@ac-rouen.fr)

A la fin du défi, vous trouverez également deux règles de jeu des dominos pour jouer avec les mathématiques :

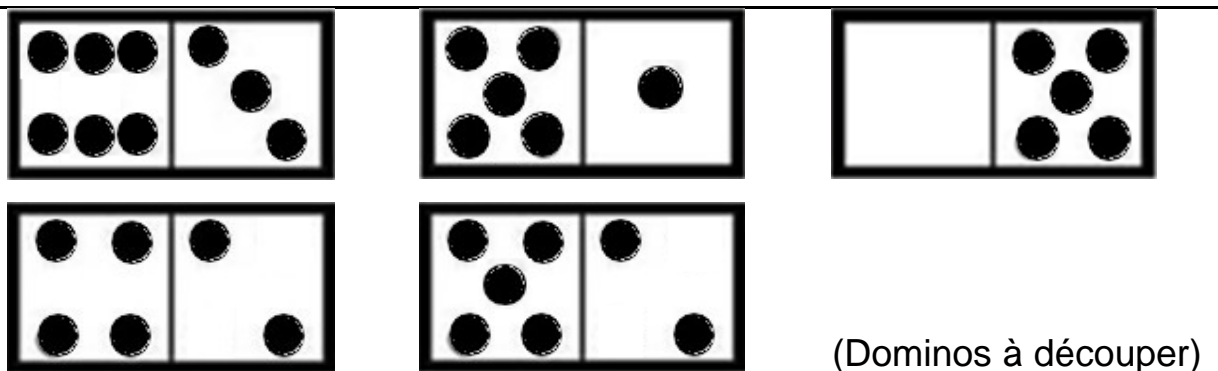
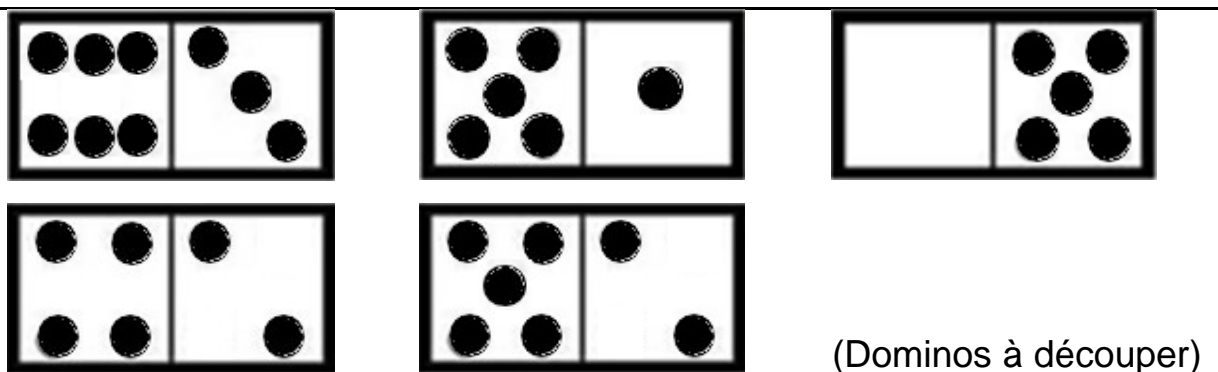
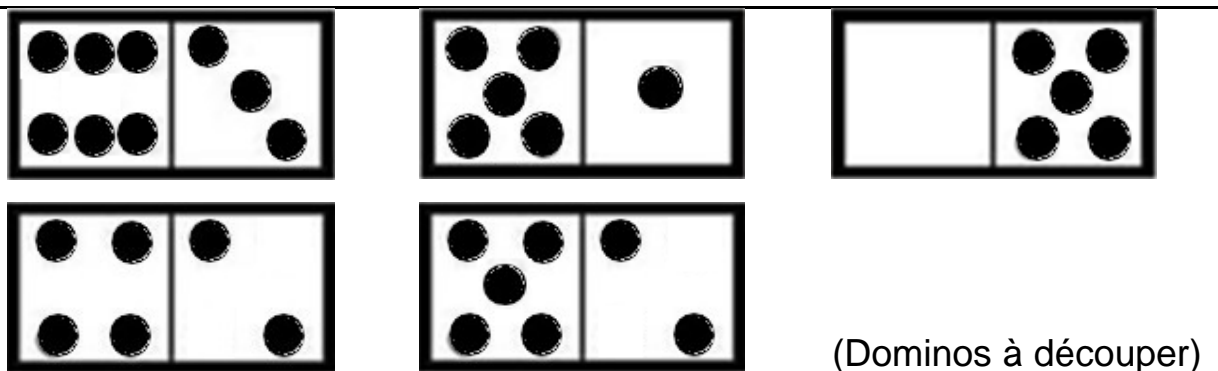
« **le 5 partout** » et les « **dominos-comptables** ».

# Bon défi final !

*Les concepteurs du rallye Eure en maths.*

Planches des dominos à découper et à utiliser pour le défi 1 **et** le défi 2

(à photocopier en fonction du nombre de groupes, d'élèves) :



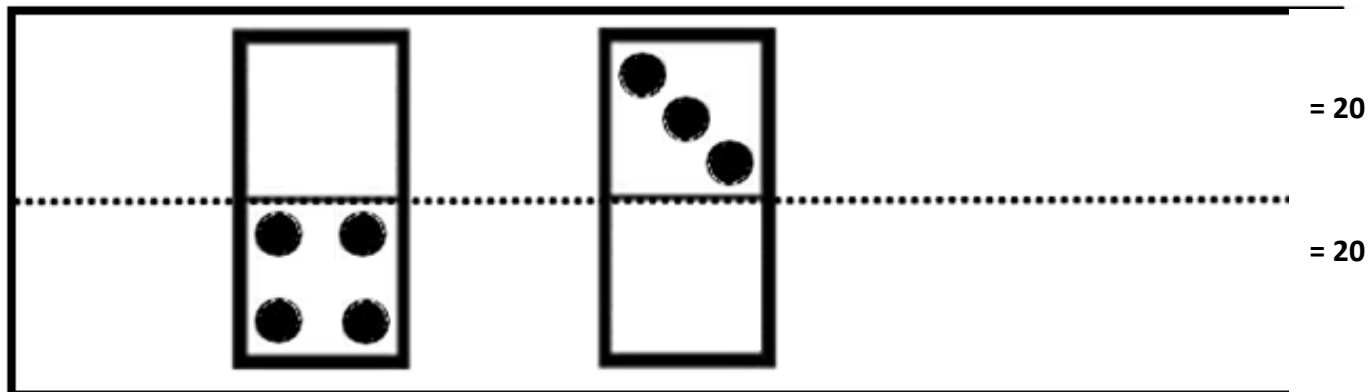
**défi n°1 : les « dominos-frise »**

Deux dominos sont déjà placés sur la frise.

Complète cette frise avec les 5 dominos.

Attention :

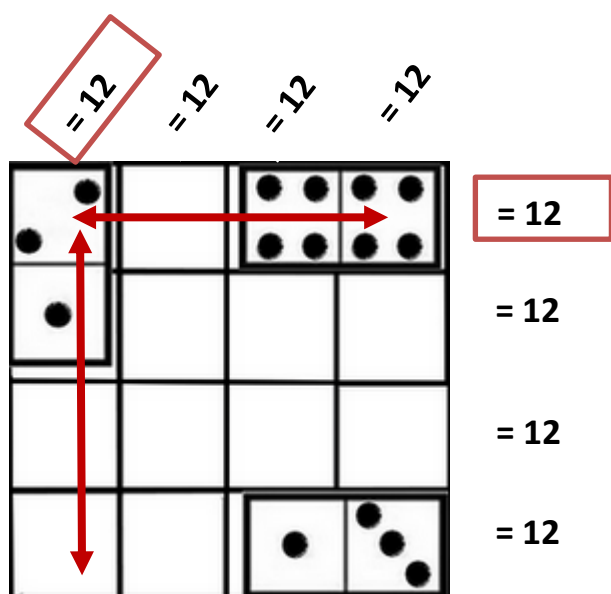
- la ligne du haut totalise un score de 20 points
- la ligne du bas totalise un score de 20 points



**défi n°2 : le « domino-carré »**

Complète ce carré avec les 5 dominos.

Attention : Chaque ligne et chaque colonne totalisent un score de 12 points !

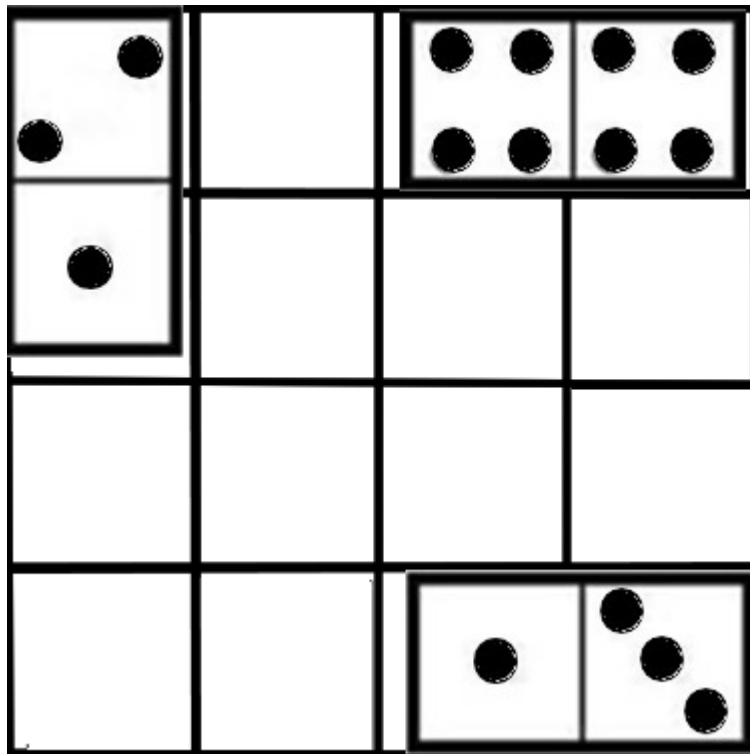


La grille à compléter se trouve sur la page suivante....

IMPORTANT :

Durant le défi 2, le groupe a le droit à un « **Joker** » (un seul pour ce défi). Si vous demandez le **joker**, le maître ou la maîtresse placera un domino pour vous aider.

## Grille à compléter avec les dominos



**N'oublie pas que chaque ligne et chaque colonne totalisent un score de 12 points !**

## **BONUS :**

**Si vous souhaitez découvrir des jeux des dominos, voici deux règles amusantes...**

### **Règle du jeu de domino « le 5 partout »**

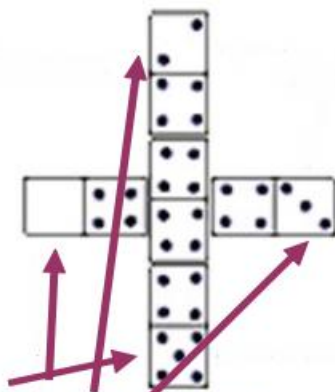
- 28 dominos
- 2 à 5 joueurs ou bien 2 équipes de 2 joueurs
- à 2 à 4 joueurs, 7 dominos par joueur
- à 5 joueurs, 5 dominos par joueur

Celui qui a le plus grand double commence.

Si personne n'a de double, on pioche jusqu'à ce qu'un joueur tire un double. C'est lui qui commencera en posant ce double.

Comme dans le jeu classique on combine les dominos (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit porter le même nombre de points que le domino sur la table).

Le jeu se poursuit dans les **quatre directions** autour du double de départ. On marque des points au cours du jeu, à chaque fois qu'en posant un domino, le total des points "extérieurs" est un multiple de 5.



Exemple :  $5 + 0 + 2 + 3 = 10$  points

On n'est pas obligé de jouer, même si l'on peut poser un domino, on a le droit de passer son tour et de piocher.

Celui qui le premier a posé tous ses dominos marque en plus de ses points acquis en cours du jeu, les points restant sur les dominos des autres joueurs arrondis au multiple de 5 le plus proche. Exemple : s'il reste un total de 17 points sur les dominos des autres joueurs, il s'ajoute 15 points; s'il reste un total de 18 points sur les dominos des autres joueurs, il s'ajoute 20 points.



## Règle du jeu les "dominos-comptables"

- 28 dominos
- de 3 à 5 joueurs
- à 3 joueurs, 8 dominos par joueurs
- à 4 joueurs, 6 dominos par joueur
- à 5 joueurs, 5 dominos par joueur

On garde les autres dominos comme talon. Chaque joueur compte les points de tous ses dominos; celui qui a le score le plus élevé commence.

Il pose son premier domino en annonçant le total (par exemple 10, s'il pose le 5/5).

Le second pose un domino en annonçant le total de son domino plus le total du domino déjà posé (par exemple il y a déjà le 5/5 et il pose le 2/3, il annonce 15).

Le troisième pose un domino de son choix en annonçant le total et ainsi de suite.

À chaque fois que le total arrive à 30, puis 50 puis 70 puis 100, celui qui a posé le domino permettant d'atteindre ce total, marque 10 points.

Le premier qui marque 50 points est le gagnant.

D'autres règles de jeu de dominos : <http://www.momes.net/Jeux/Jeux-et-animations/Regles-des-jeux-de-societe/Regles-de-jeux-de-dominos>