

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	12	14	15	16
18	20	21	24	25	27	28

30	32	35	36	40	42	45
48	49	50	54	56	60	63
64	70	72	80	81	90	100

1	2	3	4	5	6	7	8
8	1	2	3	4	5	6	7
9	8	1	2	3	4	5	6
9	9	7	1	2	3	4	5
9	7	6	2	1	2	3	2
7	8	4	5	6	7	8	8
10	10	10	10	10	5	6	9

Règle du jeu « le bon produit »

2 joueurs

Matériel :

- 42 cartes « multiples » à plastifier et à découper.
- Une grille « facteurs » contenant 56 facteurs disponibles pour former des produits.
- Eventuellement on mettra la table de Pythagore à disposition des élèves.

But du jeu :

Il s'agit de trouver un produit de 2 nombres pour former le nombre indiqué sur la carte tirée.

Déroulement :

Le joueur 1 tire une carte « multiple » au hasard face cachée. Il annonce un produit qui correspond au nombre inscrit sur la carte. Il colorie ensuite dans sa couleur les 2 facteurs choisis. (exemple : le joueur 1 tire « 20 », il annonce 2×10 et colorie un « 2 » et un « 10 » dans le tableau). Puis c'est au joueur 2 de jouer.

Pour certaines cartes, le joueur dispose de plusieurs choix, il doit donc déterminer son produit en fonction des valeurs encore disponibles. (exemple pour « 20 », « 2×10 » ou « 4×5 »)

Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur tire une carte pour laquelle on ne peut pas trouver un produit avec les cases blanches, il a perdu. (exemple : « 45 » est tiré mais il ne reste ni « 9 » ni « 5 »).

Variante : le joueur passe son tour et on continue jusqu'à épuisement des cartes mais dans ce cas le jeu est beaucoup plus long

Remarques :

Dans ce jeu, on peut aussi introduire un arbitre qui valide les calculs à l'aide de la table de Pythagore.

Valeur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Occurrence	5	7	5	5	6	6	6	6	5	5

Tirage du joueur 1 :

10 = 1 x 10
 20 = 2 x 10
 32 = 4 x 8
 5 = 1 x 5
 64 = 8 x 8
 42 = 6 x 7
 40 = 4 x 10
 21 = 3 x 7
 18 = 2 x 9

45 ne peut être réalisé avec les cases restantes :
 Le joueur 1 est bloqué, il a perdu ou passe son tour.

Exemple de partie

Les cases utilisées sont coloriées en orange et en bleu par les joueurs.

1	2	3	4	5	6	7	8
8	1	2	3	4	5	6	7
9	8	1	2	3	4	5	6
9	9	7	1	2	3	4	5
9	7	6	2	1	2	3	2
7	8	4	5	6	7	8	8
10	10	10	10	10	5	6	9

Les cartes tirées apparaissent grisées.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	12	14	15	16
18	20	21	24	25	27	28
30	32	35	36	40	42	45
48	49	50	54	56	60	63
64	70	72	80	81	90	100

Tirage du joueur 2 :

27 = 3 x 9
 54 = 6 x 9
 80 = 8 x 10
 9 = 1 x 9
 25 = 5 x 5
 14 = 2 x 7
 72 = 8 x 9
 6 = 3 x 2
 70 = 7 x 10