

PICKOMINO



2-7



20 min



Domaine : mathématiques
Compétences : calcul mental
Type : stop ou encore



Auteur : Reiner Knizia
Editeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Calculer mentalement
- Utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5
- Partiquer les notions de grandeur et de comparaison de nombres



ludikecole.fr

Matériel

- 16 pickominos
- 8 dés
- 1 règle

PICKOMINO

Résumé des règles

PICKOMINO



2-7



20 min

Principe du jeu

Combiner ses dés pour attraper le plus grand nombre de vers de terre.

Préparation

- ✓ Présenter le matériel. *Les pickominos* : dominos avec des nombres allant de 21 à 36 d'un côté et de l'autre des dessins représentant 1 à 4 vers de terre. Le nombre de vers est croissant : un pour les nombres de 21 à 24, deux de 25 à 28... *Les dés* : le 6 est transformé en vers de terre.
- ✓ Aligner sur la table les pickominos par ordre croissant. C'est le pot.

Déroulement

Pour prendre un pickomino, il faut obtenir **en lançant les dés au moins un ver de terre et au moins le nombre indiqué sur le pickomino**. Le nombre se calcule en additionnant les points des dés, sachant qu'un vers est égal à 5.

On peut prendre un pickomino :

- dans le pot : avoir au moins le nombre indiqué
- chez des joueurs : avoir le nombre exact (seul le dernier pickomino de la pile est attrapable).

Tour à tour, chaque joueur lance les dés et garde tous les dés d'une même valeur (ex. : le 4 ou les vers...). Il les place devant lui et décide de relancer ou non les autres dés. S'il rejoue, il garde tous les dés d'une même valeur, mais il ne peut pas prendre une valeur prise au lancer précédent.

A l'issue du tour le joueur :

- *n'a pas assez de points ; n'obtient que des chiffres* qu'il a déjà placés devant lui ; n'obtient *aucun ver de terre* parmi les dés qu'il a jeté. Il passe alors son tour et doit rendre le dernier pickomino visible qu'il possède. De plus, il retourne le pickomino qui a la plus forte valeur dans le pot. C'est alors au joueur suivant de jouer.
- *a assez de points* et il prend le pickomino convoité, le pose sur sa pile.

Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de pickominos dans le pot. Le joueur qui a obtenu le plus de vers de terre, gagne la partie. En cas d'égalité, celui qui a le pickomino avec le plus grand nombre l'emporte.,



ludikecole.fr

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.