

DA DI DO

Joueur 1

Apprendre les tables de multiplication en jouant.

Joueur 2

a	
b	
c	
d	
e	
f	
g	
h	
i	
j	
k	
l	
m	
n	
o	
p	
4	

Total

			b	2	b				
			c	3	c				
		d	d	4	d	d			
	f	e	b	5	b	e	f		
f	i	h	g	6	g	h	i	f	
l	j	h	a	7	e	a	h	j	l
	m	k	h	8	g	h	k	m	
		j	i	9	n	i	j		
			o	10	o	o			
			n	11	n				
			p	12	p				

a	
b	
c	
d	
e	
f	
g	
h	
i	
j	
k	
l	
m	
n	
o	
p	
4	

Total

REGLES DU JEU - DA DI DO

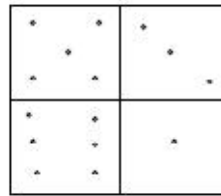
Matériel: 4 dés, crayon et la fiche pour inscrire les points

Le premier joueur qui remplit toutes les cases contenant la même lettre marque 1 point pour cette lettre.

Exemple : le premier qui remplit les deux cases "f" marque 1 point pour le "f". Il trace la lettre "f" et inscrit 1 point à côté.

L'adversaire ne pourra ainsi pas obtenir de point pour cette lettre.

Pour commencer le jeu et compléter les cases, le joueur lance les 4 dés et les place en carrés.



1. Le joueur additionne les dés horizontalement: $5 + 3 = 8$ et $6 + 1 = 7$.

Il obtient 56 en multipliant les deux sommes ($8 \times 7 = 56$).

Il inscrit 56 dans la rangée des 8 ou dans la rangée des 7, de son côté de la feuille.

2. Le même joueur additionne les dés verticalement et procède comme avant. (Ici $11 \times 4 = 44$)

3. Le même joueur additionne les dès en diagonale et effectue et procède comme avant. (Ici $6 \times 9 = 54$)

4. Un même nombre ne peut pas être inscrit deux fois dans la même rangée.

5. Chaque joueur remplit ses rangées case après case à partir du centre.

6. Si trois ou quatre dés sont identiques, les résultats sont semblables. Le joueur peut relancer tous les dés.

7. Le jeu se termine lorsqu'un joueur parvient à remplir toutes les cases. Il remporte alors les 4 points supplémentaires.

8. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.