

Jeux de Pythagore

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de jeu : Exerciceur

Nombre de personnes
2

Durée d'une partie
30 min

Niveaux scolaires
3^e, 4^e et 5^e secondaire

But du jeu : Compléter deux tours de la planche de jeu avant les autres.

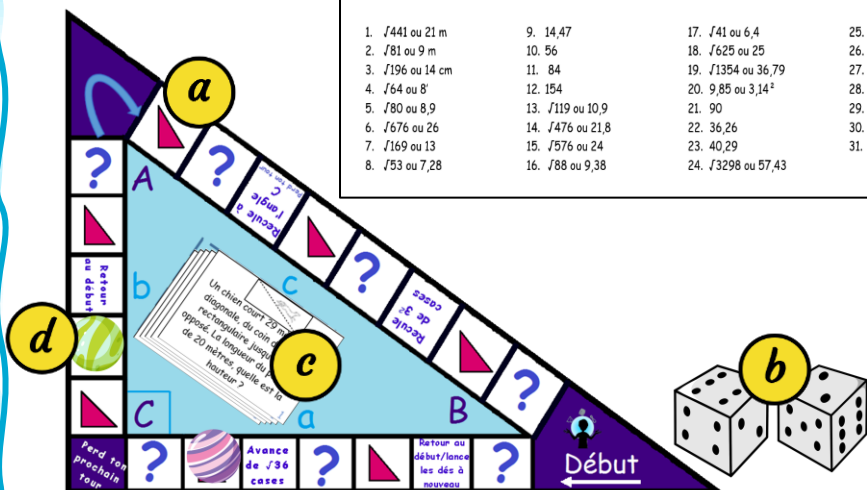


MATÉRIEL

Pour chaque équipe :

- a** 1 planche de jeu
- b** 2 dés
- c** Cartes à jouer (annexe)
- d** 2 pions
- e** Feuilles réponses
- ☐ Calculatrice (optionnel)

Réponses			
1. $\sqrt{441}$ ou 21 m	9. 14,47	17. $\sqrt{41}$ ou 6,4	25. $\sqrt{176}$ ou 13,27
2. $\sqrt{81}$ ou 9 m	10. 56	18. $\sqrt{625}$ ou 25	26. $\sqrt{240}$ ou 15,49
3. $\sqrt{196}$ ou 14 cm	11. 84	19. $\sqrt{1354}$ ou 36,79	27. $\sqrt{64}$ ou 8
4. $\sqrt{64}$ ou 8	12. 154	20. $9,85$ ou $3,14^2$	28. $\sqrt{245}$ ou 15,65
5. $\sqrt{80}$ ou 8,9	13. $\sqrt{119}$ ou 10,9	21. 90	29. 32 m
6. $\sqrt{676}$ ou 26	14. $\sqrt{476}$ ou 21,8	22. 36,26	30. $\sqrt{39}$ ou 6,25 km
7. $\sqrt{169}$ ou 13	15. $\sqrt{576}$ ou 24	23. 40,29	31. $\sqrt{39}$ ou 6,25 m
8. $\sqrt{53}$ ou 7,28	16. $\sqrt{88}$ ou 9,38	24. $\sqrt{3298}$ ou 57,43	



COMMENT JOUER

Début de la partie

Chaque personne lance un dé. La personne ayant obtenu le plus grand nombre commence.

Déroulement de la partie

Si vous tombez sur une case  :

- II Au premier tour de la planche de jeu : La personne qui joue lance les dés. Les chiffres obtenus représentent la longueur des côtés (a et b) du triangle dont elle devra calculer l'hypoténuse. Le nombre entier le plus près du résultat obtenu correspond au nombre de cases dont la personne peut se déplacer. Elle passe les dés à son adversaire.
- II Au deuxième tour de la planche de jeu : La personne qui joue lance les dés. Le plus grand chiffre obtenu représente la longueur de l'hypoténuse du triangle, et l'autre chiffre représente la longueur d'un côté. La personne doit calculer la longueur du dernier côté du triangle. Le nombre entier le plus près du résultat obtenu correspond au nombre de cases dont la personne peut se déplacer. Elle passe les dés à la personne suivante.

Si vous tombez sur une case  : La personne qui joue pige une carte. Si elle trouve la bonne réponse à la question sur la carte, elle lance un dé. Le chiffre obtenu correspond au nombre de cases dont la personne peut avancer. Si elle n'arrive pas à répondre correctement à la question, elle n'avance pas

Si vous tombez sur une case avec **une consigne** à la fin d'un tour : Suivez les instructions écrites sur la case avant de passer les dés à la personne suivante.

Fin de la partie

Dès qu'une personne arrive sur la case Début ou la dépasse après avoir complété son deuxième tour de plateau, elle a gagné la partie.

Crédits : Jon Stasiuk, publié en décembre 1995 dans un article de NTCM.