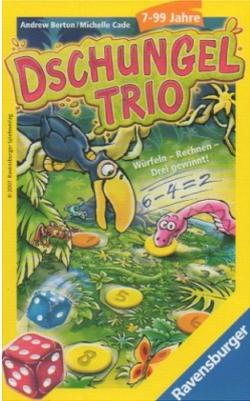


DSCHUNGEL TRIO (LE TRIO DE LA JUNGLE)

François Drouin

		<p>Le jeu est commercialisé par Ravensburger depuis 2007. À tour de rôle, les deux joueurs lancent trois dés. Ils essaient d'obtenir un nombre du plateau nommé « grande jungle » en combinant par addition, soustraction, multiplication ou division les résultats obtenus avec les dés, puis placent un pion de leur couleur sur la « grande jungle ». Le gagnant est celui qui réussit à aligner trois pions de sa couleur. Le site ravensburger.de permet de retrouver les règles du jeu.</p> <p>Les activités qui suivent sont des propositions à mettre en œuvre en classe, en préalable à une utilisation du jeu du commerce en autonomie ou lors de dispositifs d'aide aux élèves.</p>
---	---	---

Une première feuille de calcul

Les trois dés ont été lancés, les nombres **3**, **6** et **2** sont obtenus. Quels résultats pourront être atteints ?

Premier calcul	Second calcul	Résultat final
		1
		2
		3
		4
		5
$6 - 3 = 3$	$3 \times 2 = 6$	6
		7
		8
		9
		10
		11
		12
		13
		14
		15
		16

Pour obtenir le nombre 8

Imagine cinq autres lancers de dés permettant d'obtenir le nombre 8.

Premier calcul	Second calcul	Valeurs des trois dés
$6 \times 2 = 12$	$12 - 4 = 8$	6 ; 2 ; 4

Pour obtenir un TRIO de la jungle (1)

Dans la grande jungle, les nombres 11 et 12 ont déjà été obtenus. Imagine trois autres lancers de dés permettant d'obtenir 10 et ainsi obtenir un alignement (un TRIO de la jungle).

Premier calcul	Second calcul	Valeurs des trois dés
$4 \times 4 = 16$	$16 - 6 = 10$	4 ; 4 ; 6

Pour obtenir un TRIO de la jungle (2)

Dans la grande jungle, les nombres 7 et 10 ont déjà été obtenus. Imagine cinq lancers de dés permettant d'obtenir ainsi un alignement (un TRIO de la jungle).

Premier calcul	Second calcul	Valeurs des trois dés

Pour obtenir un TRIO de la jungle (2)

Les dés ont été lancés trois fois. Ont été obtenus 5 ; 6 ; 6, puis 5 ; 5 ; 4, puis 1 ; 6 ; 2. Un alignement est réussi avec les résultats 7 ; 15 et 11. Trouve deux autres alignements de résultats pouvant être obtenus.

Premier résultat	Deuxième résultat	Troisième résultat
$6 - 5 = 1$ $6 + 1 = 7$	$5 \times 4 = 20$ $20 - 5 = 15$	$6 \times 2 = 12$ $12 - 1 = 11$

Pour jouer en binôme

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Chaque groupe de deux élèves a à sa disposition un tableau semblable à celui ci-contre.

À l'aide d'un crayon, il barre d'une croix le résultat des calculs obtenus à partir de ses lancers de dés et doit réussir à obtenir trois croix alignées. Les discussions à l'intérieur du groupe faciliteront le choix des nombres cibles à obtenir.

La petite jungle



Les créateurs du jeu proposent également une « petite jungle » ne présentant que les entiers de 1 à 9. Seuls deux dès sont alors utilisés pour des résultant à obtenir à l'aide d'additions ou de soustractions. Si aucune combinaison ne permet d'obtenir un des nombres de la petite jungle, un des résultats du dé peut être utilisé.

Des étapes semblables à celles envisagées précédemment pour la « grande jungle » pourront être imaginées et mises en œuvre.

Compétences mises en jeu

Les créateurs destinent DSCHUNGEL TRIO à des joueurs de sept à quatre-vingt-dix-neuf ans. À cause de l'utilisation de la division, la « grande jungle » ne sera utilisée qu'au début du cycle 3. Le jeu pourra être repris en fin de ce cycle puis au cours du suivant lorsque l'enchaînement des calculs sera écrit en sollicitant l'usage des parenthèses. Il permet d'utiliser les quatre opérations et consolide les connaissances en calcul mental sur les nombres entiers. Les tableaux proposés dans les pages précédentes gagneront à être commentés et explicités en les projetant sur un écran.

Les nombres de « petite jungle » ne seront atteints qu'avec des additions ou des soustractions. Cependant les alignements à gérer risquent de perturber les élèves en début de cycle 2.

Une circonscription de Caen a mis en téléchargement une [analyse du jeu en cycle 2](#). En 2010 - 2011, les élèves de ce cycle pouvaient être confrontés à des divisions par 2 ou 5. Il n'avait pas été envisagé de recherches préalables de TRIOS possibles suite à des lancers de dés.

Retours sur un autre jeu TRIO



Il a été créé en 2001 par Heinz Wittenberg.

Son utilisation en classe est présentée dans les brochures Jeux 5 et Jeux 6.

Le [Bulletin Vert n°476](#) évoque dans la rubrique « dans nos classes » le dénombrement des TRIOS pouvant être obtenus à partir du placement des 49 cartes nombre.

Sur le site de l'IREM de Lyon, Arnaud Gazagnes a déposé des [liens](#) facilitant les utilisations avec des élèves.

Puisse DSCHUNGEL TRIO avoir le même succès !