

Les jeux possibles

Voici une listes de jeux non-exhaustives qui permet de varier les plaisirs et/ou de proposer une évolution de la pratique et de travailler différents domaines du jeu en soi (précision et stratégies entre autres) et des mathématiques.

Le + note des variantes supplémentaires envisageables.

<i>nom</i>	<i>principe</i>	<i>Découverte</i>	<i>Précision</i>	<i>Nombres</i>	<i>Addition</i>	<i>Multiplication</i>	<i>Soustraction</i>	<i>Gestion/analyse de données</i>
L'horloge ou Shanghai	Atteindre dans l'ordre chaque quartier.	X	X	X				
Pair/impair	Atteindre la totalité des nombres pairs puis impairs dans un <u>ordre quelconque ou précis.</u>	X	X ⁺	X				
Le max	Marquer les plus de points en un nombre de manches limité <ul style="list-style-type: none"> • <u>simple</u> • <u>double</u> • <u>triple</u> 				X	X	X	X
Le 301	En partant d'un nombre défini, arriver le premier à zéro (501 ou 301 double out)				X	X	X	X
Les contrats	Définir au préalable différents contrats comme : <ul style="list-style-type: none"> • le plus grand jet <u>avec un nombre de fléchettes donné (2 ou 3)</u> • le plus petit jet <u>avec un</u> 	X	X ⁺	X	X ⁺	X ⁺	X ⁺	

	<u>nombre de fléchettes donné (2 ou 3)</u> <ul style="list-style-type: none"> • une suite de nombre établie à l'avance... 						
Défi Calcul	Tirer au hasard une carte de calcul simple (addition, multiplication et soustraction) et donner le résultat permet de marquer des points. <u>Atteindre le nombre en 1, 2 ou 3 jets donne un bonus.</u>	x⁺		x	x	x	
Mystère	Le résultat du jet détermine dans un tableau prédéfini un calcul à réaliser qui, s'il est juste, permet d'avoir un bonus de points et un extra bonus si le calcul n'est pas posé. 3 niveaux envisagés : <ul style="list-style-type: none"> • zone normale = niveau simple • zone double = niveau moyen • zone triple = niveau difficile 		x	x	x	x	