

Trio¹

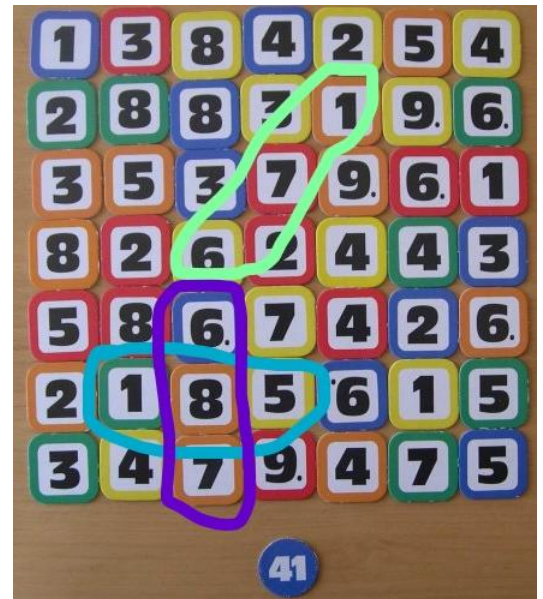
Matériel (disponible [ici](#) : à imprimer ou à fabriquer soi-même) :

- 50 cartes cibles, numérotées de 1 à 50
- 49 cartes carrés numérotées de 1 à 9 (les quantités respectives étant 5 – 6 – 6 – 5 – 6 – 5 – 5 – 6 – 5)

Préparatifs :

Après les avoir mélangées, disposer les 49 cartes (face visible) en sept lignes de sept jetons. Une carte cible (entre 1 et 50) est tirée au hasard. Le nombre inscrit sera celui à atteindre. Les autres cartes constituent la pioche.

But du jeu : Gagner un maximum de cartes cibles en fabriquant le nombre qui y est inscrit en utilisant trois nombres alignés et voisins dans la grille. Il faut multiplier deux d'entre eux et ajouter ou retrancher le troisième, au produit obtenu.



Les trois nombres choisis peuvent être alignés horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Exemple : le nombre-cible 41 a pour TRIO possibles : $5 \times 8 + 1$; $6 \times 7 - 1$; $6 \times 8 - 7$...

Remarque : les élèves peuvent effectuer ces calculs en plusieurs étapes, par exemple : $5 \times 8 = 40$ puis $40 + 1 = 41$ ou utiliser des parenthèses $(5 \times 8) + 1$.

Déroulement :

Un joueur pioche une carte-cible et la pose face visible. Tous les joueurs cherchent alors un trio. Le premier à l'avoir trouvé, annonce « Trio » et, si celui-ci est correct, il remporte la carte-cible. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. Il est possible qu'il n'y ait pas de trio (ce qui reste rare). La carte-cible est alors mise de côté, et on recommence avec une autre.

¹ **Trio** est un jeu de réflexion, créé par Heinz Wittenberg et édité par Ravensburger en 1974 (ce jeu n'est plus édité).

Sources : [Aude Sainton \(académie du Rhône\)](#) et [Eric Trouillot \(académie de Besançon\)](#)

Variantes :

- Pour simplifier :
 - Ne prendre que les cartes numérotées de 1 à 20. La multiplication est supprimée.
Exemple : le nombre-cible 6 a pour TRIO : $9 - 1 - 2$; $3 + 1 + 2$; $8 - 6 + 4$...
 - Utiliser seulement deux cartes pour arriver au nombre-cible
Exemple : le nombre-cible 6 a pour DUO : $4 + 2$; $3 + 3$; $8 - 2$...
- Pour complexifier :
 - Autoriser les quatre opérations (addition, soustraction, multiplication et division)
Exemples : le nombre-cible 6 a pour TRIO : $(9 \times 2) : 3$
 - Imposer une opération qui sera obligatoire pour pouvoir gagner la carte-cible

Apprentissages mathématiques pour l'élève :

- Vision dans différentes directions du plan : le jeu oblige à dépasser les simples compétences de lecture horizontale de gauche à droite ou verticale de haut en bas.
- Maîtrise des quatre opérations.
- Mise en œuvre des priorités opératoires dans une expression numérique avec ou sans parenthèses. *Par exemple : $6 \times (7 - 2)$ est différent de $6 \times 7 - 2$.*
- Acquisition d'automatismes de calcul mental incontournables.