

Règle du jeu du Mathador

Toute la classe doit fabriquer un nombre à partir de 5 autres nombres et des 4 opérations (+ ; - ; × ; ÷).

L'intérêt est non seulement de trouver une des solutions mais surtout de trouver celle rapportant le plus de points.

Il existe une particularité importante : chaque opération rapporte des points.

- **L'addition : 1 point ;**
- **La multiplication : 1 point ;**
- **La soustraction : 2 points ;**
- **La division : 3 points.**

Un calcul peut donc rapporter de 1 point (une addition ou une multiplication) à 12 points (quatre divisions). Par exemple, les calculs suivants rapportent 4 points :

$$\begin{aligned}15 \times 6 &= 90 \\90 - 12 &= 78 \\78 + 3 &= 81\end{aligned}$$

Une fois le nombre utilisé, il ne peut plus servir pour effectuer d'autres calculs. Le résultat d'une opération peut lui aussi être utilisé qu'une seule fois.

Il existe un coup « bonus », appelé Mathador, qui rapporte 13 points. Pour cela, il faut utiliser les 5 nombres et les 4 opérations chacune une fois.

Si un élève ne donne aucune réponse, il ne rapporte aucun point.

Exemple : Nom:

Mathador

Prénom:

Classe:

38

3
2
1

5 10 1 4 3

× + - ÷

Solution:

13 points (mathador) :

$$\begin{aligned}4 \times 10 &= 40 \\5 + 1 &= 6 \\6 \div 3 &= 2 \\40 - 2 &= 38\end{aligned}$$

Seule la proposition marquée dans le cadre "solution" sera retenue.

POSSIBILITÉS :

4 points :

$$\begin{aligned}4 \times 10 &= 40 \\40 - 3 &= 37 \\37 + 1 &= 38\end{aligned}$$

5 points :

$$\begin{aligned}4 \times 10 &= 40 \\3 - 1 &= 2 \\40 - 2 &= 38\end{aligned}$$

6 points :

$$\begin{aligned}10 - 3 &= 7 \\7 \times 5 &= 35 \\4 - 1 &= 3 \\35 + 3 &= 38\end{aligned}$$

7 points :

$$\begin{aligned}5 \times 10 &= 50 \\3 \times 4 &= 12 \\12 \div 1 &= 12 \\50 - 12 &= 38\end{aligned}$$

13 points :

$$\begin{aligned}4 \times 10 &= 40 \\5 + 1 &= 6 \\6 \div 3 &= 2 \\40 - 2 &= 38\end{aligned}$$