

# MULTIPLO DINGO

7 jeux de multiplications et divisions  
Bataille, mistigri, rami, belote...

2 à 6  
joueurs

âge 7+



# MULTIPLO DINGO



Avec MultipluDingo, vous allez pouvoir jouer à 7 jeux faciles de multiplications, divisions, multiples, diviseurs et des 4 opérations pour toute la famille.

Les jeux proposés permettent tous de jouer des parties rapides (moins de 5 minutes). Plusieurs niveaux sont proposés pour s'adapter au niveau des joueurs en calcul.

*François Guély*  
Auteur du jeu



Toutes les règles sont également expliquées dans des petites vidéos sur la **chaîne JeuxAritma** sur Youtube.

Un **manuel pédagogique** téléchargeable gratuitement est disponible (**[www.aritma.net](http://www.aritma.net)**, **rubrique téléchargements**) et sera très utile aux enseignants.

**Vous pourrez y trouver notamment :**

- 3 règles de jeu supplémentaires
- Des conseils d'utilisation des jeux proposés en classe et en aide personnalisée
- Une proposition de progression



# Jeux proposés

## **Multiplications**

Bataille de multiplications

Rami de multiplications

**Dès**

7 ans

8 ans

**Page**

7

9

## **Carrés**

Mistigri des carrés

**Dès**

7 ans

**Page**

11

## **Divisions sans reste**

Pousse pousse divisions

**Dès**

8 ans

**Page**

13

## **Divisions avec reste**

Rami de divisions

**Dès**

9 ans

**Page**

15

## **Multiples / diviseurs**

Belote de multiples

**Dès**

9 ans

**Page**

17

## **4 opérations**

Le compte y est

**Dès**

8 ans

**Page**

19

# PRINCIPE DES CARTES



## Les nombres rouges

On les multiplie entre eux pour obtenir les nombres noirs. Chaque nombre a un trèfle de couleur différente.

## Les nombres noirs

Ce sont les résultats des multiplications dans les tables. Les deux couleurs du trèfle permettent de vérifier la multiplication :  $2 \times 7 = 14$ .





**KATA**



**PADBOL**

## **Kata & Padbol**

Ils vous font perdre,  
débarassez-vous vite de ces  
deux catastrophes.



**SACRÉ PLUS**



**DINGO = 2 ou 5**

## **Sacréplus & Dingo**

Dingo se transforme en 2 ou  
5 et Sacréplus est comme  
un joker : avec eux vous  
augmenterez vos chances de  
gagner !

# LES LETTRES AU DOS

Les niveau A, B ou C vous permettent de moduler la difficulté des jeux.

Au dos, les cartes noires ont des indications :

**A** : nombre dans les tables de 2, 5 ou 10.

**B** : nombre dans les tables de 3, 4 ou 6.

**C** : nombre dans les tables de 7, 8 ou 9.

■ : Le nombre est un carré  
(par exemple 25, carré de 5)

Par exemple, 15 appartient aux tables de 3 et de 5 (car  $15 = 3 \times 5$ ), il est donc dans les niveaux **A** et **B**.



# Bataille de multiplications

(2 à 6 joueurs)

**But du jeu :** Avoir Sacréplus à la fin du jeu.

**Préparation :** Choisir le niveau (A, B ou C). Garder Sacréplus, toutes les cartes rouges et les cartes noires ayant la lettre du niveau choisi au dos.

Mélanger les cartes et les distribuer aux joueurs sans les montrer. Chacun prend ses cartes en tas dans une main, faces cachées.

**Déroulement :** Le jeu tourne en sens horaire. À son tour, le joueur :

- Prend la première carte de son jeu et la pose sur la table face visible à côté des autres.
- S'il trouve une carte noire qui est la multiplication de deux cartes rouges, il prend toutes les cartes sur la table, les met sous son jeu et rejoue



(Sacréplus n'est pas utilisé comme un nombre).  
Le jeu s'arrête quand un joueur n'a plus de cartes. Le gagnant est alors celui qui a Sacréplus.

Exemple : On peut prendre les cartes car  $56 = 7 \times 8$



**Variante complète :** Garder toutes les cartes rouges, noires et Sacréplus.

**Variante pour la maison :** Tous les joueurs posent une carte en même temps. C'est le plus rapide à trouver une multiplication qui emporte les cartes.

# Rami de multiplications

(2 à 5 joueurs)

**But du jeu :** Avoir 2 combinaisons multiplicatives. Une combinaison multiplicative est une série de 3 cartes : 1 noire et 2 rouges, la noire étant la multiplication des deux rouges.

**Préparation :** Choisir un niveau A, B ou C. Garder toutes les cartes rouges, les cartes noires ayant la lettre du niveau choisi au dos et Dingo (qui remplace un 2 ou un 5 rouge).

Distribuer 6 cartes par joueur. Former une pioche avec les cartes restantes. Retourner la première face visible à côté de la pioche.

**Déroulement :** Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun son tour. À son tour, le joueur :

- Prend (au choix) la carte sur la pioche ou sur le

tas de cartes faces visibles.

- (si la pioche est finie) Retourne le tas de cartes faces visibles qui devient la pioche.
- Puis rejette de son jeu une carte au choix sur le tas de cartes visibles à côté de la pioche.

Le premier joueur à faire Rami gagne la partie. On fait "Rami" quand on a un jeu avec deux combinaisons multiplicatives.

Exemple : le joueur fait Rami car son jeu contient la série (2,3,6) et la série (7,7,49)



**Variante :** Jouer avec toutes les cartes noires.

# Mistigri des Carrés

(2 à 6 joueurs)

**But du jeu :** Éliminer de son jeu les paires de cartes avec une carte noire carré d'une rouge.

**Préparation :** Garder Padbol et les cartes ayant un carré au dos. Distribuer toutes les cartes aux joueurs sans les montrer.

Chacun prend son jeu en éventail.

**Déroulement :** Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour le joueur :

- Tire une carte au hasard dans le jeu du joueur précédent (à sa droite) et la met dans son jeu.
- S'il a dans son jeu une carte rouge et une noire qui est son carré (exemple : 5 et 25), il les pose sur la table faces visibles.

Quand un joueur n'a plus de carte, il sort du jeu

et fait partie des gagnants. À la fin, plus personne n'a de carte sauf celui qui a Padbol : c'est lui qui a perdu.

Exemple : Le joueur peut éliminer la paire (4,16) car 16 est le carré de 4.



***Variante (à 3 ou 4 joueurs) :***

Utiliser Padbol et Kata : il y a alors deux perdants à la fin !

# Pousse pousse divisions

(2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Éliminer toutes les cartes de son jeu.

**Préparation :** Choisir un niveau A, B ou C. Garder les cartes noires ayant cette lettre au dos, et les cartes rouges.

Faire une pioche face cachée avec les cartes rouges. Retourner la première carte sur la table face visible.

Distribuer 4 cartes noires par joueur.

Remarque : les tables correspondant à chaque niveau sont : A : 2, 5, 10 / B : 3, 4, 6 / C : 7, 8, 9

**Déroulement :** Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun à son tour. À son tour, on doit choisir entre trois possibilités :

- Éliminer de son jeu une carte dont la division

par une carte sur la table donne une des tables du niveau choisi.

- Retourner la première carte de la pioche et la poser à côté des autres.
- (s'il y a au moins deux cartes visibles) Prendre une carte visible et la placer sous la pioche.

Le jeu s'arrête quand un joueur n'a plus de carte. Il a gagné.

Exemple (niveau A) :

Le joueur a les cartes (8, 15, 30, 35), et les cartes rouges suivantes sont posées sur la table : 2, 8, 4. Il faut obtenir par division 2, 5 ou 10 (niveau A).

Le joueur peut rejeter le 8 car  $8 \div 4 = 2$

**Variante :** Jouer avec deux niveaux (6 cartes noires par joueur) ou tous les niveaux (8 cartes noires par joueur).

# Rami de divisions (2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Avoir dans son jeu 4 cartes formant une division entière avec reste pour faire Rami et gagner la partie.

Remarque : 4 cartes A, B, Q et R forment une division entière avec reste si  $A \div B = Q$ , reste R, où Q est le quotient de  $A \div B$ , R le reste.

Par exemple,  $25 \div 7 = 3$ , reste 4 ( $25 = 7 \times 3 + 4$ , avec 4 plus petit que 7)

**Préparation :** Choisir un nombre entre 20 et 100 et garder toutes les cartes jusqu'à ce nombre.

Distribuer 5 cartes par joueur. Former une pioche avec les autres cartes. En retourner la première carte.

**Déroulement :** Chacun prend son jeu en éventail. On joue chacun à son tour.

À son tour, il faut :



- Prendre une carte soit sur la pioche soit sur le tas de cartes face visible. La mettre dans son jeu. Si la pioche est finie, retourner le tas, pour la reformer, puis dévoiler la première carte.
- Poser une carte de son jeu sur le tas à côté de la pioche, face visible.
- Dire « Rami » et poser son jeu sur la table si on a 4 cartes formant une division entière avec reste.

Exemple : le joueur  
peut faire rami car  
 $14 \div 4 = 3$ , reste 2.



# Belote de multiples

(2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Avoir le plus de points dans ses levées.

**Préparation :** Garder Padbol, Kata et les cartes jusqu'à 30. Distribuer 12 cartes par joueur.

Chacun prend ses cartes en éventail.

Le jeu tourne en sens horaire.

**Déroulement :** Le jeu se joue par levées successives. Le gagnant d'une levée commence la levée suivante. À chaque levée, si le premier joueur joue une :

- Carte Rouge : Celui qui pose le plus grand multiple de cette carte emporte la levée. Si personne ne peut poser de multiple, le premier joueur emporte la levée.
- Carte Noire : Celui qui pose le plus grand diviseur de cette carte emporte la levée. Si personne ne peut poser de diviseur, le premier joueur emporte la levée.

**Marque :** Quand toutes les levées ont été jouées, on compte les points dans les levées de chaque joueur :

- Les cartes ayant deux trèfles valent 5 points.
- Padbol et Kata valent 3 points chacun.
- Les autres cartes valent 1 point.
- Le joueur ayant le plus de points a gagné.

**Remarques :**

- Un nombre est diviseur et multiple de lui-même.
- Padbol et Kata ne sont ni un multiple ni un diviseur des autres cartes.
- Si on joue Padbol ou Kata au premier tour d'une levée, c'est la carte suivante qui est considérée comme la première carte de la levée.

**Variante facile :** Garder Padbol, Kata et les cartes jusqu'à 60. Distribuer 9 cartes par joueur.

**Variante difficile :** Garder Padbol, Kata et les cartes jusqu'à 100. Distribuer 14 cartes par joueur.

# Le compte y est (2 à 4 joueurs)

**But du jeu :** Obtenir à l'aide de ses cartes le résultat du nombre tiré plus 50.

**Préparation :** Garder les cartes jusqu'à 20.

Distribuer 6 cartes par joueur, en les posant faces visibles devant chaque joueur.

**Déroulement :** Chaque joueur doit chercher à obtenir le nombre de cette carte plus 50, en combinant les cartes de son jeu avec les opérations  $+$ ,  $-$ ,  $\times$ ,  $\div$ .

Une fois deux minutes écoulées, les joueurs qui ont obtenu le nombre visé ont gagné.

**Variante niveau 2 (2 à 5 joueurs) :**

**But :** Obtenir le nombre tiré plus 100.

**Préparation :** Garder les cartes jusqu'à 30.

**Variante niveau 3 (2 à 7 joueurs) :**

But : Obtenir le nombre tiré plus 200.

Préparation : Garder Dingo et les cartes jusqu'à 60.

**Variante niveau 4 (2 à 9 joueurs) :**

But : Obtenir le nombre tiré plus 300.

Préparation : Garder Dingo et les cartes jusqu'à 100.

**Variante rapidité (familles) :** le premier joueur à obtenir le nombre visé gagne.

Exemple (niveau 1) :

On tire le nombre 16, on doit donc obtenir 66

Le joueur N°1 a les cartes 3, 4, 6, 8, 10, 14

Il peut faire :  $10 \times 6 + 14 - 8 = 66$

Le joueur N°2 a les cartes 2, 2, 4, 7, 8, 12

Il peut faire :  $7 \times 8 + 12 - 2 = 66$

Le joueur N°3 a les cartes 5, 6, 9, 9, 9, 15

Il peut faire :  $9 \times 9 - 15 = 66$

# DECOUVREZ AUSSI NOTRE GAMME ÉDUCATIVE

Des outils pédagogiques et ludiques!



Synodingo  
(CE1/CE2)



Conjudio  
(CE1)



Sylladingo  
(CP/CE1/CE2/CM1)



Sonodingo  
(GS/CP/CE1)



Calculodingo  
(CP/CE1/CE2)



Conjudio  
(CE1)



Conjudio  
(CE2)



Sylladingo  
(CM1/CM2)



Vocadingo  
(CP/CE1/CE2/CM1)



Fractodingo  
(CE2/CM1/CM2)

# Bonus : manuel pédagogique gratuit à télécharger sur [www.aritma.net](http://www.aritma.net)



**aritma**  
Le site du jeu éducatif pour enseignants, orthographistes, orthophonistes

Produits Aritma | Le jeu pédagogique | Communauté

Produits | Distributeurs | Achat par correspondance | Téléchargements | Vidéos | Plan du site

Accueil

### Le site du jeu éducatif pour les professionnels de l'éducation et les familles



**SYLLABINGO**  
Aritma Syllabingo CP au CM2  
C'est pour continuer l'apprentissage

2 à 6 ans  
Après 6 ans

**Syllabingo** : Jeu de vocabulaire basé sur la combinaison de syllabes et de lettres, du CP au CM2. Il comprend 96 syllabes pour construire 700 mots inscrits sur les cartes. Le [manuel pédagogique téléchargeable gratuitement](#) comporte des conseils d'utilisation en classe et en aide personnalisée et des mots supplémentaires.



**VOCADINGO**  
Aritma Vocabingo CP au CM2  
C'est pour continuer l'apprentissage

2 à 6 ans  
Après 6 ans

**Vocabingo** : Jeu de vocabulaire basé sur les anagrammes du CP au CM2. Il comprend des définitions et devinettes de chaque mot. Le [manuel pédagogique téléchargeable gratuitement](#) comporte des conseils d'utilisation en classe et en aide personnalisée et deux règles de jeu supplémentaires.



**CONJUDINGO**  
Aritma Conjugingo CP au CM2  
C'est pour continuer l'apprentissage



**CONJUDINGO**  
Aritma Conjugingo CP au CM2  
C'est pour continuer l'apprentissage

**Facebook**  
Aritma  
1 512 autres personnes ont aimé ça

**Twitter**  
Inscrivez-vous à la Newsletter  
OK

**LinkedIn**  
Aritma

**YouTube**  
Aritma

x	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100