Grille de Yam's à imprimer en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Grille de Yam's à imprimer | Fiche élève

Prénom : .....

Date : .....

Compétence visée (programme) : Grille de Yam's à imprimer

Nova te résume l'essentiel

- Nova te rappelle qu'au Yam's, tu lances cinq dés et tu écris un score dans une seule case de ta grille à chaque tour.
- Lis bien le nom de la case avant de compter : parfois tu additionnes seulement certains dés, parfois tu dois reconnaître une combinaison.
- Si aucune case ne convient ou si tu veux en garder une pour plus tard, barre une case et écris 0.

La leçon

Le Yam's : un jeu de dés et de choix

Le Yam's se joue avec cinq dés et une grille de score. Chaque dé porte des points de 1 à 6. Ton but est de remplir ta grille en obtenant le plus grand total possible. Mais attention : le Yam's n'est pas seulement un jeu de hasard. Tu dois aussi observer les dés, calculer avec soin et choisir la case qui convient le mieux. Nova te souffle une idée importante : avant d'écrire un nombre, demande-toi toujours ce que la case te demande exactement.À ton tour, lance les cinq dés. Selon la règle choisie par les joueurs, tu peux garder certains dés et relancer les autres, sans dépasser trois lancers pendant le même tour. À la fin de ton tour, regarde la combinaison obtenue. Tu dois alors inscrire ton score dans une seule ligne encore vide de ta grille. Tu ne peux pas utiliser le même lancer dans plusieurs lignes. Par exemple, avec 4, 4, 4, 2, 1, tu pourrais inscrire 12 dans la ligne des 4 ou inscrire 15 dans la ligne du brelan, si ta grille utilise cette règle. Tu dois choisir une seule de ces possibilités.Une grille est donc à la fois un tableau de calcul et une mémoire de la partie. Elle t'aide à ne rien oublier : les lignes du haut servent à compter les dés de même valeur ; les lignes du bas servent à noter des combinaisons particulières. Remplis chaque case lisiblement. Un score mal écrit peut changer le résultat final.

Le vocabulaire à connaître

- Un dé : petit cube lancé pendant la partie. Le pluriel est dés.
- Un lancer : le moment où tu jettes les dés sur la table.
- Une combinaison : un groupe de dés qui respecte une condition, comme trois dés identiques ou une suite.
- La grille : le tableau dans lequel tu notes les scores de chaque joueur.
- Une ligne : une catégorie de score, par exemple « les 5 » ou « le full ».
- Barre une ligne : écris 0 dans une case quand tu ne peux pas ou ne veux pas y inscrire de score.

La partie haute : compter les dés d'une même valeur

Ligne de la grille	Ce que tu comptes	Exemple de lancer	Score à écrire

Les 1	Additionne seulement les dés qui montrent 1.	1, 1, 3, 5, 6	2
Les 2	Additionne seulement les dés qui montrent 2.	2, 2, 2, 4, 6	6
Les 3	Additionne seulement les dés qui montrent 3.	1, 3, 3, 4, 5	6
Les 4	Additionne seulement les dés qui montrent 4.	4, 4, 2, 4, 1	12
Les 5	Additionne seulement les dés qui montrent 5.	5, 5, 3, 1, 5	15
Les 6	Additionne seulement les dés qui montrent 6.	6, 2, 6, 6, 1	18

Compter correctement dans les lignes des 1 aux 6

Dans la partie haute, le nom de la ligne indique les seuls dés que tu as le droit de compter. Si tu écris dans la ligne des 4, cherche tous les dés qui montrent 4. Ignore complètement les autres dés, même s'ils ont une grande valeur. Avec le lancer 4, 4, 4, 6, 2, tu peux écrire 12 dans la ligne des 4, car 4 + 4 + 4 = 12. Tu ne dois pas ajouter 6 et 2 : ils ne sont pas des 4.Procède toujours dans le même ordre. Commence par entourer mentalement les dés utiles. Compte combien il y en a. Puis additionne leur valeur. Pour la ligne des 5, trois dés montrant 5 donnent 3 × 5 = 15. Pour la ligne des 6, quatre dés montrant 6 donnent 4 × 6 = 24. Cette façon de compter est rapide et réduit les erreurs.Ne confonds pas le nombre de dés et le score. Avec 3, 3, 3, 1, 6, il y a trois dés montrant 3, mais le score de la ligne des 3 est 9, car 3 + 3 + 3 = 9. Avec 5, 5, 2, 4, 1, il y a deux dés montrant 5, mais le score de la ligne des 5 est 10. Dis-toi : « Je compte les dés demandés, puis j'additionne leur valeur. »

Règle de la grille utilisée ici

Pour éviter toute confusion, utilise toujours les règles écrites sur ta grille. Dans cette grille, un brelan vaut la somme des cinq dés si au moins trois dés sont identiques ; un carré vaut la somme des cinq dés si au moins quatre dés sont identiques ; un full vaut 25 ; une petite suite vaut 30 ; une grande suite vaut 40 ; un Yam's vaut 50 ; la chance vaut la somme des cinq dés. D'autres grilles peuvent prévoir des valeurs différentes : lis-les avant de commencer la partie.

La partie basse : reconnaître les combinaisons

Ligne	Condition à vérifier	Comment calculer	Exemple
Brelan	Au moins trois dés identiques.	Additionne les cinq dés.	3, 3, 3, 5, 6 donne 20.
Carré	Au moins quatre dés identiques.	Additionne les cinq dés.	4, 4, 4, 4, 2 donne 18.
Full	Trois dés identiques et deux autres dés identiques.	Écris 25.	2, 2, 5, 5, 5 donne 25.
Petite suite	Quatre valeurs qui se suivent.	Écris 30.	1, 2, 3, 4, 6 donne 30.
Grande suite	Cinq valeurs qui se suivent.	Écris 40.	2, 3, 4, 5, 6 donne 40.
Yam's	Les cinq dés sont identiques.	Écris 50.	6, 6, 6, 6, 6 donne 50.

Chance	Aucune condition particulière.	Additionne les cinq dés.	1, 3, 4, 5, 6 donne 19.

Distinguer les combinaisons sans se tromper

Pour reconnaître une combinaison, commence par ranger les dés dans l'ordre croissant. Avec 5, 2, 5, 3, 5, écris mentalement 2, 3, 5, 5, 5. Tu vois alors trois 5 : c'est un brelan. Pour calculer son score, additionne tous les dés : 2 + 3 + 5 + 5 + 5 = 20. Même si seuls les trois 5 permettent de former le brelan, les deux autres dés comptent aussi dans le score du brelan.Le full est différent. Il faut exactement un groupe de trois dés identiques et un groupe de deux dés identiques. Avec 1, 1, 4, 4, 4, tu as deux 1 et trois 4 : c'est un full. Dans la grille utilisée ici, tu écris directement 25. Avec 4, 4, 4, 4, 2, tu as un carré, mais pas un full, car il n'y a pas un groupe de deux dés d'une autre valeur.Pour les suites, regarde les valeurs qui se suivent. Une petite suite contient quatre nombres consécutifs : 1, 2, 3, 4 ou 2, 3, 4, 5 ou 3, 4, 5, 6. Le cinquième dé peut être différent. Avec 2, 3, 4, 5, 5, tu as une petite suite : 2, 3, 4, 5. Une grande suite contient cinq nombres consécutifs. Il existe seulement deux grandes suites possibles avec des dés ordinaires : 1, 2, 3, 4, 5 et 2, 3, 4, 5, 6. Un dé répété empêche donc de former une grande suite.

Choisir la bonne ligne à la fin du tour

Un même lancer peut parfois convenir à plusieurs lignes. Avec 6, 6, 6, 2, 1, tu peux écrire 18 dans la ligne des 6. Tu peux aussi écrire 21 dans la ligne du brelan, car 6 + 6 + 6 + 2 + 1 = 21. Si la ligne chance est vide, tu peux également y écrire 21. Compare les possibilités, puis choisis une seule ligne vide. Ton choix dépend des cases qu'il te reste et du score que tu souhaites garder.Ne cherche pas toujours le score le plus grand du tour. Si ta ligne des 6 est encore vide, inscrire 18 peut être utile. Si elle est déjà remplie, le brelan ou la chance peuvent être de bonnes solutions. À l'inverse, avec 1, 1, 3, 4, 6, tu peux inscrire 2 dans les 1 ou 15 dans la chance. Mais tu peux préférer garder la ligne chance pour un lancer plus élevé. Il n'existe pas une réponse unique : explique simplement ton choix en regardant ta grille.Si tu n'as aucune possibilité intéressante, choisis une ligne que tu acceptes de perdre et écris 0. Tu peux barrer la case ou y noter clairement 0. Une ligne barrée reste remplie : tu ne pourras plus l'utiliser. Vérifie donc une dernière fois toutes les lignes disponibles avant de décider.

Ta méthode de robot soigneux

- Range les cinq dés du plus petit au plus grand.
- Cherche d'abord une combinaison particulière : Yam's, grande suite, petite suite, full, carré ou brelan.
- Regarde ensuite les lignes des 1 aux 6 et calcule les scores possibles.
- Calcule la chance en additionnant les cinq dés si cette ligne est encore vide.
- Compare les lignes libres, choisis-en une seule et écris le score lisiblement.
- Quand toute la grille est remplie, additionne les scores de chaque joueur pour connaître le total final.

Grille vierge à imprimer

Catégorie	Joueur A	Joueur B
Les 1		
Les 2		
Les 3		
Les 4		
Les 5		
Les 6		
Total de la partie haute		
Brelan		
Carré		
Full		

Petite suite		
Grande suite		
Yam's		
Chance		
Total général		

Les vérifications avant d'additionner les totaux

Relis chaque ligne : aucune ne doit contenir deux scores et aucune ligne ne doit être oubliée. Pour un brelan, un carré ou la chance, additionne bien les cinq dés lorsque la règle de ta grille le demande. Pour le full, les suites et le Yam's, écris la valeur fixe indiquée dans la règle. Enfin, additionne les résultats de la partie haute et ceux de la partie basse pour obtenir le total général. Nova te conseille de refaire une addition une seconde fois : deux calculs identiques donnent davantage confiance.

Exemples résolus

Choisir entre la ligne des 5 et le brelan

Énoncé. Tu obtiens 5, 5, 5, 2, 4. Les lignes des 5, du brelan et de la chance sont encore libres.

1. Repère trois dés identiques : les trois dés montrant 5 forment un brelan.
2. Calcule la ligne des 5 : 5 + 5 + 5 = 15.
3. Calcule le brelan : 5 + 5 + 5 + 2 + 4 = 21.
4. Calcule la chance : 5 + 5 + 5 + 2 + 4 = 21.
5. Choisis une seule ligne selon les cases que tu veux garder pour les prochains tours.

Résultat : Tu peux écrire 15 dans les 5, ou 21 dans le brelan, ou 21 dans la chance. Si tu choisis le brelan, écris 21 dans cette seule case.

Reconnaître une petite suite

Énoncé. Tu obtiens 6, 2, 3, 4, 5. La ligne petite suite est libre.

1. Range les dés : 2, 3, 4, 5, 6.
2. Cherche quatre valeurs qui se suivent : 2, 3, 4, 5 se suivent.
3. Observe que les cinq valeurs se suivent aussi : 2, 3, 4, 5, 6.
4. La combinaison est donc une grande suite.

Résultat : Écris 40 dans la ligne grande suite. Tu pourrais aussi utiliser la petite suite si cette ligne est libre, mais tu ne peux remplir qu'une seule case.

Calculer le total d'un joueur

Énoncé. Un joueur a inscrit 3 dans les 1, 8 dans les 2, 9 dans les 3, 12 dans les 4, 10 dans les 5, 18 dans les 6 et 25 au full.

1. Additionne la partie haute : 3 + 8 + 9 + 12 + 10 + 18 = 60.
2. Ajoute le score déjà inscrit dans la partie basse : 60 + 25 = 85.
3. Les autres lignes de la partie basse devront être ajoutées lorsqu'elles seront remplies.

Résultat : Le total provisoire est 85.

Mes exercices

1 Compter dans la bonne ligne ★☆☆

Calcule le score à écrire dans la ligne indiquée.

1. Lancer : 2, 2, 5, 2, 6. Ligne des 2. .....
2. Lancer : 4, 1, 4, 5, 4. Ligne des 4. .....
3. Lancer : 6, 3, 6, 6, 1. Ligne des 6. .....

2 Observer les combinaisons ★☆☆

Indique si chaque affirmation est vraie ou fausse.

1. Avec 3, 3, 3, 1, 5, tu as un brelan. .....
2. Avec 2, 2, 4, 4, 4, tu as un full. .....
3. Avec 1, 2, 3, 5, 6, tu as une petite suite. .....

3 Additionner pour la chance ★☆☆

Calcule le score de la ligne chance.

1. Lancer : 1, 4, 4, 5, 6. .....
2. Lancer : 2, 2, 3, 5, 5. .....
3. Lancer : 6, 6, 6, 4, 3. .....

4 Trouver la catégorie ★★☆

Associe chaque lancer à la meilleure catégorie proposée.

1. 1, 1, 1, 1, 1 .....
2. 3, 3, 3, 3, 6 .....
3. 1, 2, 3, 4, 6 .....
4. 2, 3, 4, 5, 6 .....

5 Choisir une seule case ★★☆

Choisis la ligne qui donne le meilleur score parmi les lignes proposées et explique ton choix.

Lancer : 4, 4, 4, 2, 6. Lignes libres : les 4, brelan, chance.

.....

.....

.....

Lancer : 5, 5, 1, 2, 3. Lignes libres : les 5 et chance.

.....

.....

Usage classe et famille autorisé

6 Remplir une partie de grille ★★☆

Complète les scores manquants de cette grille.

1. Ligne des 3 avec le lancer 3, 3, 1, 3, 6. .....
2. Ligne full avec le lancer 2, 2, 2, 5, 5. .....
3. Ligne grande suite avec le lancer 1, 2, 3, 4, 5. .....
4. Total de trois lignes déjà remplies : 9, 25 et 40. .....

7 Décider quand écrire 0 ★★★

Choisis la ligne à barrer et justifie ta décision.

Lancer : 1, 2, 3, 5, 6. Les lignes encore libres sont : full, carré et Yam's.

Lancer : 2, 2, 2, 4, 5. Les lignes encore libres sont : full et grande suite.

8 Défi : calculer le total général ★★★

Calcule le total général et écris ton calcul.

1. Partie haute : 4, 8, 9, 12, 15, 18. Partie basse : 20, 18, 25, 30, 40, 50, 22. .....
2. Partie haute : 2, 6, 6, 8, 10, 12. Partie basse : 17, 0, 25, 30, 0, 50, 19. .....

Évaluation

Lis chaque lancer, calcule avec soin et écris la réponse demandée.

Barème : 20 points

1. Avec 6, 6, 2, 6, 1, calcule le score de la ligne des 6. ..... / 3
2. Avec 3, 3, 3, 5, 6, indique la combinaison et calcule son score dans la ligne brelan. ..... / 4
3. Avec 2, 2, 5, 5, 5, indique le score de la ligne full. ..... / 3
4. Avec 1, 2, 3, 4, 5, indique la meilleure combinaison de suite et son score. ..... / 3
5. Avec 4, 4, 4, 1, 6, calcule le score de la chance. ..... / 3
6. Un joueur a 12 dans les 4, 18 dans les 6, 25 au full et 30 à la petite suite. Calcule son total provisoire. ..... / 4

Les astuces de Nova

Le tri éclair

Nova range toujours les dés avant de réfléchir : une suite, un full ou un carré devient beaucoup plus facile à voir quand les valeurs sont dans l'ordre.

La ligne donne l'ordre
Lis le titre de la ligne comme une mission. Ligne des 4 ? Tu ne comptes que les 4. Ligne chance ? Tu comptes tous les dés.

Une case, un choix
Nova pose un doigt sur la case choisie avant d'écrire : un lancer ne remplit jamais deux lignes.

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- **Toutes les fiches de Mathématiques CM2** · /mathematiques/
- **Les triangles en CM2** · /mathematiques/espace-geometrie/triangles-cm2/
- **La multiplication posée d'un nombre décimal en CM2** · /mathematiques/calcul-pose/multiplication-cm2/