

Mölkky

jeu de quilles finlandais

Pays : Finlande

Objectif : Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12.

Nombre de joueurs : 2 équipes de 3 ou 4 joueurs

But : La première équipe arrivant à totaliser exactement un nombre de points déterminé gagne la partie.

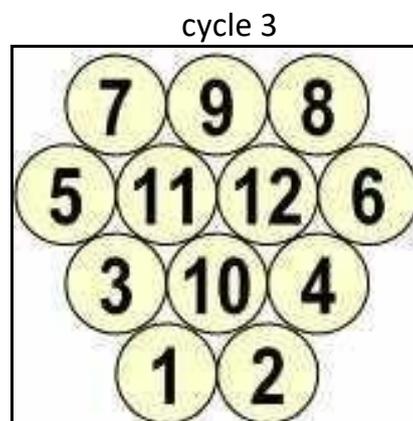
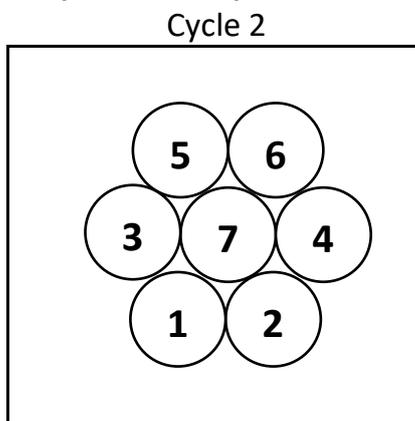
Cycle : 2 et 3

Domaine mathématiques : numération et calcul

Mise en place du jeu :

Au début d'une partie, les quilles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Disposition des quilles au départ :



Déroulement d'une partie de mölkky :

Pour marquer des points il faut abattre les quilles. Les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIÈREMENT** et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Variables :

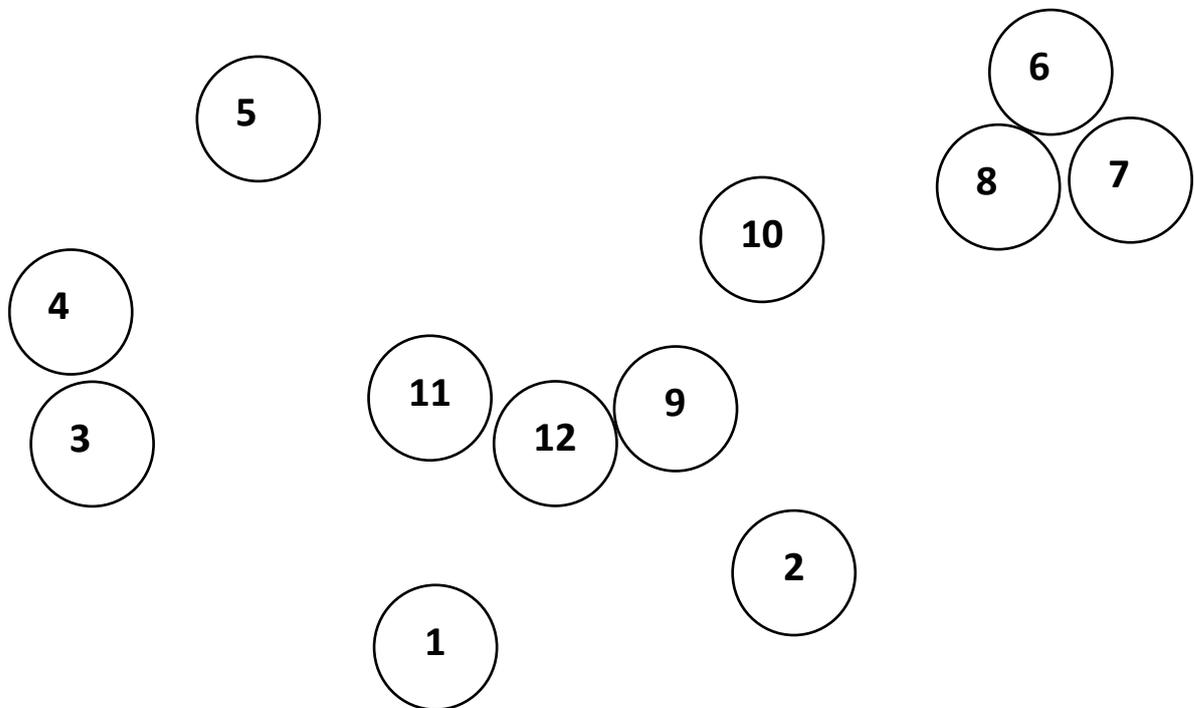
- Proposer de 5 à 7 quilles pour les cycles 2 et déterminer un nombre de points à atteindre entre 20 et 40.
- Proposer les 12 quilles pour les cycles 3 et atteindre 50 points.

Exploitations pédagogiques :

- l'arrêt sur l'image.

A des instants de la partie, on note le points d'une équipe et on fait une photo du positionnement des quilles à ces moments de la partie. On interroge alors les élèves sur les différentes manières de jouer, lors de chacun de ces arrêts, afin de gagner la partie. Cela peut aussi servir de situation problème en classe.

Ex : l'équipe qui doit lancer le mölkky a 47 points : quelle pourrait être la stratégie pour atteindre les 50 points. ?



- Situations de problèmes :
 - Trouver toutes les façons de faire 10, puis 20, puis 30, puis 40, puis 50 avec la valeur des quilles.
 - Trouver le nombre total de points si on additionne les valeurs de toutes les quilles

Voir également d'autres variables de jeux pour les cycles :

<https://mathematiques42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article90>