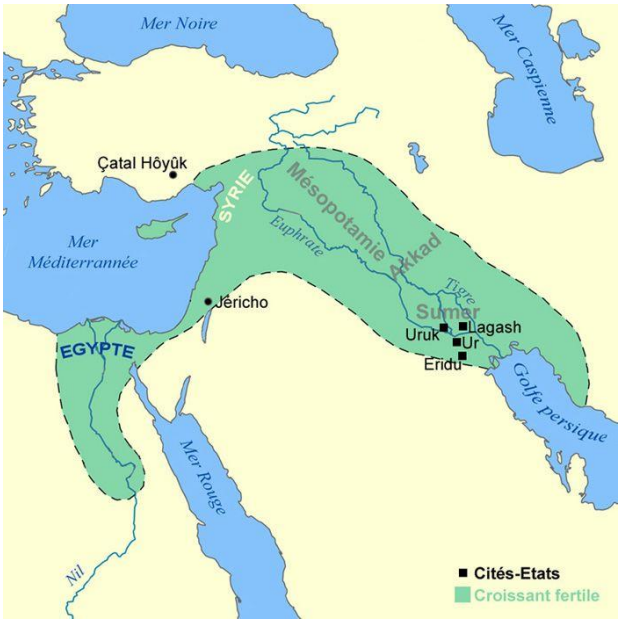
IDÉES ET DÉS MATHÉMATIQUES
Les différents types de dés

Un peu d'histoire concernant le dé



Carte de la Mésopotamie et de l'Égypte Ancienne

Les **jeux de dés** sont très anciens. En fait, le dé est aussi vieux que l'écriture elle-même ! Son invention remonte à plus de **5 000 ans**, en **Mésopotamie** et en **Égypte antique**. Incroyable n'est-ce pas ?

Très tôt, l'être humain s'est pris d'intérêt pour les jeux de hasard de lancer de dés.

Les **hommes préhistoriques** eux-mêmes possédaient parfois des objets des **objets cubiques taillés dans des os** d'animaux.

Le dé a été très populaire durant la Rome antique, où il était au cœur des paris et autres jeux d'argent. Les premiers joueurs professionnels ont d'ailleurs émergé à cette époque, avec leur lot de tricheries. Voulant devenir maîtres de leur chance, certains ont eu très vite recours à la triche avec des **dés pipés** : il s'agit de **dés truqués**, en limant certaines arêtes ou en lestant l'un de leurs côtés.

Des dés Romains

Comment lire un dé ?

Nous connaissons tous le dé le plus courant, il a 6 faces.

Il existe un moyen simple de connaître la valeur d'un lancer d'un dé à 6 faces : il faut regarder la face « la plus en hauteur », ou celle qui fait face au ciel.

Mais comment faire lorsque la forme du dé et son nombre de faces est différente ? Toujours de la même manière, il faut lire le nombre « le plus proche du ciel », et surtout, il faut bien connaître les différents types de dé !

Les différents types de dés

Il existe toutes sortes de dés. Nous jouerons en classe avec 7 dés différents, les voici :

PHOTO DU DÉ	NOMBRE DE FACES	DESCRIPTION
	4	**LE DÉ À 4 FACES, OU « D4 » :** Le dé à **4 faces** prend la forme d'un tétraèdre (**une pyramide**). Sa particularité est qu'il ne roule quasiment pas. Chacune de ses quatre faces comporte trois chiffres. On peut obtenir : **1, 2, 3, 4, 5 ou 6** *Pour connaître la valeur du dé une fois jeté, on lit le chiffre sur la pointe qui est « la plus proche du ciel » !*
	6	**LE DÉ À 6 FACES, OU « D6 » :** Le dé le plus couramment utilisé dans les jeux traditionnels est le dé à **6 faces**. Il prend la forme d'un **petit cube**, dont chacune de ses six faces est numérotée de 1 à 6 (souvent avec un motif de points). On peut obtenir : **1, 2, 3, 4, 5 ou 6** *La somme des nombres situés sur les faces qui s'opposent est égale à 7 !*
	8	**LE DÉ À 8 FACES, OU « D8 » :** Le dé à **8 faces** a une forme particulière : c'est un octaèdre, dont **chaque face est triangulaire**. On peut obtenir : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8** *La somme des nombres situés sur les faces qui s'opposent est égale à 9 !*
	10	**LE DÉ À 10 FACES, OU « D10u » :** Il existe deux dés à **10 faces**, on dit qu'ils sont des trapézoèdre pentagonal (oulalah ! Nous dirons simplement « d10 »). Le premier des deux (le d10u) n'a que des chiffres inscrits sur chacune de ces faces, on dit que ce dé est celui **des unités.** On peut obtenir : **0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9** *Comme tu peux le voir, tu peux obtenir 0 avec ce dé !*

PHOTO DU DÉ	NOMBRE DE FACES	DESCRIPTION
	10	**LE DÉ À 10 FACES, OU « D10d » :** Le deuxième des deux dés à **10 faces** (le d10d) n'a que des nombres à deux chiffres inscrits sur chacune de ces faces, allant de 10 en dix, on dit que ce dé est celui **des dizaines.** On peut obtenir : **00, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 ou 90** *Comme tu peux le voir, tu peux obtenir 00 avec ce dé, cela compte pour 100 !*
	12	**LE DÉ À 12 FACES, OU « D12 » :** Le **dé à 12 faces** porte le doux nom de dodécaèdre régulier (tu comprends maintenant pourquoi on dit juste « **d12** » ?). Chacune de ses faces a 5 côtés. On peut obtenir : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 ou 12.** *Si tu essaies de le lancer, c'est celui qui roule le mieux… Il faut vraiment faire attention à ne pas le perdre en classe !*
	20	**LE DÉ À 20 FACES, OU « D20 » :** Le **dé à 20 faces** est appelé… (attention encore un mot compliqué !) l'icosaèdre. Nous, nous dirons juste « d20 » ! Chacune de ses faces est un triangle. On peut obtenir : **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 ou 20.** *Lui aussi est un peu compliqué à lire, mais en se concentrant bien, on voit bien la valeur notée sur le triangle « le plus proche du ciel » !*

Les règles du jeu en classe :

Attention ! Quand nous jouons en classe avec ces dés, il faudra bien écouter les consignes, elles peuvent changer d'un jour à l'autre. Mais certaines règles ne changeront jamais, les voici :

- Chaque jour, il y aura un « **maître du jeu** » ou « chef de tables » différent. Nous ferons tourner ce rôle à chaque table **dans le sens des aiguilles d'une montre**.
- La **lecture des dés** doit être **possible par tous** : je dois laisser mon camarade le temps de lire les valeurs lancées.
- Je dois **aider les autres** quand ils ne comprennent pas la consigne du jour.
- Les dés sont soit dans une main au moment du lancer, soit **dans la barquette**.
- Chacun doit noter les valeurs des dés sur son ardoise pour permettre à tous de faire ses recherches pour le calcul.
- Le **maître du jeu** est chargé de **mettre en commun les réponses**, je dois donc prendre le temps de lui expliquer ma démarche, en respectant la parole de chacun.
- Le **maître du jeu** ne peut lancer les dés que lorsque le maître ou la maîtresse l'indique.
- Il existe **6 équipes**, chacune ayant un pochon de dés différent. Sur l'image ci-dessous, dans l'ordre, on a :

Dragons	Renards	Loups	Chouettes	Lions	Tigres