

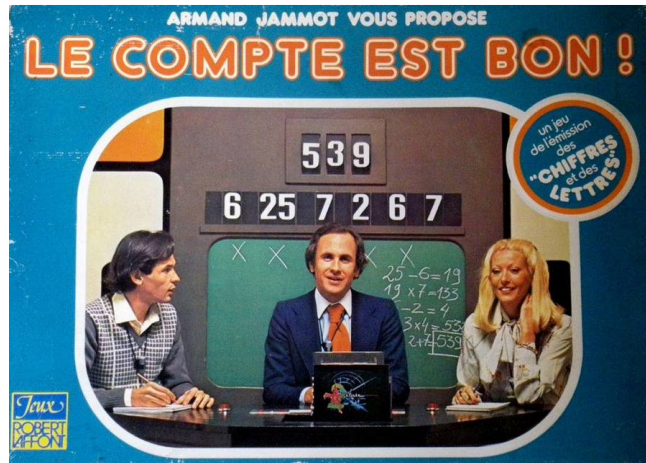
# JEU LE COMPTE EST BON

www.ecolesaintjeandetoulas.fr

sources Wikipédia



Armand Jammot, le créateur du jeu



Patrice Laffont, l'animateur du jeu de 1972 à 1989

**Des chiffres et des lettres** est un jeu télévisé français diffusé sur **France 3** du lundi au vendredi à 16 h 10.

Apparu le **19 septembre 1965**, il sera diffusé sous le nom **Le Mot le plus long** jusqu'au 29 septembre 1970. Il est devenu ensuite Des chiffres et des lettres le 4 janvier 1972.

Il comprend deux épreuves : **Le mot le plus long** et **Le compte est bon**.

Ce jeu, créé par **Armand Jammot** et reposant sur les compétences en **calcul** et sur la connaissance du **vocabulaire** des candidats, a été diffusé successivement sur la **deuxième chaîne de l'O.R.T.F.**, sur **Antenne 2**, sur **France 2** puis sur **France 3** depuis septembre 2006.

**C'est le plus ancien jeu télévisé quotidien toujours diffusé de la télévision française !**

Voici les règles du jeu **Le Compte est bon** :

Le but de cette épreuve est d'obtenir un nombre (de 100 à 999) à partir d'opérations élémentaires (Addition "+", Soustraction "-", Multiplication "x", Division "÷") sur des entiers naturels, en partant de nombres tirés au hasard (de 1 à 10, 25, 50, 75 et 100). **Lorsque l'émission n'était pas informatisée, le jeu comportait vingt-quatre plaques : les nombres de 1 à 10 présents en double exemplaire et les nombres 25, 50, 75 et 100 présents en un seul exemplaire.**

Sont tirées alors 6 valeurs (= 6 plaques). Chacune des six plaques ne peut être utilisée qu'une fois !

À défaut de trouver le compte exact, il faut tenter de s'en approcher le plus près possible ...

## Premier exemple

**Nombres tirés : 3, 100, 8, 8, 10, 6**

**Résultat demandé : 683**

$$6 \times 100 = 600$$

$$8 \times 10 = 80$$

$$600 + 80 = 680$$

$$680 + 3 = 683$$

## Second exemple

**Nombres tirés : 3, 75, 2, 4, 1, 1**

**Résultat demandé : 888**

$$75 - 1 = 74$$

$$3 \times 4 = 12$$

$$74 \times 12 = 888$$

## Modalités de jeu et score

Les candidats disposent de 40 secondes (anciennement 50 secondes puis 45 secondes) pour entrer leur solution sur un écran tactile. Un candidat qui trouve le compte exact, ou la meilleure approche possible si le compte est infaisable, marque 10 points. Dans le cas contraire, il marque 7 points s'il trouve un résultat au moins aussi bon que son adversaire. Enfin, un candidat qui a un résultat moins bon que son adversaire ne marque pas de point. Cependant, depuis le 21 novembre 2013, si l'écart du résultat est supérieur à 100 pour les candidats, ils ne marquent pas de point.