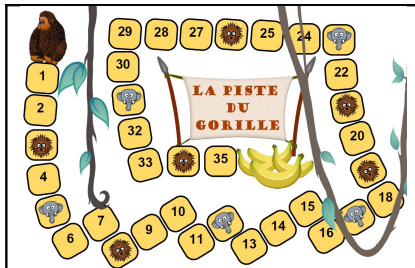


MALLE

JEUX MATHÉMATIQUES

- CALCULER -



CARTES JEUX LION RECTO

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| +1 | +2 | +3 | +4 |
| +1 | +2 | +3 | +4 |
| +5 | +5 | +5 | +5 |
| +10 | +10 | +10 | +10 |

CARTES JEUX ELEPHANT RECTO

| | | | |
|------|------|------|------|
| - 1 | - 2 | - 3 | - 4 |
| - 1 | - 2 | - 3 | - 4 |
| - 5 | - 5 | - 5 | - 5 |
| - 10 | - 10 | - 10 | - 10 |

*La piste du gorille (MHM)

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 1 plateau de jeu et les cartes associées

→ 1 dé

But du jeu : Atteindre les bananes

Déroulement : Chaque joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases obtenu. Si la case est occupée par un joueur, il va à la suivante.

S'il tombe sur une case « lion » ou « éléphant », il tire la carte correspondante, et applique l'opération indiquée à la case sur laquelle il est.

S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.

Exemple : il est sur la case 12 « éléphant ». Il tire la carte +4.

Il annonce que cela fait 16. Il a juste et va donc à la case 16.

S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.

Variante : Modifier les nombres du plateau et/ou les nombres des cartes « éléphant » et « gorille »

| | | |
|-----|-----|-----|
| 2 | 1+1 | 3 |
| 1+2 | 4 | 2+2 |
| 5 | 2+3 | 6 |

*Le jeu des mariages (MHM)

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 36 cartes

But du jeu : Ne plus avoir de cartes dans les mains

Déroulement : Les cartes vont toujours par paires de 2 nombres identiques (par exemple, 8 et 5+3...) On distribue les cartes à chaque joueur, après en avoir éliminé une sans la montrer à quiconque. Un joueur a donc une carte de moins. Chacun fait ses mariages et pose les paires sur la table en les énonçant.

Ensuite, tour à tour et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, un joueur prend une carte de son choix au joueur précédent (les cartes sont cachées). S'il peut composer un mariage, il pose la paire de cartes sur la table.

Le perdant est celui à qui il reste la carte solitaire.

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | | | | | | | | |

*Le 15 vainc

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel :

→ 1 piste de 1 à 9

→ 3 jetons d'une couleur et 2 jetons d'une autre couleur

But du jeu : être le premier à totaliser 15 points en additionnant les cases occupées par ses pions.

Déroulement : Chaque joueur, à tour de rôle, pose un de ses pions sur une case libre.

Si personne n'a gagné lorsque les six pions sont posés, chaque joueur, à nouveau à tour de rôle, déplace l'un de ses pions vers une case libre.



Mölkky

Nombre de joueurs : 2 joueurs minimum

Matériel :

→ 12 quilles numérotées

→ 1 lanceur

But du jeu : Obtenir exactement 50 points

Déroulement : Toutes les quilles sont placées serrées les unes aux autres. La ligne de lancement est fixée à 3-4 mètres de la formation de quilles.

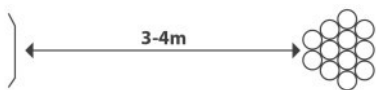
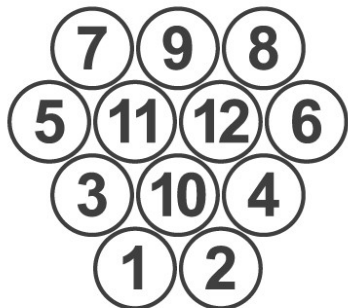
Le premier joueur lance le Mölkky sur le groupe de quilles en essayant de les faire tomber. Toujours lancer le Mölkky par-dessous (du bas vers le haut).

Marquage des points:

Une seule quille tombe, le score correspond au nombre inscrit sur la quille. Si plus d'une quille tombe, le score correspond au nombre de quilles tombées.

Après un lancer, les quilles sont remises debout à l'endroit précis où elles sont tombées.

La partie se termine lorsqu'un joueur obtient exactement 50 points. Si un joueur marque plus de 50 points, son score redescendra à 25 points et il continuera à jouer.



Lobo 77

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel :

→ 24 jetons

→ 56 cartes

But du jeu : Ne pas perdre tous ses jetons. (Annoncer le nombre "77" ou un nombre supérieur fait perdre un jeton)

Déroulement : Chaque joueur reçoit 3 jetons et 4 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche. A chaque fois qu'un joueur dépose une carte, il doit immédiatement piocher une autre carte afin de toujours avoir quatre cartes en main.





Le joueur assis à la gauche du donneur commence. Il dépose une carte près du tas de pioche et crée ainsi la pile de jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Les autres le suivent les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'arrive son tour, le joueur dépose une carte sur la pile de jeu et additionne le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur sa carte.

Exemple: Laurent commence le jeu en déposant un "10" et annonce "10". Il tire une autre carte. A sa gauche est assise Catherine. Elle dépose un "9", ajoute ce chiffre au nombre précédent et annonce tout haut "19". Elle aussi tire une quatrième carte.



* Dépasse pas 100 (MHM)

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 1 jeu de 52 cartes « classiques

But du jeu : Ne pas atteindre ou dépasser 101

Déroulement : On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf:

- le roi qui vaut +20 ou -20
- la dame qui vaut +10 ou -10
- le valet qui vaut + 5 ou - 5

Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

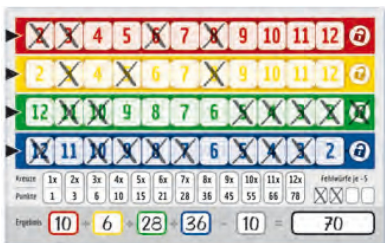
Variante multiplicative :

Le roi, la dame et le valet sont forcément joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet :

- roi : faire x 4 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
- dame : faire x 3 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
- valet : faire x 2 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat

Dans ce cas, on piochera 2 cartes pour toujours avoir 5 cartes en main.

Qwixx



Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Matériel :

→ 6 dés

→ des grilles de jeu

But du jeu : Comptabiliser le plus de points

Déroulement : Chaque joueur reçoit un crayon et une fiche. Le joueur actif - celui qui lancera les dés - est tiré au sort. Le joueur actif lance les six dés en même temps. Les joueurs procèdent ensuite aux deux actions suivantes l'une après l'autre :

1. Le joueur actif additionne les points des deux dés blancs et annonce le résultat de façon claire et intelligible. Chaque joueur peut (mais ne doit pas !) cocher le chiffre annoncé dans la rangée de la couleur de son choix.

2. Le joueur actif (seulement lui !) peut - mais ne doit pas - additionner un dé blanc et n'importe quel autre dé de couleur de son choix et cocher la somme dans la rangée de la même couleur que le dé de couleur.

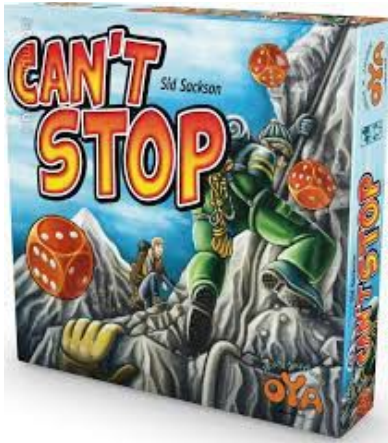
Au cas où le joueur actif ne coche aucune case, ni au cours de l'action 1, ni au cours de l'action 2, il doit faire une croix dans une case « coups manqués ». Les autres joueurs ne doivent pas cocher cette case, qu'ils aient coché un chiffre ou non.

C'est maintenant au prochain joueur d'être le joueur actif (on joue dans le sens horaire). Il prend les six dés et les lance. Les deux actions ci-dessus sont ensuite exécutées l'une après l'autre. La partie se poursuit ainsi.

Lorsqu'un joueur souhaite cocher le tout dernier chiffre d'une rangée, il doit avoir coché au moins cinq chiffres de cette rangée. Si c'est le cas, il coche le dernier chiffre de la rangée et fait également une croix dans la case juste à côté, représentée par un cadenas - cette croix sera également additionnée lors du décompte final. Cette rangée est désormais clôturée pour tous les joueurs et aucun chiffre de la rangée de cette couleur ne pourra être coché au cours de la partie. Le dé correspondant est immédiatement retiré du jeu car il ne servira plus.

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur a coché la quatrième case « coups manqués » ou lorsque deux rangées sont clôturées et que deux dés de couleur ont été retirés du jeu.

En-dessous des quatre rangées de chiffres, on voit le nombre de points que l'on obtient pour les chiffres cochés dans chaque rangée. De plus, on soustrait 5 points pour chaque coup manqué. Les joueurs notent ensuite les points remportés pour chaque couleur en bas de leur fiche, sans oublier de soustraire les coups manqués.



Can't stop

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

- un plateau de jeu
- trois figurines d'alpinistes
- 40 marqueurs (10 de chaque couleur)
- 4 dés

But du jeu : Être le premier joueur à atteindre le sommet de 3 voies différentes.

Déroulement : Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les jetons de cette couleur.

Chaque joueur lance 2 dés : celui qui obtient le total le plus élevé sera le premier joueur. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, un joueur lance les 4 dés en même temps puis additionne les dés par paire de manière à obtenir deux valeurs différentes. Les deux chiffres ainsi retenus représentent les voies sur lesquelles sont placés des alpinistes.

Le joueur peut ensuite relancer les dés en suivant la même procédure. Les résultats obtenus ensuite doivent permettre soit :

- de placer un nouvel alpiniste sur une autre voie (tant qu'un joueur en dispose, il est toujours obligé de les poser sur le plateau de jeu ;
- de faire progresser un alpiniste d'une case sur une voie où il y en a déjà un.

Le tour de jeu peut se terminer de 2 façons :

- soit le joueur décide d'arrêter de lui-même : dans ce cas, il retire les alpinistes et les remplace par des jetons de sa couleur ;
- soit le résultat des dés ne permet ni de placer un nouvel alpiniste ni de progresser sur une voie. Dans ce cas, le joueur enlève les alpinistes, mais il ne touche pas à ses jetons de couleur.

Un joueur remporte une voie s'il place un jeton de sa couleur sur la dernière case de la voie. Tous les autres jetons d'une voie gagnée sont retirés du jeu et rendus à leurs propriétaires.

Variante 1 : Pour rendre le jeu plus long et les parties plus haletantes, augmentez le nombre de voies nécessaires pour gagner la partie (jusqu'à 5)

Variante 2 : Si votre alpiniste passe sur une case où se trouve un adversaire, ne comptez pas cette case et sautez le pion de l'adversaire pour placer votre marqueur sur la case libre suivante. Cette variante accélère énormément le jeu.





| | |
|--|---|
| <p>Bajoue</p> <p>15 points x2 = 60 points</p> | <p>Groin-groin</p> <p>10 points x2 = 40 points</p> |
| <p>Bon flanc</p> <p>1 point</p> | <p>Cochon nul</p> <p>Vous perdez votre tour</p> |
| <p>Bon jambon</p> <p>Repartez à zéro</p> | <p>Combinaisons diverses</p> <p>Les points s'additionnent</p> |
| <p>Tournedos</p> <p>5 points x2 = 20 points</p> | <p>A cheval</p> <p>Impossible</p> |

Le jeu des cochons

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 2 cochons

→ 2 crayon gris et un carnet de score

But du jeu : Jeter les cochons et marquer autant de points que possible en un tour. Le premier joueur qui marque 100 points est le vainqueur.

Déroulement du jeu : Une fois que vous avez noté votre score pour le lancer effectué, c'est à vous de décider si vous continuez pour tenter d'obtenir plus de points ou si vous vous arrêtez alors que vous êtes en tête.

Vous pouvez jouer autant de fois que vous osez le faire jusqu'à ce que :

. Vous décidiez de vous arrêter et d'enregistrer votre score total pour ce tour.

. Vous réalisez un « Cochon nul » et perdez ainsi tous les points acquis pour ce tour-ci.

. Vous réalisez un « Bon jambon » et perdez alors tous les points accumulés depuis le début de la partie.



Mille bornes

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Matériel :

→ 110 cartes

But du jeu : Exposer exactement 1000 Bornes

Déroulement :

• Distribuez 6 cartes à chacun. Placez le reste des cartes, faces cachées, dans le sabot. Cette pile forme la pioche.

• Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.

• Lorsque c'est votre tour, piochez une carte. Vous avez maintenant 7 cartes en main et 6 possibilités :

1 - Si vous avez un Feu Vert, vous pouvez démarrer votre course en posant cette carte devant vous.

2 - Si vous avez une carte Borne ET que vous avez déjà devant vous une carte Feu Vert ou la botte Véhicule Prioritaire, vous pouvez poser votre carte Borne, et ainsi avancer dans la course !

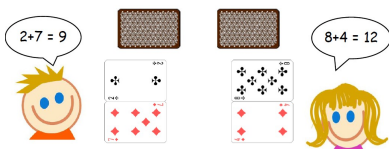
3 - Si vous avez une carte Attaque, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le retarder.

4 - Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent, vous pouvez stopper cette attaque en posant par-dessus la carte Parade correspondante.

5 - Si vous avez une Botte, vous pouvez la poser devant vous.

6 - Si vous ne pouvez jouer aucune carte sur votre Zone de Jeu ou sur celles de vos adversaires, jetez une de vos cartes dans la défausse.

Variante : De 4 à 8, formez des équipes de 2 joueurs. Chaque duo joue avec ses propres cartes, mais évolue ensemble sur la même Zone de Jeu.



* *La bataille (MHM)*

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel :

→ 1 jeu de 54 cartes

→ des jetons

But du jeu : Gagner 10 jetons

Déroulement du jeu : Les cartes (sans les figures) sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux face cachée.

Chaque joueur pose en même temps les deux premières cartes de son paquet. Chacun annonce son total.

Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

On recommence ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 jetons.

Variante 1 : Les figures sont laissées dans le jeu et valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

Variante 2 : Au lieu d'additionner, les élèves multiplient le résultat de leur couple de cartes.



Salade 2 points

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : . 108 cartes réparties en 6 légumes différents

Mise en place du jeu :

En fonction du nombre de joueurs, j'enlève des cartes :

- pour 2 joueurs : retirer 12 cartes de chaque légumes ;
- pour 3 joueurs : retirer 9 cartes de chaque légumes ;
- pour 4 joueurs : retirer 6 cartes de chaque légumes ;
- pour 5 joueurs : retirer 3 cartes de chaque légumes ;
- pour 6 joueurs : utiliser toutes les cartes.

Je positionne 3 piles de cartes « Point » et 6 cartes « Légume » qui constitue le Marché.



Déroulement du jeu :

A son tour, le joueur a deux possibilités :

- piocher la première carte « Point » d'une des trois piles ;
- piocher 2 cartes « Légume » disponibles sur le marché.

Une fois que le joueur a choisi sa ou ses cartes, il complète si besoin le marché en ajoutant de nouvelles cartes sur les emplacements libres.

La partie prend fin lorsque le marché ainsi que les piles de cartes sont épuisés. Les joueurs comptent leurs points en fonction de leurs cartes « Point ». Le joueur avec le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.



Mille sabords

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Matériel :

- 8 dés
- 35 cartes pirates

But du jeu : Le premier pirate à atteindre 6000 points remporte la partie.

Déroulement du jeu : Les cartes « Pirate » forment une pioche, face cachée, au centre de la table.

A son tour, le joueur révèle la carte Pirate du dessus de la pioche et lance les dés. Cette carte Pirate va influencer sur le résultat des dés du joueur pendant son tour. Le premier lancer doit toujours se faire avec les huit dés. Ensuite, le joueur choisit le nombre de dés qu'il souhaite relancer mais il doit toujours en réserver un.

Les points obtenus à la fin d'un tour sont comptés en fonction de la carte « Pirate » piochée et des combinaisons de dés.

Quand le joueur termine son tour, le Capitaine note alors les points qu'il a obtenus.



Yam

Nombre de joueurs : 2 joueurs minimum

Matériel :

- Une grille de jeu
- 5 dés

Déroulement du jeu :

Chaque joueur joue tout à tour et dispose de 3 lancers à chaque coup pour réaliser des combinaisons qui rapportent des points.

| Yam's | |
|--|--|
| Feuille de Score | |
| <small>www.regles-de-jeux.com</small> | |
| Jeux | |
| Total de 1 | |
| Total de 2 | |
| Total de 3 | |
| Total de 4 | |
| Total de 5 | |
| Total de 6 | |
| Total | |
| Si total > 63 alors Bonus de 35 points | |
| Total partie intermédiaire | |
| Brelan (Total des 3 dés) | |
| Carré (Total des 4 dés) | |
| Full (25 points) | |
| Petite Suite (30 points) | |
| Grande Suite (40 points) | |
| Yams (50 points) | |
| Chance (Total des 5 dés) | |
| Total II | |
| TOTAL | |

Le joueur a le choix de reprendre tous ou une partie des dés à chaque lancé, selon son gré, pour tenter d'obtenir la combinaison voulue. A chaque tour, le joueur inscrit son score.

La première partie de la fiche de score correspond à la compétence « Calculer » (addition itérée/tables de multiplication).

But du jeu : Obtenir le plus de points

Quatr'Op

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

→ 26 cartes « Nombres » et 28 cartes « Opérations » (7 pour chaque type d'opération)

But du jeu : Se débarrasser de ses cartes en main

Déroulement du jeu :

Pour préparer le jeu, on pose sur la table les 4 tas de cartes « Opérations », faces cachées. On fait un premier tirage en retournant la carte du dessus de chacun des 4 tas pour dévoiler 4 opérations.

On distribue ensuite à chaque joueur 5 cartes « Nombres », le reste servira de pioche.

Le premier joueur retourne une carte « Nombres » de la pioche pour commencer la partie.

Il peut alors poser une carte « Nombres » si, avec une des 4 cartes « Opérations » retournées, elle a pour résultat la carte « Nombres » au centre de la table.

- . S'il utilise 1 ou 2 opérations, il doit tout de même piocher une carte.

- . S'il utilise 3 opérations, il est dispensé de pioche.

- . S'il utilise les 4 opérations données, il est dispensé de pioche et il fait passer le tour au joueur suivant.

Avant de jouer, le joueur suivant fait un nouveau tirage de 4 cartes « Opérations » et fait de même. S'il ne peut pas jouer, il passe la main au suivant.