

MALLE

JEUX MATHÉMATIQUES

- CHERCHER -

	<p style="text-align: center;"><i>Rush hour</i> (2 jeux présents dans la malle)</p> <p>Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1 plateau de jeu avec un rangement de carte intégré → 15 véhicules de blocage → 1 voiture rouge → 40 cartes de défis de débutant à expert avec les solutions au dos → 1 sac <p><u>But du jeu</u> : Sortir la voiture rouge du plateau</p> <p><u>Déroulement</u> : Choisissez une carte de défi et placez les véhicules sur le plateau de la manière indiquée sur l'illustration. Déplacez les véhicules qui bloquent la voiture rouge de haut en bas, de gauche à droite, et vice-versa, pour libérer le passage à votre voiture rouge.</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Cache cache Pirates Jr</i></p> <p>Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1 plateau de jeu → 4 tuiles opaques → 60 défis et leur solution <p><u>But du jeu</u> : Ne faire apparaître que les illustrations du défi</p> <p><u>Déroulement</u> : Choisir un défi et trouvez la position des 4 pièces qui permet de ne faire apparaître QUE les illustrations demandées. Dans les premiers défis, des aides dans le positionnement des tuiles sont données.</p>

Crazy circus



Nombre de joueurs : 2 joueurs minimum

Matériel :

- 3 animaux en bois
- 2 supports en bois : 1 rouge et 1 bleu
- 5 cartes ordres
- des cartes objectifs

But du jeu : Donner le plus de bons ordres aux animaux

Déroulement : Les cartes d'ordres représentent les différents mouvements possibles des animaux :

- passer de la case (podium du cirque) rouge à la bleue ou inversement

- s'échanger de place entre la rouge et la bleue

- se retrouver au sommet de la pile sur un podium, ...

Chaque mouvement est associé à une syllabe. « So » pour un échange, « Ni » pour grimper du bas de la colonne du podium rouge en haut, etc.

On pose les animaux dans la position de départ en tirant une carte objectif. Les animaux peuvent se trouver sur le podium rouge ou bleu et/ou se grimper dessus.

Ensuite, on tire une nouvelle carte objectif qui donne la nouvelle position à atteindre.

Chaque joueur s'efforce le plus vite possible de trouver les ordres qui permettent aux animaux de prendre leur nouvelle place.

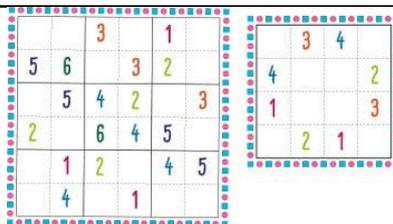
Dès que l'on pense avoir trouvé, on crie les ordres : « Ni So Lo Lo ! »

Si vous êtes le premier à avoir crié le bon ordre, vous gagnez la carte et une nouvelle position apparaît.

Si vous vous trompez, il faudra attendre la prochaine position avant de pouvoir à nouveau parler.

Le jeu prend fin quand toutes les cartes positions ont été jouées. Celui qui en possède le plus a gagné !

Variante : L'ordre « So » qui intervertit les animaux en haut des deux piles peut être retiré pour corser le jeu.



*Sudoku

Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel :

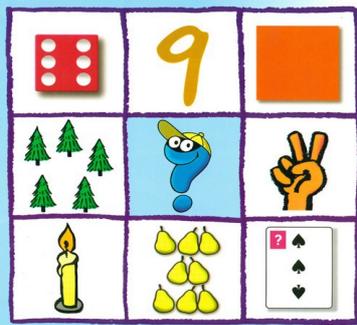
- grilles de 4x4, 6x6 ou 9x9

But du jeu : Remplir la grille en entier

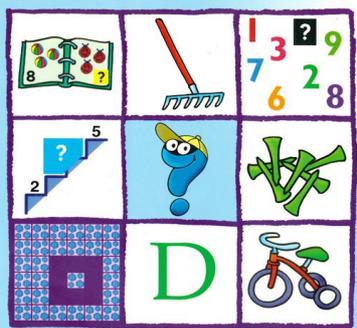
Déroulement : Sur papier individuelle, avec un crayon ou sur feuille plastifiée avec un feutre ardoise.



MYSTERO 1



MYSTERO 38



*Mystero ou nombre mystère

Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel :

→ grilles de 3x3

→ des grilles de référence pour les cases de couleur

→ des grilles vides

But du jeu : Trouver le nombre mystère

Déroulement : Sur le principe du jeu de Sudoku, chaque case correspond à un chiffre ou une quantité de 1 à 9.

Certaines images peuvent être associées à plusieurs chiffres ou quantités : exemple, un carré peut correspondre à 1 ou à 4 (pour ses quatre côtés). C'est alors une déduction suivant ce que l'on trouve pour les autres cases qui déterminera la bonne représentation.

* Awalé



Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel :

→ 1 plateau de 2x6 trous et éventuellement 2 greniers

→ des graines

But du jeu : S'emparer d'un maximum de graines : le joueur qui a le plus de graines a la fin de la partie l'emporte.

Déroulement : Le plateau est placé horizontalement entre les deux joueurs. Chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.

Le 1er joueur prend toutes les graines de l'un des 6 trous se trouvant de son côté et en dépose une dans chaque trou suivant celui qu'il a vidé, dans le sens contraire des aiguilles.

Si la dernière graine semée est déposée dans une case du camp adverse, dans laquelle il n'y a, avant qu'il ne la pose, qu'une ou 2 graines, le joueur ramasse toutes les graines de ce trou (y compris celle qu'il vient de semer). De même, il ramasse les graines des cases précédentes du camp adverse si elles sont au nombre de 2 ou 3. En revanche, il ne récolte rien s'il sème sa dernière graine dans une case vide ou dotée de plus de 3 graines après son semage.

Le solitaire



Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel :

→ 1 plateau de jeu

→ 32 boules

But du jeu : Eliminer une par une les boules du plateau jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

Déroulement : Au commencement, tous les trous du plateau sont garnis sauf un, souvent celui du centre.

Un pion se déplace en sautant horizontalement ou verticalement le pion qui le sépare d'un trou vide. Le pion sauté est alors retiré du plateau.

La partie est gagnée dès qu'il ne reste plus qu'une boule sur le plateau.