académie Lille

direction des services départementaux de l'éducation nationale Nord

inspection Lille 1 Marcq-en-Barœul

éducation nationale

MALLE
JEUX MATHÉMATIQUES

- CHERCHER -

DOMINANTE « ESPACE »

	Rush hour Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs Matériel : →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 But du jeu : Sortir la voiture rouge du plateau Déroulement : 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.
	Cache cache Pirates Jr Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs Matériel : →1 plateau de jeu →4 tuiles opaques →60 défis et leur solution But du jeu : Ne faire apparaître que les illustrations du défi Déroulement : 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.

Bahuts Malins (x3)

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs
<u>Matériel</u> :
→ 3 camions en bois
→ 10 colis de couleurs différentes
→ 1 livret contenant 48 défis et toutes les solutions

<u>But du jeu</u> : Faire tenir les colis à l'intérieur des bennes des camions, comme indiqué dans le défi choisi.

<u>Déroulement :</u> Choisir un défi et n'utiliser que les pièces présente sur l'illustration.

Dans les premiers défis, des aides tuiles sont données.

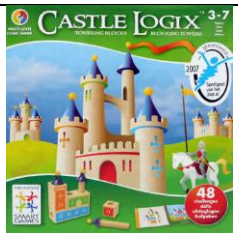
Camelot JR

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs
<u>Matériel</u> :
→ 1 base de jeu en bois
→ 4 tours, 3 escaliers, 1 pont et 2 personnages
→ 1 livret contenant défis et solutions

<u>But du jeu</u> : Constituer un chemin praticable pour la princesse et le chevalier.

<u>Déroulement :</u> Choisir un défi et n'utiliser que les pièces présente sur l'illustration.

Dans les premiers défis, des aides tuiles sont données.



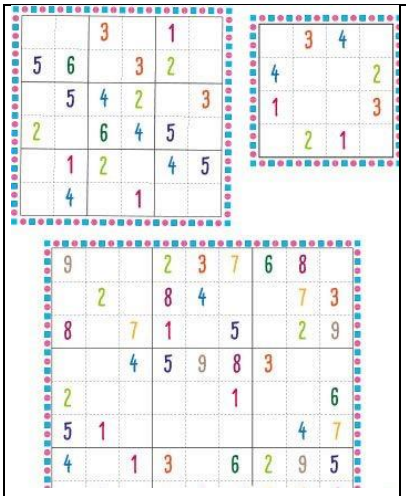
Castle Logix

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueurs
<u>Matériel</u> :
→ 4 blocs réversibles
→ 3 tours de tailles différentes
→ 1 livret contenant, les règles, 48 défis et leurs solutions

<u>But du jeu</u> : Reproduire le château qui se trouve sur le défi.

<u>Déroulement :</u> Choisir un défi et n'utiliser que les pièces présente sur l'illustration.

Dans les premiers défis, des aides tuiles sont données.

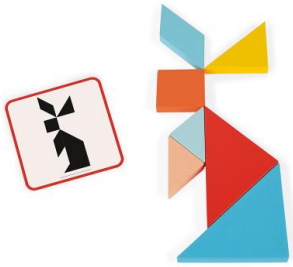


*Sudoku

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.



*Le tangram

Nombre de joueurs : 1 à 2 joueur(s)
Matériel :
→ 7 pièces de jeu
→ des cartes de figures à reproduire

But du jeu : réaliser la figure donnée avec les 7 pièces

Prévoir un modèle avec les contours des pièces afin de servir de correction.

Chromino (x2)

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs
Matériel :
→ 80 chrominos
→ 1 sac

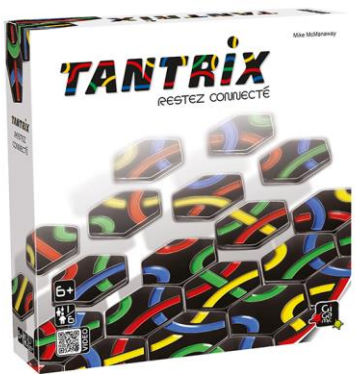
But du jeu : Ne plus avoir de chrominos

Déroulement :
Un Chromino est placé au centre de la table. Il servira de base à la construction du jeu.

Chaque joueur pioche au hasard 8 Chrominos et les place devant lui sans les montrer à son adversaire.

2 situations sont possibles au moment de jouer :
- le joueur peut placer 1 de ses 8 Chrominos en respectant la règle de 2 contacts minimum ;
- le joueur ne peut poser aucun Chromino : il pioche alors dans le sac et pose le Chromino pioché s'il le peut. Sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Attention : Il est interdit d'accoler deux couleurs différentes.

	*Tantrix* <u>Matériel</u> : → 56 tuiles uniques traversées de bandes de couleurs rouge, verte, bleue ou jaune <u>Déroulement :</u> Plusieurs variantes sont proposées dans la boîte de jeu. Dans tous les cas, il y a une règle d'or : il doit y avoir correspondance de couleurs entre les bandes colorées des tuiles qui se touchent. <u>Variante 1</u> : De 2 à 4 joueurs, le but du jeu est de réaliser la plus longue ligne dans sa couleur. Chaque joueur choisit une couleur et pioche 6 tuiles, posées devant soi. Une tuile posée au centre de la table sert de base. A son tour, chaque joueur essaie de poser une tuile puis en pioche une nouvelle afin d'avoir toujours 6 tuiles dans son jeu.