



MALLE

JEUX MATHÉMATIQUES

- NUMERATION MATERNELLE -

 	<p style="text-align: center;"><i>Bata-Waf</i></p> <p>Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <p>→ 36 cartes</p> <p><u>But du jeu</u>: Récupérer toutes les cartes du jeu.</p> <p><u>Déroulement du jeu</u> : Distribuer toutes les cartes. Chaque joueur forme un paquet avec ses cartes, qu'il pose devant lui face cachée. Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le chien le plus grand remporte le pli. Parfois il arrivera que les joueurs retournent deux cartes avec des chiens de même taille. Dans ce cas, ils doivent dire "Bata-Waf". Ils mettent chacun au-dessus de leur carte une autre carte, face cachée cette fois-ci. Puis encore une autre carte découverte. Celui qui a mis la dernière carte avec le chien le plus grand remporte toutes les cartes du pli.</p> <p>Les enfants qui ne savent pas compter peuvent aisément repérer qui remporte le pli, en comparant la taille des chiens.</p>
	<p style="text-align: center;"><i>Triominos – My first (2 exemplaires)</i></p> <p>Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs</p> <p><u>Matériel</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> → 36 Triominos dont 1 joker → 4 chevalets de couleur → 60 pièces <p><u>But du jeu</u> : Etre le premier à poser tous ses Triominos</p> <p><u>Déroulement</u> : Distribuez un chevalet à chaque joueur. Ecartez du jeu le joker et les pièces. Formez la pioche en étalant tous les Triominos, face cachée, sur la table. Chaque joueur pioche 5 Triominos et les pose sur son chevalet. Piochez un Triominos qui servira de point de départ et posez-le au centre de la table, face visible sur le plateau. Le joueur qui commence la partie doit essayer</p>

de placer un Triominos de sorte qu'il ait, au minimum, un côté en commun et tous les chiffres / couleurs / symboles en contact doivent être identiques.

C'est alors au tour du joueur suivant ; on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si un joueur n'a pas pu poser de Triominos, il doit piocher un Triominos et le poser sur son chevalet. C'est alors au tour du joueur suivant.



Hali galli

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel :

→ 56 cartes

→ 1 sonnette

But du jeu : Gagner toutes les cartes.

Déroulement : Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur l'ensemble des cartes visibles, le premier qui sonne la cloche gagne les cartes retournées.

La sonnette est placée au milieu de la table. Les cartes sont distribuées une à une à chaque joueur, jusqu'à épuisement du paquet. Chaque joueur pose son tas de cartes devant lui, faces cachées, sans le regarder : c'est son tas «couvert».

Chacun retourne à tour de rôle la première carte de son tas pour former un deuxième tas «découvert». Les cartes suivantes sont posées sur cette pile de façon à ce que seule la dernière carte soit visible.

Le premier qui sonne lorsqu'il y a 5 fruits identiques sur la table gagne tous les tas de cartes découvertes. Il glisse alors ces cartes sous son premier tas (celui des cartes cachées) et commence un nouveau tour en retournant sa première carte.

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas exactement 5 fruits identiques, il doit donner à chaque joueur une carte de son tas couvert à titre de pénalité.

Dès qu'un joueur ne dispose plus de cartes à retourner, il est éliminé. Son tas découvert reste cependant en jeu jusqu'à ce qu'un autre joueur le gagne.



Ferme la boîte/Shut the box

Nombre de joueurs : 4 joueurs

But du jeu : Fermer toutes les boîtes

Déroulement : Une partie de Shut the box se joue en un **nombre de tours déterminé en début de partie**. Les joueurs jouent les uns après les autres. Chaque joueur lance les 2 dés autant de fois qu'il le peut, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus abaisser de clapets.

Au début de chaque tour de Shut the box, tous **les clapets sont relevés** pour que les chiffres soient bien visibles.

Après un jet de dés, le joueur peut abaisser un ou plusieurs clapets à condition que leur somme soit égale à la somme des 2 dés.

Supposons qu'il fasse 5 et 3, il peut abaisser :

- le clapet 8
- les clapets 7 et 1,
- les clapets 6 et 2,
- les clapets 5 et 3,
- il peut même abaisser les clapets 4, 3 et 1.

Plus la somme des dés est élevée, plus le joueur a de possibilités pour fermer les clapets. Mais ces possibilités se réduisent au fur et à mesure des coups joués.

Un joueur peut jouer aussi longtemps qu'il lui reste des clapets à fermer. Si un joueur n'est pas en mesure de réaliser le nombre de points qu'il a obtenu, il passe les dés au joueur suivant.