

Réponse des cartes Énigmes

carte 1 : 1) Il reste 9 moutons à Matthieu.
2) Nathan a 6 moutons, Manon a 4 moutons, Sébastien a 2 moutons.
3) $25 : 4 = 6 \times 4 + 1$. Il reste 1.

carte 2 : 1) Nathan a 14 animaux.
2) Il reste 8 moutons à Barnabé.
3) Paulette a 18 moutons.

carte 3 : 1) Arthur a 15 moutons.
2) Il faut 4 chiens.
3) Nathan a 4 moutons, Manon a 5 moutons, Robert a 6 moutons.

carte 4 : 1) Lucie a 10 moutons.
2) Il reste 10 moutons à Manon.
3) Thérèse a 12 moutons blancs.

carte 5 : 1) Arthur a 7 moutons.
2) Anne a 5 moutons blancs.
3) Robert a 4 moutons, Anne a 2 moutons.

Les gestes sont autorisés pour montrer les personnages ou animaux, et dire si on est sur la bonne voie.

Le joueur qui annonce le premier la bonne réponse gagne la carte pour son équipe.

Remarque : Les *cartes Énigmes* sont à part. Pour celles-ci, on doit résoudre en équipe l'une des énigmes en la mettant « en scène » avec les animaux et les personnages.

Ensuite, c'est au tour d'un joueur d'une autre équipe de piocher une carte et faire deviner l'un des défis...

Fin du jeu :

Partie courte : la première équipe gagnant 12 cartes gagne la partie.

Partie longue : les 40 cartes Défis sont jouées. L'équipe remportant le plus de cartes gagne la partie.

MATHS ET MOUTONS

À partir de 7 ans. De 2 à 10 joueurs.

Le jeu se joue par équipes à partir de 4 joueurs.
Contenu : 26 cartes Mouton, 6 cartes Berger, 6 cartes Chien/Loup, 40 cartes Défis (10 cartes Personnages, 10 cartes Expressions, 10 cartes Calculs, 10 cartes Énigmes) et 3 cartes Règles.
Durée d'une manche : 20 à 30 minutes.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes en faisant deviner sans parler ce qu'il y a d'écrit sur la carte.

Principe du jeu : Compétitif pour 4 à 10 joueurs (au moins 2 équipes), coopératif pour 2 à 3 joueurs.

On met les cartes Mouton, Chien/Loup et Berger au centre de la table, en pile.

Les cartes Défis sont mélangées et posées en pile, les défis étant face cachée.

Chaque joueur choisit son équipe.

Réponse des cartes Énigmes

carte 6 : 1) Robert a 5 moutons.
2) Paulette a 6 moutons blancs.
3) Chacun reçoit 6 moutons, il restera 2 moutons seuls.

carte 7 : 1) Arthur a 14 moutons.
2) Il reste 7 moutons (noirs) à Barnabé.
3) Chacun reçoit 7 moutons, il restera 1 mouton seul.

carte 8 : 1) Il reste 4 moutons à Matthieu.
2) Il faut 3 chiens.
3) Barnabé a 7 moutons.

carte 9 : 1) Anne a 9 moutons blancs.
2) Clémence doit acheter 8 moutons.
3) Robert a 13 moutons.

carte 10 : 1) Lucie a 12 moutons.
2) Clémence doit acheter 14 moutons.
3) Barnabé a 15 moutons.

Variantes :

– On peut jouer juste par équipe pour les défis, et non tous ensemble. Dans ce cas, l'équipe gagne la carte si elle trouve le défi proposé par un de ses joueurs.

– Les joueurs ne pourront proposer chacun qu'une solution pour le défi proposé. Si personne n'a trouvé, la carte est mise de côté.

– On pourra utiliser un sablier si on le souhaite, ou chronométrer une minute, voire 30 secondes pour les plus forts.

– On pourra jouer par catégorie de cartes Défis. L'équipe gagnant le plus grand nombre de défis de cette catégorie gagne la manche.

– On pourra inventer ses propres défis.

– Les cartes Énigmes peuvent se jouer seul, en vérifiant après avec la carte Corrections (les cartes sont numérotées).

4

Le jeu commence. Un des joueurs pioche la première carte Défis, annonce la catégorie du défi et doit faire deviner, sans parler, l'un des défis de la carte (les défis sont de niveau évolutif, les plus difficiles sont en bas des cartes). Il a pour cela les moutons blancs et noirs, les chiens, les loups et les 2 familles de bergers (une avec un fond jaune, une avec un fond bleu).

Carte Calculs : faire deviner le calcul précis ainsi que le résultat.

Quelques pistes pour faire deviner les calculs :

- soustraction : le loup mange des moutons ;
- division : partage de moutons entre des bergers ;
- multiplication : plusieurs groupes d'animaux.

Carte Personnages : faire deviner l'expression complète (le nombre + le « personnage »).
Niveau avancé : par le calcul de son choix.

Carte Expressions : faire deviner la phrase entière (les verbes mis à part) : prénoms, expression mathématiques, nombres...

2