

# DÉTECTIVE MATHÉO



**ADDITIONS**  
**SOUSTRATIONS**  
**MULTIPLICATIONS**  
**DIVISIONS**



# DÉTECTIVE MATHÉO

Auteur : Alain Brobecker Illustrateur: Ronnel Pascua

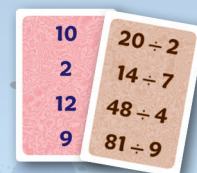
À partir de 8 ans.

De 2 à 4 joueurs par jeu.

Contenu : 5 jeux de calculs indépendants (additions, soustractions, multiplications niveau 1, multiplications niveau 2, divisions).

Durée d'une partie : 10 minutes.

## Présentation



**But du jeu :** Gagner le maximum de cartes en trouvant la bonne paire calcul/résultat.

**Principe du jeu :** Prendre une famille de cartes, mélanger les cartes, puis en faire une pile en vérifiant que les faces contenant les calculs soient sur le dessus. On s'arrangera pour que les cartes soient lisibles dans le bon sens pour tous.

On retourne la carte du dessus du paquet et on la pose à droite de la pile pour avoir une carte côté « Calculs » et une carte côté « Résultats » visibles. Les joueurs cherchent alors l'unique paire calcul/résultat correcte entre ces deux cartes. Le joueur qui trouve en premier la bonne paire donne à voix haute le résultat, puis le calcul associé. Il gagne alors la carte « Résultats ».

On recommence en retournant à nouveau la carte du dessus du paquet.

Si la réponse donnée par un joueur est incorrecte, il ne peut plus proposer de réponse pour cette carte. Si aucun joueur ne trouve la bonne réponse, la carte est mise de côté.

Une fois la dernière paire calcul/résultat trouvée, il reste une carte qui est écartée du décompte des points. Les joueurs comptent le nombre de cartes qu'ils ont en leur possession, le gagnant est celui qui en possède le plus.

## Variantes – niveau de difficulté

Facile : chercher les paires résultat/résultat.

Simple : mettre la pile de cartes avec les faces contenant les résultats sur le dessus.

Difficile : chercher les paires calcul/calcul (pour les additions ou pour les soustractions).

## Variante pour 2 joueurs

Les 2 joueurs se placent côte à côte, afin de mieux voir les cartes. Si la réponse donnée par un joueur est incorrecte, l'autre joueur gagne la carte « Résultats ».

## Duel pour 2 joueurs

Le premier joueur prend la carte côté « Calculs » et la tient devant lui. L'autre joueur voit les résultats.

Le premier joueur doit annoncer les 4 à 6 calculs et trouver les 4 à 6 résultats corrects pour gagner la carte. S'il réussit, il gagne la carte et on inverse les rôles. Sinon, la carte est mise de côté et on inverse les rôles.

Le premier joueur qui gagne 10 cartes gagne la partie.

## Matches multiplications niveau 2 pour 2x2 joueurs

On coupe le paquet de cartes en deux paquets égaux de 15 cartes, qui permettront de faire simultanément deux parties sur le principe du jeu à 2 joueurs.

Si on veut faire tous les affrontements possibles, et si on appelle les joueurs A, B, C et D, on effectuera les matchs suivants :

match 1 : A-B, C-D

match 2 : A-C, B-D

match 3 : A-D, B-C

Le vainqueur est celui qui aura amassé le plus de cartes en comptabilisant les points des 3 matchs.

Retrouvez notre gamme complète sur notre site [www.catsfamily.net](http://www.catsfamily.net).