

1-10, MATHS !

... C'est le printemps et les fourmis sont sorties de leur fourmilière. Elles partent à la recherche d'aliments qu'elles entreposeront dans leur nid et pouvoir ainsi passer le long hiver. Mais... qui arrivera d'abord ? Aide-les à trouver leur chemin !

F

INSTRUCTIONS DU JEU

Nombre de joueurs: de 2 à 4.

Type de jeu: Jeu stratégique amusant pour l'apprentissage et la compréhension conceptuelle des numéros.

Contenu: 1 tableau de jeu illustré, 40 réglettes de couleur du 1 au 10 et les règles du jeu.

Objectif du jeu: L'objectif du jeu est d'être le premier à placer toutes les réglettes.

Instructions du jeu:

S'il y a 4 joueurs: Quand le tableau est préparé, il faut donner dix réglettes, une de chaque, à chaque joueur. Le jeu commence avec le joueur le plus jeune qui placera une réglette sur la case de départ. Ensuite, à chacun leur tour, les joueurs placeront, une par une, les autres réglettes en suivant toujours le parcours jusqu'à atteindre le centre. Il existe plusieurs chemins pour arriver à la fin, l'emplacement des réglettes déterminera le parcours que les fourmis devront suivre. Quand un joueur ne peut placer aucune réglette sur le tableau, le tour passe au joueur suivant. Le jeu s'achève quand un joueur réussit à placer toutes ses réglettes sur le tableau ou quand il réussit à atteindre le centre avec la réglette exacte. Le gagnant sera celui qui aura placé toutes ses réglettes ou qui aura conservé celles de moindre valeur. À cet effet, chaque joueur additionnera la valeur totale des réglettes qu'il a encore en sa possession (voir tableau). Nous pouvons aussi connaître le gagnant d'une manière bien plus simple : chaque joueur placera en ligne droite, et l'une à la suite de l'autre, toutes les réglettes qu'il n'a pas réussi à placer sur le tableau. Le joueur ayant la rangée de réglettes la plus courte sera le gagnant.

S'il y a 3 joueurs: Il faut donner 10 réglettes à chaque joueur et les autres réglettes sont placées sur la table. La partie commence de la même manière que le jeu précédent, mais avec la particularité que les réglettes en trop serviront de joker ; c'est-à-dire, quand un joueur ne peut en placer aucune, il pourra prendre la réglette qui lui semble la plus appropriée.

S'il y a 2 joueurs: Il faut donner 20 réglettes à chaque joueur, de sorte que chaque joueur ait deux réglettes de chaque longueur (deux de 1, deux de 2, deux de 3, etc.). Le système de jeu sera le même qu'avec 4 joueurs.