

Maths et Mesures

1. longueurs et masses

Auteur : François Petit Illustrateur : Ronnel Pascua



16 cartes Unité
16 cartes Défis
26 cartes Chiffre
Règle : la Course au trophée
+ 2 cartes Correction



24 cartes Longueur
24 cartes Masse
2 cartes Joker

Règles : la Bataille, TriCats, MémoCats, Misty, IdentiCats
+ 2 cartes Correction



La Course au trophée

3 à 5 joueurs

Cartes utilisées : les cartes Défis (longueur ou masse) et la carte Joker associée, les cartes Chiffre. Pour l'entraînement, les cartes Unité.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Défis en posant les bons chiffres sur la table. **Variante :** en tapant sur la bonne unité.

Principe pour 3 joueurs : un joueur prend les cartes Défis, c'est le maître du jeu. Les deux autres joueurs prennent une série colorée de 12 cartes Chiffre (et la virgule pour le niveau 2 des défis). Ces cartes seront en main, prêtes à être posées lors des défis.

La partie commence. Le maître du jeu prend la carte du dessus de la pile, choisit le niveau (1 ou 2). Il lit à haute voix un des nombres de la carte, suivi de son unité, et annonce l'unité dans laquelle ce nombre doit être converti. Les autres joueurs doivent poser le plus vite possible sur la table et devant eux le nombre (formé d'une série de chiffres et, si besoin, de la virgule) qui leur semble être la solution, puis taper sur la carte Joker. Les chiffres doivent bien sûr être posés dans le bon ordre et on ne peut faire qu'une proposition par défi.

Le maître du jeu annonce alors la bonne solution. Le joueur qui a donné la bonne réponse le premier reçoit la carte Défis qu'il pose devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, le maître du jeu choisit et lit un autre défi de la même carte.

Quand les 8 cartes Défis ont été données, le joueur ayant le plus de cartes Défis gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent la partie.

Entraînement : on pose les cartes Unité sur la table. Puis on met les chiffres de nombre proposé dans les bonnes colonnes.

Variante pour 3 à 5 joueurs : on pose les cartes Unité sur la table (longueur ou masse). Même principe que précédemment, mais le maître du jeu, au lieu d'annoncer l'unité dans laquelle le nombre a été converti, annonce le nombre converti. Les autres joueurs doivent taper le plus vite possible sur la bonne carte Unité. Le joueur le plus rapide gagne la carte Défis.

La Bataille

2 à 4 joueurs

Cartes utilisées : les 24 cartes Longueur ou les 24 cartes Masse.

But du jeu : gagner toutes les cartes mises en jeu.

Principe : après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes entre les joueurs. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs.

TriCats

1 à 2 joueurs

Cartes utilisées : les 24 cartes Longueur ou les 24 cartes Masse.

But du jeu : trouver les 3 cartes ayant la même valeur.

Principe : le joueur sélectionne une série (longueur ou masse) et la pose devant lui sur la table. Il doit ensuite regrouper les cartes de même valeur. À la fin, il vérifie auprès d'un adulte s'il a gagné ou sur la carte Correction.

MémoCats

1 à 4 joueurs

Cartes utilisées : les cartes Longueur ou les cartes Masse.

But du jeu : trouver le maximum de paires de cartes.

Principe : choisir des paires de cartes, les mélanger et les poser face cachée sur la table. En retourner deux. Si les nombres sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs joueurs) et en retourner deux autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner deux cartes. Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le gagnant est le joueur qui a découvert le plus grand nombre de paires.

Variante : même règle que précédemment, mais on jouera avec des trios de cartes identiques.

Misty

2 à 4 joueurs

Cartes utilisées : les cartes Longueur ou Masse + la carte Joker.

But du jeu : se débarrasser de ses cartes en faisant des paires.

Principe : choisir des paires de cartes, les mélanger. Un des joueurs les distribue. Le joueur à sa gauche commence. Il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes nombres, s'il le peut. Le joueur suivant fait de même : il pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite, puis il pose la ou les paires de cartes correspondant aux mêmes nombres, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Joker ou de ne pas la garder en main, la carte Joker ne pouvant s'appareiller.

Le dernier joueur ayant la carte Joker perd la partie.

IdentiCats

2 à 4 joueurs

Cartes utilisées : les cartes Longueur ou Masse + la carte Joker.

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.

Principe : le Joker est placé au centre de la table. On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

– En cas d'égalité, les joueurs concernés tapent sur la carte Joker. Le plus rapide donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Le plus rapide rejoue.

– Sinon, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Si un joueur tape sur le Joker alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une valeur commune), il reçoit les cartes découvertes de tous les joueurs et les met sous son paquet. C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte. Le joueur n'ayant plus de cartes gagne la partie.