

AL11

Jeu Habermaaß n°4538

# Multimouches

Un jeu éducatif sur les tables de multiplication de 1 à 10.  
Pour 2 à 6 joueurs de 8 à 99 ans.

**Idée :** Antje Reiter  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée de la partie :** 10 - 20 minutes



**Comment ?**

Vous trouvez que les tables de multiplication de 1 à 10 c'est ennuyeux ? Alors, essayez tous en même temps de taper sur la mouche qui indique le bon résultat de la multiplication et vous verrez que c'est plutôt amusant ! Et platsch, on peut même devenir un champion du calcul !

## Contenu du jeu

- 6 tapettes à mouches
- 42 cartes-mouches
- 5 cartes-fleurs
- 45 mouches en bois
- 2 dés à 10 côtés
- règle du jeu

FRANÇAIS

## Idée

*but : récupérer huit mouches en bois*

Vous choisissez une fleur dont le chiffre est celui qui devra être multiplié avec un des chiffres de 1 à 10. Ensuite, on lance le dé. Vous essayez alors de multiplier le chiffre du dé par le chiffre indiqué sur la fleur. Celui qui tapera le plus vite avec sa tapette sur la mouche qui indique le bon résultat prend une mouche en bois en récompense. Le but du jeu est de récupérer en premier huit mouches en bois.

### Les cartes :

Dans le jeu, il y a deux sortes de cartes : les cartes-fleurs et les cartes-mouches.

- Les cinq cartes-fleurs ont, sur chaque face, une fleur avec un chiffre en couleur de 1 à 10. Ce chiffre est celui qu'il faudra prendre pendant le tour pour effectuer les multiplications.
- Sur la face des cartes-mouches, il y a un chiffre. Il indique le résultat d'une opération quelconque de multiplication selon la table de multiplication de 1 à 10 (les opérations correspondantes figurant au dos). La couleur des nombres de cette multiplication indique le chiffre de la fleur correspondante.



## Préparatifs

Avant de commencer la partie, choisissez n'importe quel chiffre entre 1 et 10 et posez la fleur correspondante au milieu de la table pour que tous puissent bien la voir. Ensuite, prenez les dix mouches qui, au dos, ont une opération de multiplication de la même couleur que le chiffre de la fleur. Répartissez ces mouches autour de la fleur, en tournant la face mouche vers le haut. Chaque joueur prend une tapette. Préparer les mouches en bois et le dé rouge. Les autres accessoires ne sont pas nécessaires et sont remis dans la boîte.

*lancer le dé*

*jouer tous en même temps : multiplier le chiffre du dé par le nombre de la fleur, chercher la mouche qui indique le bon résultat, taper dessus avec la tapette*

*retourner la mouche, comparer l'opération de multiplication indiquée au nombre du dé et à celui de la fleur, premier joueur qui a tapé sur la bonne mouche = mouche en bois, tapé trop tard ou sur la mauvaise mouche = pas de mouche en bois, nouveau tour*

*huit mouches en bois = partie gagnée*

## Déroulement de la partie

Celui qui pourra le mieux imiter le bourdonnement d'une mouche a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Maintenant, vous jouez tous en même temps : multipliez le chiffre du dé par le chiffre de votre fleur et cherchez la mouche qui indique le bon résultat. Celui qui l'a trouvée, tape vite dessus avec sa tapette. Si un autre joueur pense que la bonne mouche n'a pas encore été trouvée, il continue de chercher.

**Attention :** chaque joueur n'a le droit de taper qu'une seule fois par tour et doit laisser sa tapette sur la mouche dès qu'il l'a touchée.

Quand tous les joueurs ont tapé sur une mouche ou s'ils pensent que la bonne mouche a déjà été trouvée, on vérifie.

### La vérification :

Retournez toutes les mouches sur lesquelles il y a une tapette. Regardez les opérations de multiplication qui y figurent et cherchez celle qui correspond au chiffre et à la couleur de la fleur ainsi qu'au chiffre du dé : c'est la carte qui indique le bon résultat.

- Le joueur qui a tapé en premier sur la bonne mouche prend une mouche en bois en récompense.
- Si aucun joueur n'a tapé sur la bonne mouche, personne ne récupère de mouche en bois.

Ensuite, les mouches sont de nouveau retournées et chaque joueur prend sa tapette. Ils choisissent un nouveau chiffre et pose une nouvelle fleur. C'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé. Un nouveau tour commence.

## Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa huitième mouche en bois. Il gagne la partie et est le champion du calcul.

## Variante « pro »

On joue comme dans le jeu précédent, en tenant compte cependant des changements ci-dessous :

Répartissez les 42 mouches au milieu de la table. Remettez les fleurs dans la boîte, elles ne servent pas pour cette variante.

On joue maintenant avec les deux dés en multipliant les chiffres de chacun des dés.

Qui relèvera ce défi et deviendra le super champion des tables de multiplication de 1 à 10 ?