

Multiplio

Plus vite que Pythagore !

X



Règle du jeu

Conception et Création du jeu : Isabelle Privé et Sophie Servent © - 2010 - Jeu sous licence®

Jeu éducatif et pédagogique
à partir de 7 ans
de 2 à 6 joueurs
2 règles

But du jeu :

Acquisition des tables de multiplication par le jeu

Préparation du Jeu :

- Choisir un des 2 jeux,
- Installer le plateau de jeu en plaçant les 6 trapèzes autour de l'hexagone central.
- Distribuer à chaque joueur une table de Pythagore.
- Préparer le sablier.

Règle du Jeu n° 1 plateau bleu / cartes bleues

Déroulement de la partie :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend 5 jetons de cette couleur et le « mini-hexagone » correspondant.
- Un des joueurs distribue 10 cartes « nombre » à chacun en les posant à l'envers (nombre non visible) et retourne le sablier.
- La partie commence : tous les joueurs retournent leurs cartes.
- Chaque joueur doit trouver le plus rapidement possible sur le plateau le résultat d'une multiplication qu'il aura effectuée avec deux des cartes qu'il a en main. Il pose alors un jeton sur le plateau (sur le nombre correspondant au résultat) et laisse les 2 cartes de côté ; il continue de jouer avec ses 8 cartes restantes, puis les 6 autres etc. Il peut bien évidemment se servir de la table de Pythagore ; mais il ira plus vite s'il connaît bien ses tables de multiplication.

• Ex : un joueur a la carte « 7 » et la carte « 3 » parmi ses 10 cartes : il pose un jeton sur le nombre 21 sur le plateau et met ses deux cartes (7 et 3) de côté. Il reprend ensuite deux cartes parmi les 8 restantes et ainsi de suite.

- Si un joueur a placé tous ses jetons avant que le sablier soit écoulé, il dit STOP et tous les joueurs s'arrêtent. Il devra alors justifier ses 5 résultats. S'ils sont justes, il gagne 1 point et avance son « mini-hexagone » d'un cran.
- Sinon tout le monde s'arrête quand le sablier est écoulé. Celui qui a correctement placé le plus de jetons devra justifier ses résultats. S'ils sont justes, il gagne 1 point et avance son « mini-hexagone » d'un cran.
- Si plusieurs joueurs ont placé le même nombre de jetons sur le plateau, ils sont ex-aequo et chacun avance son « mini-hexagone » d'un cran.
- Puis chacun reprend ses jetons : toutes les cartes sont re-mélangées avec la pioche et 10 cartes « nombre » sont à nouveau distribuées.

Fin de la partie :

Le 1^{er} dont le « mini-hexagone » arrive à 6 a gagné.

Règle du Jeu n° 2 plateau blanc / cartes blanches

Déroulement de la partie :

- Chaque joueur choisit une couleur et prend 10 jetons de cette couleur.
- Un des joueurs distribue 5 cartes « résultat » à chacun en les posant à l'envers (nombre non visible) et retourne le sablier.
- La partie commence : tous les joueurs retournent leurs cartes.

• Chaque joueur doit trouver le plus rapidement possible sur le plateau les 2 nombres qui, en se multipliant, donnent le résultat de la carte qu'il a en main. Dès qu'il a trouvé, il pose sur le plateau un jeton sur chacun des 2 nombres. Il met de côté la carte qu'il vient d'utiliser et recommence avec les 4 cartes restantes, puis les 3...

Exemple : un joueur a la carte « 24 » parmi ses 5 cartes « résultat », il peut poser un jeton sur le nombre « 6 » et un sur le nombre « 4 » mais il pourrait également poser un jeton sur le nombre « 8 » et un sur le nombre « 3 ».

- Si un joueur a placé tous ses jetons avant que le sablier soit écoulé, il dit STOP et tous les joueurs s'arrêtent. Il devra alors justifier ses calculs. S'ils sont justes, il gagne 1 point et avance son « mini-hexagone » d'un cran.
- Sinon tout le monde s'arrête quand le sablier est écoulé. Celui qui a correctement placé le plus de jetons devra justifier ses calculs. S'ils sont justes, il gagne 1 point et avance son « mini-hexagone » d'un cran.
- Si plusieurs joueurs ont placé le même nombre de jetons sur le plateau, ils sont ex-aequo et chacun avance son « mini-hexagone » d'un cran.
- Puis chacun reprend ses jetons : toutes les cartes sont re-mélangées avec la pioche et 5 cartes « résultat » sont à nouveau distribuées.

Fin de la partie :

Le 1^{er} dont le « mini-hexagone » arrive à 6 a gagné.



Oxybul Eveil & Jeux
13, rue Ernest Renan
92723 Nanterre
France

Réf : 303537