

Règles du jeu « faits maths x »

L'objectif de ce jeu est de permettre aux élèves de s'approprier les tables de multiplication dans les deux sens. Il est important de savoir que $2 \times 2 = 4$ mais aussi que $4 = 2 \times 2$ ne serait-ce que pour comprendre que le signe $=$ n'est pas à sens unique mais signifie une équivalence. Les tables de 1 et de 10 ont volontairement été supprimées pour limiter le nombre de cartes du jeu et parce que la multiplication par 1 et 10 peuvent s'apprendre autrement. Il faut jouer régulièrement pour voir les élèves progresser. Ils utilisent ce jeu pour apprendre et dans un premier temps mettrons du temps à jouer. C'est l'accélération des parties qui sera l'indicateur des progrès des élèves.

But du jeu :

ramasser le plus de cartes possible.

Nombre de joueurs :

2 à 6 joueurs

Déroulement de la partie :

Les 128 cartes du jeu peuvent être utilisées. On peut aussi faire deux jeux différents tables de 2 à 5 ; tables de 6 à 9 fond gris

Pour 2 3 joueurs : le distributeur donne 6 ou 7 cartes à chaque joueur. Il en pose également 6 ou 7 faces visibles au centre de la table. Le reste des cartes servira de pioche. Les joueurs peuvent poser leurs cartes face visible sur la table ou les garder en main.

Pour 4 à 6 joueurs : le distributeur donne 5 cartes à chaque joueur. Il en pose également 5 faces visibles au centre de la table. Le reste des cartes servira de pioche. Les joueurs peuvent poser leurs cartes face visible sur la table ou les garder en main.

Le premier joueur essaie d'appairer des cartes il peut les prendre dans sa main ou bien sur la table. S'il a dans sa main « 2×2 » et « 4 », il fait une paire qu'il met de côté. S'il a en main « 4×5 » et qu'il y a 20 sur la table, il peut faire une paire. S'il y a « 5×7 » et « 35 » sur la table, il peut faire une paire. Le joueur met ainsi toutes les paires qu'il peut de côté.

Quand il ne peut plus jouer, il complète la table avec sa main puis sa main avec la pioche pour avoir le nombre de cartes de départ en main et sur la table.

Une fois le jeu complété, c'est au tour du joueur suivant.

Le joueur qui ne peut pas jouer peut soit piocher une carte supplémentaire soit changer sa main complète à tout moment mais il passe son tour.

Fin de partie :

Quand la pioche est vide, le joueur complète la table avec sa main et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Le joueur qui a le plus de paires en fin de partie a gagné.

Jeu conçu par Grégory Sieja CPC AIEN Metz Sud.

2X2

3X2

4X2

8X2

5X2

6X2

7X2

9X2

4

6

8

10

12

14

16

18

2X3

3X3

4X3

8X3

5X3

6X3

7X3

9X3

6

9

12

15

18

21

24

27

2X4

3X4

4X4

8X4

5X4

6X4

7X4

9X4

8

12

16

20

24

28

32

36

2X5

3X5

4X5

8X5

5X5

6X5

7X5

9X5

10

15

20

25

30

35

40

45

2X6

3X6

4X6

8X6

5X6

6X6

7X6

9X6

12

18

24

30

36

42

48

54

2X7

3X7

4X7

8X7

5X7

6X7

7X7

9X7

14

21

28

35

42

49

56

63

2X8

3X8

4X8

8X8

5X8

6X8

7X8

9X8

16

24

32

40

48

56

64

72

18

27

36

45

54

63

72

81

2X9

3X9

4X9

8X9

5X9

6X9

7X9

9X9