

MATHS ET MOUTONS

auteur : François Petit – illustrations : Irene Mark Gilo

$$3 + 5, 7 - 4, 2 \times 6, 15 \div 3 \dots$$

5 moutons blancs, 6 animaux...

Anne a 4 moutons, Lucie en a autant et Arthur en a 2 de plus...

Sans dire un mot, saurez-vous faire deviner aux autres joueurs ces calculs et expressions ?

Les moutons, chiens, loups et bergers seront vos alliés pour relever ces nombreux défis.

Contenu :

- 26 cartes Mouton ;
- 6 cartes Chien/Loup ;
- 6 cartes Berger ;
- 7 cartes Enclos ;
- 3 cartes Jour/Nuit ;
- 2 cartes Correction ;
- 60 cartes Défis : 10 cartes Personnages, 10 cartes Expressions, 10 cartes Calculs, 10 cartes Troupeaux, 10 cartes Énigmes, 10 cartes Scénarios.



6 cartes Berger



6 cartes Chien/Loup



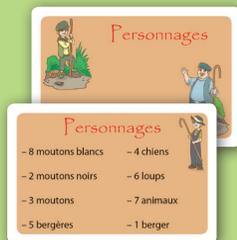
60 cartes Défis



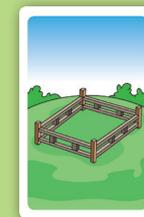
26 cartes Mouton



3 cartes Jour/Nuit



2 cartes Correction



7 cartes Enclos

RÈGLE PRINCIPALE

À partir de 6 ans. De 2 à 10 joueurs. Durée : 10 à 15 minutes.

Cartes utilisées : cartes Mouton, Chien/Loup, Berger, Enclos, cartes Défis Troupeaux, Personnages, Expressions et Calculs.

But du jeu : gagner le maximum de cartes en faisant deviner sans parler ce qu'il y a d'écrit sur la carte.

Principe du jeu : Compétitif pour 4 à 10 joueurs (au moins 2 équipes), coopératif pour 2 à 3 joueurs.

1) Préparation du jeu

– On met les cartes Mouton, Chien/Loup, Berger et Enclos au centre de la table, en pile.

– Les cartes Défis sont mélangées et posées en pile, les défis étant face cachée.

– Chaque joueur choisit son équipe.

2) Le jeu

– Le jeu commence. Un des joueurs pioche la première carte Défis, annonce la catégorie du défi et doit faire deviner, sans parler, l'un des défis de la carte (les défis sont de niveau évolutif, les plus difficiles sont en bas des cartes). Il a pour cela les moutons blancs et noirs, les chiens, les loups, les enclos et les 2 familles de bergers (une avec un fond jaune, une avec un fond bleu).

– Les gestes sont autorisés pour montrer les personnages ou animaux, et dire si on est sur la bonne voie.

– Le joueur qui annonce le premier la bonne réponse gagne la carte pour son équipe.

– Ensuite, c'est au tour d'un joueur d'une autre équipe de piocher une carte et faire deviner l'un des défis...

– Fin du jeu : la première équipe gagnant 12 cartes gagne la partie.

LES DIFFÉRENTES CARTES DÉFIS

Carte Calculs : faire deviner le calcul précis ainsi que le résultat.

Quelques pistes pour faire deviner les calculs :

– soustraction : le loup mange des moutons ;

– division : partage de moutons entre des bergers ;

– multiplication : plusieurs groupes d'animaux.

Carte Personnages : faire deviner l'expression complète (le nombre + le « personnage »).

Niveau avancé : par le calcul de son choix.

Carte Expressions : faire deviner la phrase entière (les verbes mis à part) : prénoms, expression mathématiques, nombres...

Carte Troupeaux : faire deviner l'expression complète : nombres, animaux, couleur si demandé pour les moutons, mots troupeaux ou groupes, connecteurs logiques (dont)...

Cartes Énigmes : résoudre seul ou en équipe l'une des énigmes en la mettant « en scène » avec les animaux et les personnages.

Cartes Scénario : d'après 2 situations données (jour 1, jour 2) séparées par la nuit (où le joueur ne voit pas les cartes), trouver la ou les différences et proposer un scénario avec les cartes Animaux et Personnages.

DÉFIS SCÉNARIO

À partir de 6 ans. Pour 2 joueurs. Durée : 5 à 10 minutes par scénario.

Cartes utilisées : cartes Mouton, Chien/Loup, Berger, cartes Défis Scénarios, cartes Jour/Nuit.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes en faisant deviner sans parler ce qu'il y a d'écrit sur la carte.

Principe du jeu : Le joueur 1 pioche une carte et crée le scénario pour un autre joueur (2). Il pose d'abord une carte Jour et les animaux dessinés sur la partie gauche de la carte. Puis il pose la carte Nuit. Le joueur 2 se retourne, de sorte qu'il ne puisse plus voir la table et les cartes. Le joueur 1 enlève alors les cartes en trop par rapport au lendemain (ou en ajoute, selon l'image).

Quand la situation du second jour est prête, le joueur 1 annonce « Le jour se lève », et le joueur 2 se retourne vers la table.

Il doit alors trouver la différence par rapport à la veille et proposer un scénario (le loup en a mangé 1, un berger en a emmené 2 de plus...) en posant les cartes pour son scénario.

Le joueur 1 vérifie que le joueur 2 a trouvé la ou les bonnes différences et si son scénario rend compte de la différence.

Le joueur 2 gagne la carte s'il a raison et si le scénario est bon. Puis on inverse les rôles...

DÉFIS ÉNIGMES

À partir de 6 ans. Pour 2 joueurs. Durée : 5 à 10 minutes par scénario.

Cartes utilisées : cartes Mouton, Chien/Loup, Berger, cartes Défis Énigmes.

But du jeu : Résoudre l'énigme proposée.

Principe du jeu : Le joueur 1 pioche une carte et doit résoudre seul (ou en équipe) l'une des énigmes en la mettant « en scène » avec les animaux et les personnages.

Retrouvez nos autres jeux de cartes sur

WWW.CATSFAMILY.EU