

MATHÉ CAT'S 1 - LES FRACTIONS

Auteur : François Petit - Illustrations : Ronnel Pascua

Présentation : 73 cartes Fraction (11 cartes Irréductible, 18 cartes Réductible, 11 cartes Mot, 11 cartes Décimale, 11 cartes Disque, 11 cartes Rectangle), 4 cartes Action, 31 cartes Tarte et 2 cartes Correction (utilisées en cas de litige). On jouera avec les types de cartes que les joueurs connaissent.

Nous proposons 9 règles avec le même jeu de cartes, pour apprendre les fractions tout en vous amusant !

Chaque règle précisera le nombre de joueurs et la durée de la partie. Nous conseillons les règles dans l'ordre suivant : TriCats, MémoCats, le Misty, les Familles, UnoCats, les Défis, IdentiCats, la Bataille, les 3 tartes.

Pour Misty et MémoCats, on peut jouer avoir des paires de même valeur (ex : $1/4$ et $0,25$), ou des cartes de valeurs complémentaires à 1 (ex : $1/4$ et $3/4$), notamment en jouant avec les cartes Tarte.



1

TriCats - La réussite

À partir de 8 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : Cartes Fraction (séries en fonction du niveau des enfants) et Correction.

But du jeu : Trouver toutes les cartes ayant la même valeur.

Principe du jeu : Les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Irréductible (ou Disque) avec lesquelles ils veulent jouer et les rangent en une ligne. Puis ils prennent les cartes Fraction (lettres, disque, rectangle...), regardent les fractions, et placent les cartes sous la carte Irréductible qui correspond.

À la fin, ils vérifient s'ils ont gagné en regardant les cartes Correction.

Misty

À partir de 8 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : paires de cartes ayant la même valeur (4 paires par joueur, jusqu'aux 11 paires pour 3 joueur et plus), la carte Chat.

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

Principe du jeu : Un des joueurs mélange les cartes choisies puis 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 valeurs, 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 valeurs, s'il le peut. Le but est de ne pas piocher la carte Chat ou de ne pas la garder en main, la carte Chat étant seule.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main (dont la carte Chat), qui est le perdant de cette manche.

MémoCats

À partir de 8 ans – De 1 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : 4 à 11 paires de cartes ayant la même valeur.

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

Principe du jeu : Mélanger les paires de cartes choisies et les poser face cachée sur la table. En retourner 2. Si les valeurs sont identiques, laisser les cartes retournées (si un seul joueur) ou prendre la paire (si plusieurs

2

joueurs), et en retourner 2 autres. Sinon, les remettre face cachée. C'est au tour du joueur suivant de retourner 2 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.

Les Familles

À partir de 9 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Les cartes Fraction $1/2$, $1/3$, $1/4$ et $1/6$.

But du jeu : Gagner le maximum de familles de fractions.

Principe du jeu : On enlève toutes les cartes liées aux fractions $1/5$ ($1/5$, $2/5$, $3/5$ et $4/5$). On prendra une carte de chaque valeur pour les Réductibles). On jouera avec les décimales si les enfants maîtrisent ce type de fractions. On distribue ensuite 7 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. Ensuite, à tour de rôle, chacun peut demander à l'un des autres joueurs une carte (ex : famille Disque, $1/2$). Si le joueur l'a, il la donne et on peut poser une autre question pour avoir une autre carte. Dès que la réponse est négative, on pioche. Si la carte piochée correspond à la carte demandée (« Bonne pioche ! »), on peut poser à nouveau une question. Sinon, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le plus jeune joueur qui commence. Quand la pioche est vide, c'est au joueur suivant de jouer. Quand un joueur termine une famille, il la pose sur la table et rejoue. S'il n'a plus de cartes, il pioche. Le gagnant est celui qui gagne le plus de familles.

Variante : On pourrait jouer avec les Famille de valeurs : dans la famille de $2/3$, je voudrais la représentation en rectangle.

UnoCats

À partir de 9 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : cartes Fraction et Action avec même dos de carte.

But du jeu : donner ses cartes en posant une carte ayant un point commun.

Principe du jeu : Les cartes sont mélangées puis mises en un tas. Puis un joueur distribue 6 cartes à chacun. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon (si c'est une carte Action, elle s'applique au joueur qui commence).

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte Fraction pouvant suivre la dernière carte posée du talon. Le joueur doit

3

poser une carte Fraction avec la même série (Disque, Rectangle...) ou la même valeur (1/2, 3/4...), et il nomme le point commun. Un joueur peut poser une carte Action quand c'est son tour. Les propriétés de la carte s'appliquent immédiatement. Le joueur suivant doit jouer une carte en lien avec la dernière Fraction posée. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

Le premier joueur à poser toutes ses cartes gagne la partie.

Propriétés des cartes Action :

Fruits : le joueur rejoue et pose la fraction de son choix.

Chat : le joueur suivant pioche 2 cartes ou un joueur pioche 1 carte.

Les Défis

À partir de 9 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : Cartes Fractions (séries en fonction du niveau des joueurs) et cartes Correction pour vérification si besoin.

But du jeu : Gagner le maximum de cartes Fraction en tapant le plus vite possible sur la bonne valeur posée sur la table.

Principe du jeu : On pose une série de 11 cartes au milieu de la table (cartes Disque ou Rectangle), puis on répartit de manière égale les cartes Fractions entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de la pile et la retourne sur la table. Les joueurs regardent attentivement la carte posée puis doivent taper le plus rapidement possible sur la carte Disque qui leur semble être la solution.

Attention : on ne tape qu'une seule fois par fraction !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne carte Disque reçoit la carte Fraction, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte Fraction est mise de côté. Quand toutes les cartes Fraction ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Fraction.

IdentiCats

À partir de 10 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 15 minutes

Cartes utilisées : cartes Fraction et Action avec même dos de carte.

4

But du jeu : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la carte centrale, quand on retourne la même valeur qu'un adversaire.

Principe du jeu : La carte Chat est placée 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.

Dans le cas d'égalité (même valeur), les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte centrale. Le plus rapide donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

Si les valeurs sont différentes, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

Le péché de gourmandise : il arrive parfois qu'un joueur tape sur la carte centrale alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une valeur commune, il s'est trompé dans sa comparaison ou vis-à-vis d'une carte Action), il commet un péché de gourmandise. Il reçoit alors 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.

La fin du jeu : le joueur n'ayant plus de cartes gagne la partie.

La carte Action Fruits : le joueur qui la pose donne une carte à chacun des autres joueurs, qui la mettent sous leur paquet.

La Bataille

À partir de 10 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 20 minutes

Cartes utilisées : cartes Fraction et Correction.

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

Principe du jeu : 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 la fraction avec la plus grande valeur 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. Et ainsi de suite...

5

Les tartes

À partir de 10 ans – De 2 à 4 joueurs – Durée : 10 minutes

Cartes utilisées : cartes Tartes et Action ayant le même dos.

But du jeu : Préparer 3 tartes complètes avec 5 fruits.

Principe du jeu : On mélange les cartes Tartes et Action. Puis on distribue 3 cartes à chaque joueur, on retourne 2 autres cartes au milieu de la table, faces visibles, et on pose la pile des cartes restantes à côté, faces cachées. Ce sera la pioche.

Pour gagner, il faut poser 3 tartes complètes avec au moins une part de chaque fruit. Il faudra donc faire des additions de fractions.

Le joueur le plus jeune commence la partie et pioche soit l'une des 2 cartes retournées, soit la première carte de la pioche, pour compléter une tarte, avoir un fruit manquant ou récupérer une carte Action (uniquement sur l'une des 2 cartes découvertes, et qui pourra être jouée au tour suivant). On complète si besoin à 2 cartes retournées sur la table. Les autres joueurs font de même.

On ne peut avoir plus de 6 cartes en main. par conséquent, lors du quatrième tour du jeu, on doit rejeter une carte, qui sera posée sur une 3ème pile (nommé pile de défausse) face visible à côté de la pioche. Les autres joueurs pourront piocher la carte du haut de cette nouvelle pile.

Quand un joueur joue une carte Action, la propriété s'applique immédiatement, on ne peut récupérer une carte Action et elle est mise de côté jusqu'à la fin de la partie.

- Carte Chat : le joueur pioche une carte au hasard dans le jeu d'un des joueurs et soit la garde (et jette si besoin une carte pour ne pas dépasser 6 cartes en main) soit la rejette sur la pile de défausse.

- Carte Apprentie : le joueur pioche 2 cartes parmi les cartes découvertes ou la première carte de la pioche.

Dès qu'un joueur a 3 tartes complètes avec les 5 fruits, il pose ses cartes, présente ses 3 tartes et gagne la partie s'il ne s'est pas trompé.

Remarque : on peut constituer des tartes sans les constituer une par une, ainsi $1/2 + 3/4 + 3/4 = 2$.

Découvrez la vidéo du jeu sur www.catsfamily.eu !

6