

💣 SIX QUI BOMBE ! 💣

Nombre de joueurs : de 4 à 10

Durée : de 10 à 15 minutes

Matériel : 105 cartes sur lesquelles on trouve un nombre entier relatif (compris entre - 52 et + 52) et des bombes (de 1 à 7 bombes)

But du jeu : Être le joueur qui ramasse le moins de bombes

Préparation : Mélanger les cartes et distribuer 10 cartes par joueur. Prendre 4 autres cartes et les placer sur la table, face visible, les unes en dessous des autres ; ces quatre cartes seront les premières de 4 rangées.

Déroulement :

Chaque joueur choisit une carte dans son jeu et la pose face retournée devant lui. Tout le monde retourne sa carte en même temps et le joueur qui a le plus petit nombre relatif place sa carte en premier. Il doit la placer dans l'une des quatre rangées en suivant les deux règles suivantes :

- les nombres dans une rangée doivent être classés dans l'ordre croissant
- si la carte peut être posée dans plusieurs rangées, on la place après le nombre le plus proche

Quand le premier joueur a placé sa carte, parmi les joueurs suivants, c'est à celui qui a posé le plus petit nombre relatif de placer la sienne. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur carte.

Si un joueur doit poser la 6^{ème} carte d'une rangée, il ramasse les cinq premières cartes de la rangée et les met de côté ; sa carte devient alors le nouveau début de la rangée. Il ramasse ainsi des bombes qui seront des points de pénalité en fin de partie.

Si un joueur a choisi une carte avec un nombre relatif trop petit pour être placé dans une rangée, il se « sacrifie » et ramasse la rangée de son choix. Il place ensuite sa carte en début de rangée.


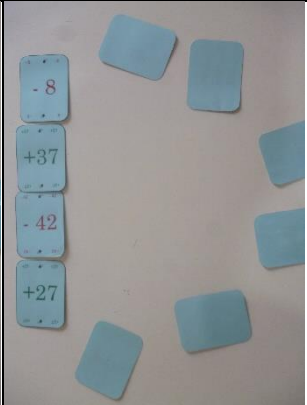
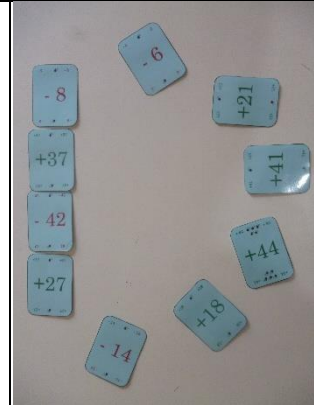
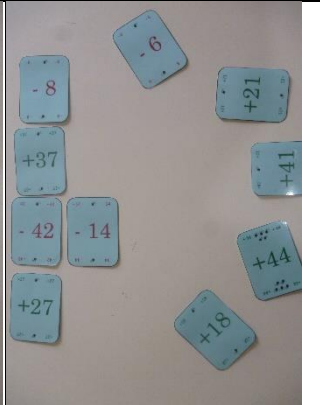
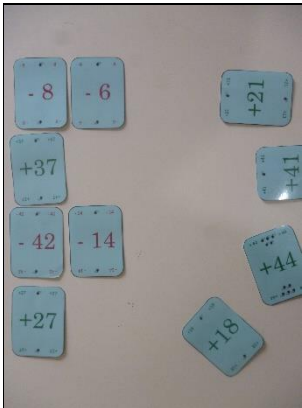
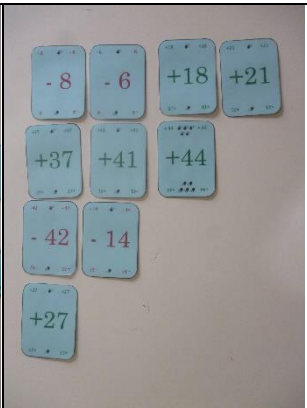
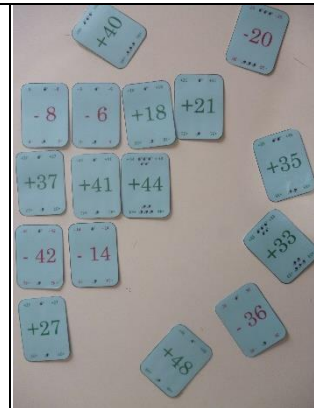
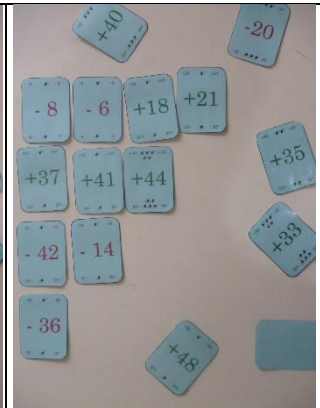
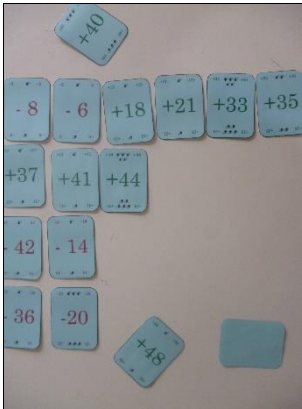

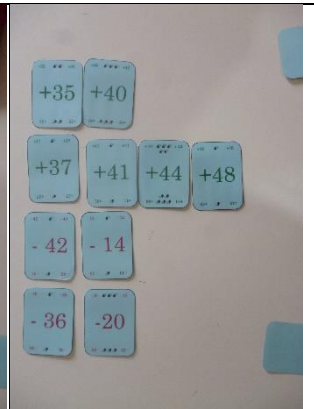
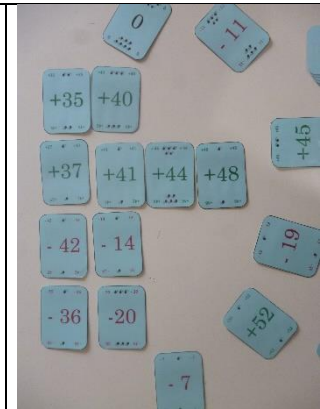
Au bout de 10 tours de jeu, les joueurs ont posé toutes leurs cartes. On compte alors le nombre de bombes ramassées par chacun. Celui qui a le moins de bombes a gagné.

Point technique :

Ce jeu est une version avec des nombres relatifs du jeu du commerce nommé « 6 qui Prend » (éditeur Gigamic).

« Dans ce jeu, on fait des maths parce qu'on classe des nombres relatifs dans l'ordre croissant. A la fin, il faut aussi compter le nombre de bombes »

Un exemple de début de partie :

			
<p>On distribue 10 cartes à chaque joueur et on prépare 4 rangées.</p>	<p>Chaque joueur choisit une carte dans son jeu.</p>	<p>On retourne en même temps. Le plus petit commence, ici - 14.</p>	<p>On place - 14 après - 42. La carte à poser ensuite est - 6.</p>
			
<p>On pourrait poser - 6 après - 14 mais il faut être au plus proche, donc il faut la poser après - 8.</p>	<p>Les autres cartes sont placées, dans l'ordre croissant au plus proche.</p>	<p>Au tour suivant, la plus petite carte est - 36. Elle est trop petite : le joueur choisit de ramasser la dernière ligne.</p>	<p>La carte - 36 devient le début de la rangée. La carte ramassée est mise de côté.</p>
			
<p>Les autres joueurs posent leur carte. La carte + 35 est la 6^{ème} de la rangée.</p>	<p>Le joueur doit ramasser la rangée et placer + 35 en début de rangée.</p>	<p>Les cartes ramassées sont mises de côté. Les autres joueurs placent leur carte.</p>	<p>On poursuit la partie (10 tours de cartes au total).</p>

⊕ CHAMPS DE BATAILLE ⊕

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Durée : 10 à 15 minutes

Matériel :

Un plateau de 36 cases, des jetons ronds (oranges, violets, blancs ou jaunes) et des jetons carrés avec un nombre relatif inscrit dessus (de - 4 à + 4).

But du jeu : Obtenir le plus grand cumul de points en fin de partie.

Préparation :

Chaque joueur choisit une couleur (orange, violet, blanc ou jaune) et tire au hasard des jetons carrés. Sur le plateau sont inscrits le nombre de jetons ronds et carrés à distribuer en fonction du nombre de joueurs.

Déroulement :

On joue à tour de rôle. Lorsque c'est son tour, un joueur a le choix de poser sur le plateau soit un jeton rond de sa couleur, soit un jeton carré. Lorsque le plateau est rempli, la partie s'arrête et on comptabilise les points comme indiqué dans le paragraphe **comptage des points** (au verso).

Variante 1 : on peut décider de laisser les jetons face cachée au départ ; si le joueur décide de poser un jeton carré, il le choisit au hasard et le pose ensuite sur le plateau.

Variante 2 : pour travailler la mémoire, on peut décider que lorsqu'un joueur décide de poser un jeton carré, il le montre à tous puis le pose face cachée sur le plateau. Les jetons seront alors retournés au moment du comptage des points.

Point technique :

Ce jeu est inspiré du jeu du commerce nommé « Isis et Osiris » (éditeur Asmodee).

« Dans ce jeu, on fait des maths car il faut essayer d'avoir un maximum de nombres positifs autour de ses jetons et des négatifs pour les adversaires. On peut faire des alliances entre camarades. »

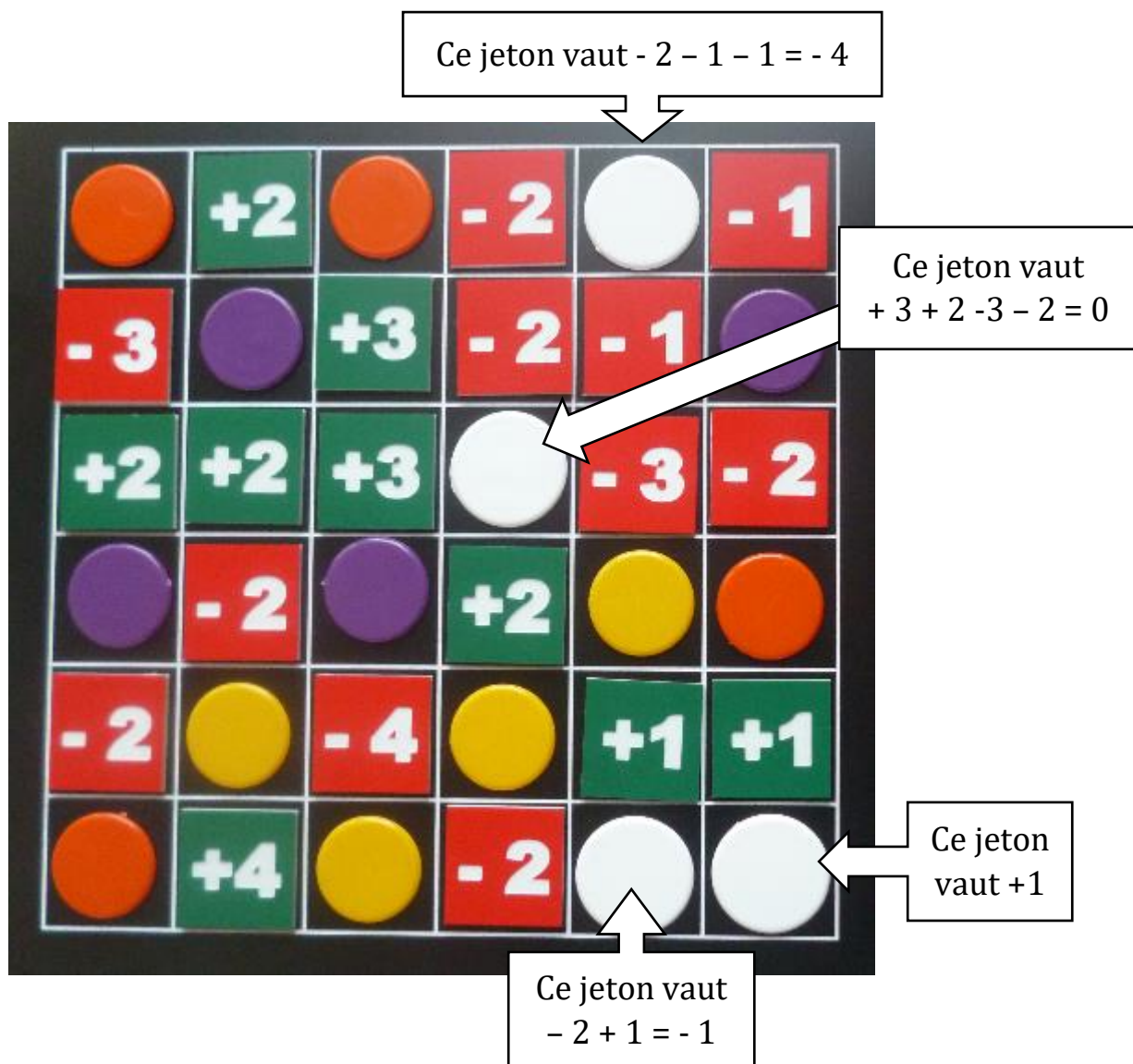
« A la fin de la partie, il faut faire des additions pour connaître les scores »

Comptage des points :

Pour calculer le score d'un joueur, on ajoute les points apportés par chacun de ses jetons ronds. Pour chaque jeton de couleur, on additionne les nombres relatifs inscrits sur les carrés voisins du jeton de couleur. Attention, on ne compte pas les carrés situés « en diagonale », seulement sur les cases voisines par un côté.

On peut utiliser le réglet à coulisse pour s'aider à comptabiliser les points d'un joueur.

Un exemple : Calcul du score du joueur blanc



Au final, le joueur blanc obtient un score de $-4 + 0 + 1 - 1 = +4$.

Dans cette même partie, le joueur violet obtient un score de -3 , le joueur jaune obtient -9 et le joueur orange obtient $+3$. C'est le joueur blanc qui remporte la partie.



Presto-relatifs



Nombre de joueurs : de 1 à 4 joueurs

Durée : de 5 à 10 minutes selon la version

Matériel :

Un paquet de cartes avec des opérations au recto (face colorée) et les résultats de ces opérations au verso (face blanche).

- pour la version facile : 7 cartes vertes
- pour la version normale : 13 cartes bleues
- pour la version difficile : 21 cartes rouges

Sur deux cartes d'une même couleur prises au hasard, il n'y a toujours qu'une seule opération en commun.

But du jeu : Etre celui qui remportera le plus de cartes.

Préparation :

Choisir un paquet de cartes d'une couleur, le mélanger et le déposer au centre de la table, face colorée visible.

Déroulement :

Prendre la carte située en haut de la pile et la retourner à côté, face blanche visible. On peut ainsi voir sur la table les résultats de la première carte et les opérations de la carte suivante. Une seule opération de la 2^{ème} carte a son résultat sur la carte retournée. Le premier joueur qui trouve cette opération annonce l'opération et son résultat. Si son calcul est correct, il remporte la première carte et la met de côté.

On retourne ensuite la carte suivante pour faire apparaître quatre nouvelles opérations et quatre nouveaux résultats. Le joueur qui trouve l'opération et le résultat correspondant remporte la carte retournée.

On continue la partie jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte (que personne ne remporte).

Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes.

Point technique :

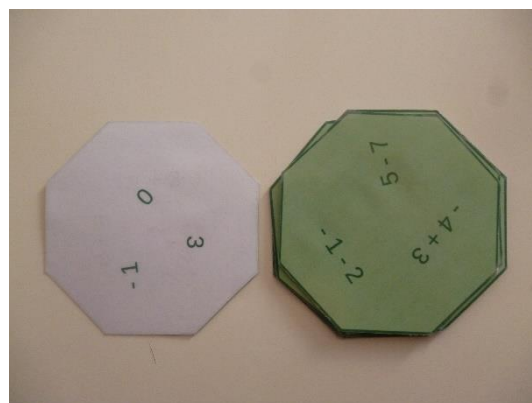
Ce jeu est inspiré du jeu du commerce intitulé « Dobble » (éditeur Asmodée). Une version « nombres relatifs » est présentée dans le document d'accompagnement des programmes « Les mathématiques par le jeu » sous le nom de Assos.

« Dans ce jeu on fait des maths parce qu'il faut faire plein de calculs et être rapide ».

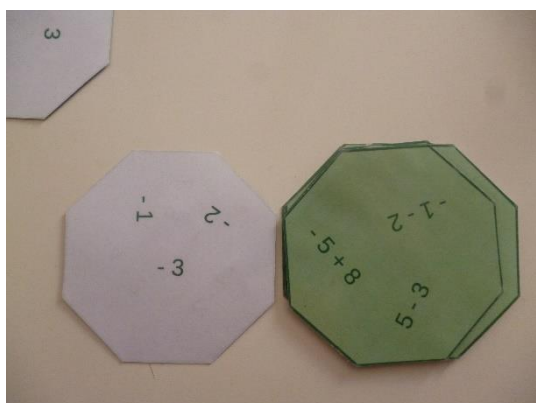
Un exemple de début de partie :



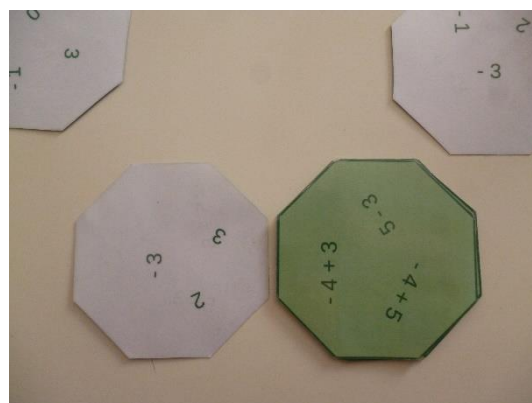
On place les cartes au centre de la table, face colorée visible.



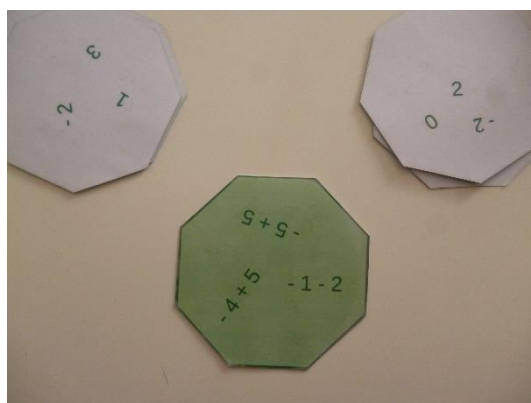
On retourne la première carte. Le premier joueur qui annonce « $-4 + 3 \text{ égal } -1$ » remporte la carte.



On retourne la carte suivante ; il faut être le premier à dire « $-1 - 2 = -3$ ».



On retourne la carte suivante.



On poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte. Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes.

📖 VENTS RELATIFS ! 📖

Nombre de joueurs : 2 ou 3 joueurs (possibilité de jouer à 4 en 2 contre 2)

Durée : entre 10 et 15 minutes

Matériel :

Un plateau, un bateau par joueur, 2 dés numérotés chacun de -3 à +3.
Entre chaque case du plateau, une flèche indique le sens du vent.
Deux ronds-points viennent perturber la progression des bateaux.

But du jeu : Être le premier arrivé sur la case A.

Préparation : Les joueurs placent leur bateau sur la case de Départ.

Déroulement :

Le joueur le plus jeune commence puis on joue à tour de rôle.
Pour jouer, il faut lancer les deux dés. Il faut calculer la somme des deux nombres obtenus et déplacer son bateau :

- dans le sens du vent si le résultat est positif ;
- dans le sens contraire du vent si le résultat est négatif.

Tous les dés lancés doivent être utilisés.

À chaque tour, le joueur a la possibilité de retourner l'un des deux dés afin de dévoiler sa face opposée, sur laquelle se trouve le nombre opposé. Ainsi un dé affichant +3 peut devenir un -3 si cela arrange le joueur.

Quel que soit le tirage, il faut jouer, quitte à reculer (sauf si le joueur est sur la case départ).

Plusieurs bateaux peuvent occuper une même case.

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse la case d'arrivée.

Cas particulier des ronds-points :

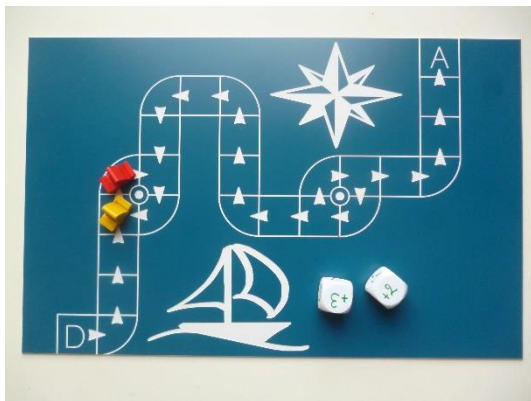
Pour s'engager dans un rond point il faut faire un nombre positif, en revanche pour en sortir il faut un nombre négatif au tour suivant (Cf : illustrations)
Durant un même déplacement, le joueur ne peut pas cumuler un déplacement positif ET un négatif (c'est à dire, avancer dans le sens du vent puis dans le sens contraire du vent).

Point technique :

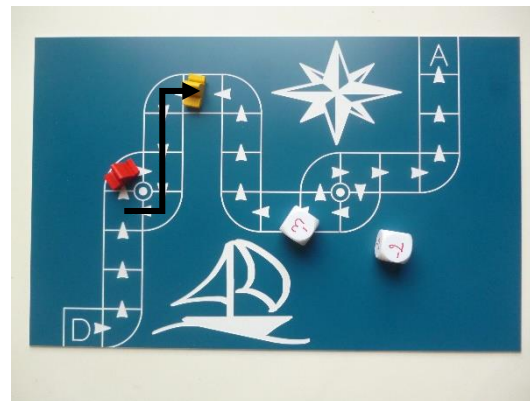
Ce jeu est une réadaptation du jeu « Vents relatifs », lui-même inspiré du jeu Relatron créé par l'IREM de Caen.

« Dans ce jeu on fait des maths car il faut calculer des sommes de relatifs et élaborer des stratégies pour nos déplacements.

Un extrait de partie :



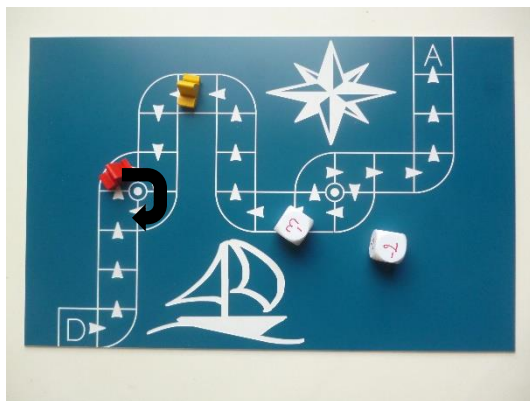
Le joueur jaune a obtenu $+1$ et -3 ; il a choisi de retourner -3 pour obtenir $+3$. Il a avancé de $+1+3 = +4$ cases.
Le joueur rouge lui a obtenu $+3$ et $+2$ et a donc avancé de $+5$.



Le joueur jaune a obtenu -3 et -2 . Puisque $-3 - 2 = -5$, il avance de -5 , c'est-à-dire de 5 cases dans le sens contraire du vent.

Cas particulier du rond-point

Le joueur rouge obtient ensuite -2 et $+1$. Il a 2 possibilités :



Transformer -2 en $+2$ puis avancer de $+2 + 1 = +3$ cases, dans le sens positif.



Transformer $+1$ en -1 puis avancer de $-1 - 2 = -3$ cases, dans le sens négatif (solution plus avantageuse ici).



Attention : il ne peut pas avancer de $+1$ dans le sens positif puis -2 dans le sens négatif.