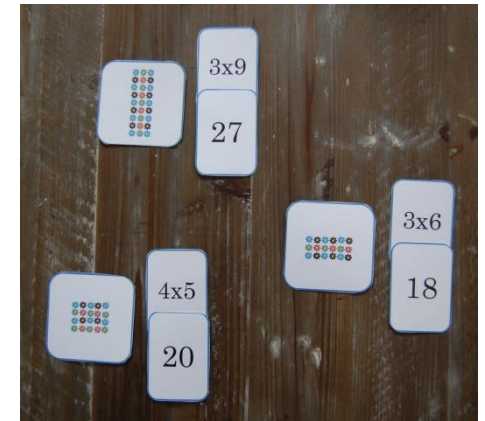


Notice de montage

« Le plus gros bouquet »



Matériel nécessaire :

- du papier cartonné A4 blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle

Composition

- 3 séries de 13 cartes bleues pour les tables $\times 3$ et $\times 4$: 13 cartes « produit », 13 cartes « résultat » et 13 cartes « collection ».
- 3 séries de 15 cartes jaunes pour les tables $\times 5$, $\times 6$, $\times 7$, $\times 8$ et $\times 9$: 15 cartes « produit », 15 cartes « résultat » et 15 cartes « collection ».
- 1 plateau de jeu
- 8 pions
- 1 dé

Réalisation

Imprimer les pages 3 à 19 sur du papier cartonné (type bristol uni)

Découper les pions, les cartes-mots, et éventuellement le dé.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier des pages 19, 20 et 21 (sur les pointillés).

Encoller la marge blanche droite de la page 18 et venir y positionner la page 19 de manière à les assembler. Faire de même avec les pages 20 et 21.

Encoller la marge basse des pages 18 et 19 et venir y positionner les pages 20 et 21 assemblées.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

➤ **Les cartes :**

Découper les cartes- animaux à l'extérieur du trait (l'arrondi donne un confort supplémentaire au jeu).

➤ **Le dé :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.



Règle du jeu

« Le plus gros bouquet »



Compétences travaillées :

- Mémorisation des tables de multiplication
- Perception d'une des propriétés de la multiplication : la commutativité

Nombre de joueurs : 2 à 6

But du jeu :

Ce jeu qui vise à aider à la mémorisation des tables de multiplication, place l'enfant dans une situation de « signalement » : il doit chercher, parmi des nombres proposés, un résultat possible pour un produit donné ainsi qu'une représentation visuelle associée à ce même produit. Il s'agit de constituer des trios formés d'une carte « nombre », d'une carte « collection » et d'une carte « produit ». Selon les indications données sur la piste de jeu, chaque joueur pioche, à tour de rôle, une carte « collection » ou une carte « produit » qu'il cherche à associer à une des cartes « nombre » disposée sur le plateau. Le joueur posant la dernière carte qui permet de terminer un trio s'empare de la carte « collection ». Le joueur ayant en sa possession le plus de cartes « collection » a gagné.

Préparation :

Trier les cartes en 2 séries : la série bleue qui correspond aux tables $\times 3$ et $\times 4$ et la série jaune qui correspond aux tables $\times 5$, $\times 6$, $\times 7$, $\times 8$ et $\times 9$. Pour la série choisie regrouper les cartes en 3 groupes : les cartes « résultat », les cartes « produit » et les cartes « collection ».

Placer toutes les cartes « produit » et « collection », faces cachées, sur les cases « pioche » qui leur correspondent.

Prendre 4 cartes « nombre » au hasard et les placer sur les 4 emplacements prévus au centre du plateau de jeu. Poser le reste des cartes « nombre », en pile, face cachée, à côté du plateau. Chaque fois qu'une carte « collection » sera gagnée, les cartes « nombre » et « produit » seront retirées du plateau et une nouvelle carte « nombre », prélevée dans la pile, sera remplacée.

Déroulement :

Chaque joueur place son pion sur la case départ. Les joueurs se déplacent, à tour de rôle, dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le premier joueur (en général le plus jeune) lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. S'il s'arrête sur une case « .x. », il retourne la 1^{ère} carte de la pioche « produit », s'il s'arrête sur une case  il fait de même avec la pioche .

Si la carte retournée peut être associée à l'une des 4 cartes « nombre » posées au centre du plateau, il la pose, face visible sur la

carte «nombre» concernée. Si la carte ne peut être associée à aucune des cartes « nombre » du plateau, le joueur la rejette, face visible, sur l'emplacement en pointillés correspondant à la pioche.

Le joueur suivant avance de même sur la piste et s'arrête sur la case de couleur indiquée par le dé. Il pioche la carte dans la pioche concernée et peut alors, soit l'associer à l'une des 3 autres cartes « nombre » posées au centre du plateau, soit la rejeter si elle ne convient pas, soit terminer un trio. Dans ce cas, il la pose, face visible sur les 2 autres cartes empilées puis, retire les cartes « nombre » et « produit » du jeu et garde la carte « collection » devant lui.

Quand il n'y aura plus de cartes dans une pioche, les cartes rejetées seront à nouveau placées, faces cachées dans cette pioche. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes « nombre » aient été placées sur le plateau et que toutes les cartes « collection » aient été gagnées.

Plusieurs tours de piste sont possibles.

Le joueur ayant en sa possession le plus de cartes « collection » est déclaré vainqueur.

Variantes :

- On peut intervertir les cartes « nombre » et « produit ». Ce sont d'autres opérations mentales qui sont alors sollicitées.
- Chaque joueur peut calculer le nombre total de fleurs de ses collections. Le gagnant est alors le joueur possédant le plus de fleurs..

BON JEU !!!





3×3



3×4



$$3 \times 5$$



$$3 \times 6$$



$$3 \times 7$$



$$3 \times 8$$



3×9



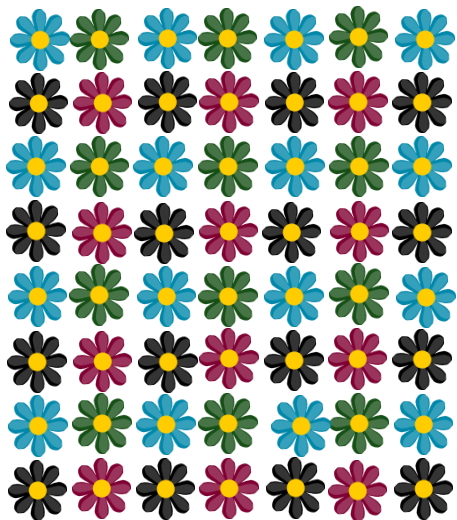
4×4



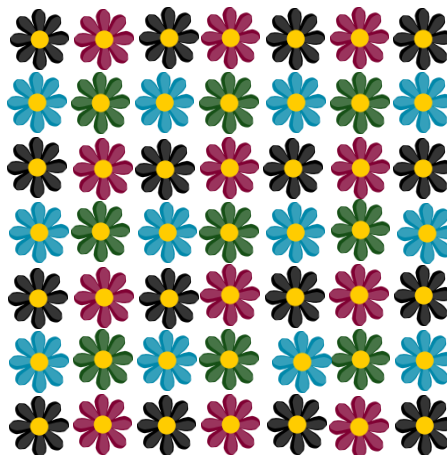
4×5



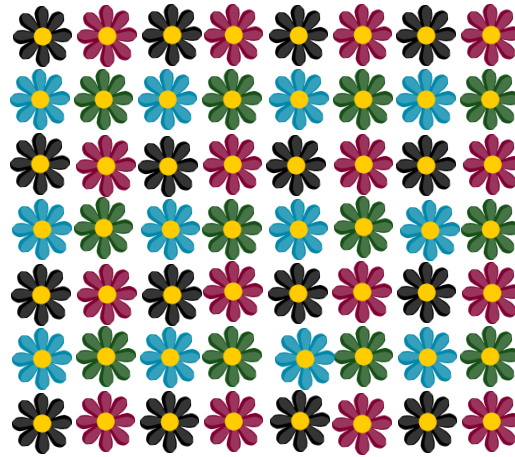
4×6



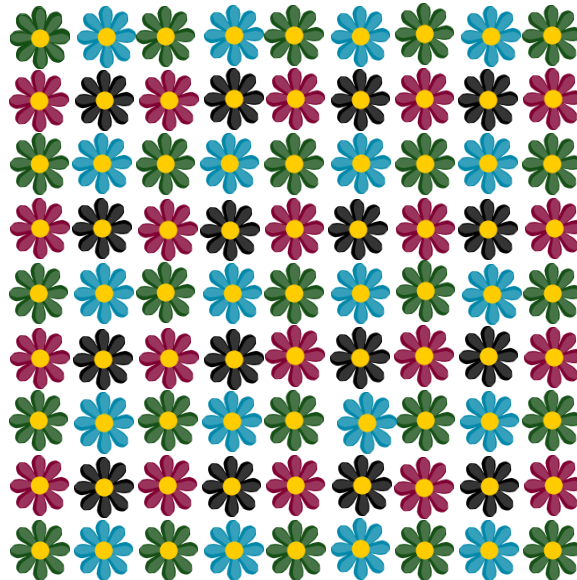
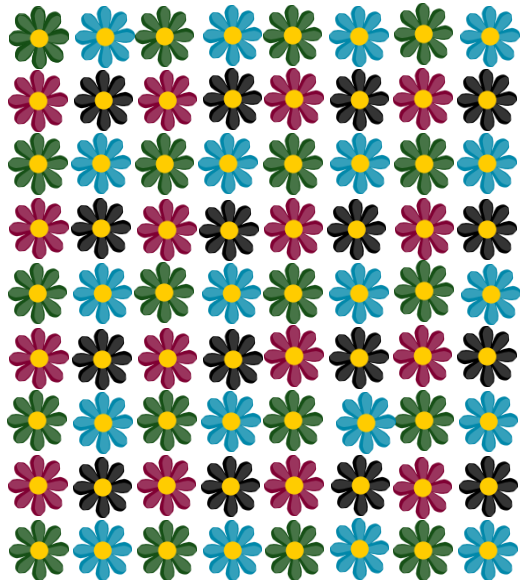
$$4 \times 7$$



$$4 \times 8$$



4×9



5×5

6x5

7x5

8x5

9x5

6x6

6x7

7x8

8x6

9×6

7×7

9×7

8×8

9×8

9×9

9

12

15

18

21

24

27

16

20

24

28

32

36

25

30

35

40

45

36

42

48

54

49

56

63

64

72

81

Départ



.X.



.X.

.X.



pioche



.X.

