

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**

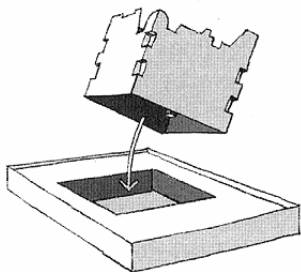


L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Contrebande au Château Math

Addition et soustraction jusqu'à 20



On joue comme ça (avec les cartes numérotées de 1 à 12)

Pour commencer, on dresse le château sur le fond de la boîte d'emballage.

Chaque joueur est en possession d'un paquet de cartes numérotées de 1 à 12 et d'une carte joker qu'il aligne dans l'ordre devant lui.

Quand vient son tour, il lance 2 dés. Il doit alors faire la somme des points affichés par les dés (additionner) ou les retrancher les uns des autres (soustraire). Il introduit en contrebande dans le château le résultat ainsi obtenu en lançant la carte numérotée correspondante. Si les dés affichent un 5 et un 3, par exemple, le joueur peut calculer $5 + 3 = 8$ et lancer dans le château la carte portant le chiffre 8. Si le joueur a déjà introduit cette carte dans le château, il peut calculer $5 - 3 = 2$ et introduire dans le château la carte portant le chiffre 2.

Le joker peut être utilisé une fois à la place d'une carte numérotée. Si le chiffre obtenu au terme d'une addition ou d'une soustraction peut être introduit en contrebande, le joueur a le droit d'utiliser le joker à la place de n'importe quelle carte portant un numéro situé entre 1 et 12. Le joueur qui

ne peut introduire aucune carte en contrebande, parce que les points ne permettent aucune opération ou faute d'avoir une carte numérotée correspondant au résultat, attend le tour suivant.

La partie prend fin dès qu'un joueur a utilisé toutes ses cartes. Il est le gagnant et a le droit de planter son drapeau sur le château.

Lorsque plusieurs parties se succèdent, le gagnant final est le joueur qui a planté deux drapeaux sur le château et qui a remporté une troisième partie.

But du jeu

Chaque joueur doit introduire ses cartes en contrebande dans le château le plus rapidement possible.

Variantes (elles peuvent être combinées)

Variante 1

Elle se joue avec 18 cartes numérotées et avec 3 dés.

Pour cette variante, les joueurs ne doivent éprouver aucune difficulté à dépasser l'espace de la dizaine.

Variante 2

Cette variante permet d'effectuer de nouvelles opérations qui vont au-delà de 20. Les drapeaux ne sont pas utilisés.

Le nombre de parties est fixé avant le début du jeu.

Les règles du jeu de base s'appliquent. Dès qu'un joueur a utilisé toutes ses cartes (ou dès que la dernière carte joker est jouée), la partie est terminée. Chaque joueur fait le total des nombres sur ses

Conception: Gisela Kűfner
Réalisation graphique: Ronald Heuninck

Nombre de joueurs
2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Utilisation

- rééducation de la dyslexie (à partir de 6 ans)
- entraînement personnel, cours de soutien (à partir de 6 ans)
- petites classes de l'école primaire
- niveau préscolaire (à partir de 5 ans)
- jeu de société (5 à 99 ans)

Contenu

- 1 château
- 4 paquets de cartes numérotées (1-18)
- 4 cartes joker
- 3 dés
- 8 drapeaux

cartes restantes, et les inscrit comme points négatifs; le joker ne compte pas. La partie est remportée par le joueur qui a le moins de points négatifs. Les points de chaque partie sont notés et pris en compte lors de la partie suivante. Le gagnant d'une partie est récompensé: il a le droit de diminuer ses points négatifs de 5 unités. La victoire finale appartient au joueur qui, au terme d'un nombre de parties convenu, est en possession du plus petit nombre de points négatifs.

Avec de très jeunes joueurs ou des joueurs faibles en calcul, on peut décider que toute carte restante vaut 1 point négatif.

Variante 3

Accompagnées du joker, deux cartes numérotées peuvent être simultanément introduites en contrebande, si leur somme est égale à celle des points des dés. Le joker ne peut être utilisé qu'une seule fois et il doit être lancé dans le château avec les deux cartes introduites en contrebande.

Variante 4

Les multiplications et/ou les divisions sont autorisées.

Conseil

Le jeu avec 18 cartes et 3 dés constitue une véritable mine pour les contrebandiers expérimentés et les joueurs de dés passionnés, puisque, outre les additions et les soustractions, les multiplications et les divisions sont autorisées. Les exercices peuvent être proposés selon différents degrés de difficulté et les joueurs peuvent s'entraîner à la construction de termes mathématiques. Cette variante convient à des enfants plus âgés ou aux élèves des

grandes classes ou encore à des enfants doués pour les mathématiques. Il est déconseillé de l'utiliser avec des enfants faibles en calcul.

Exemple: Les dés sont jetés. Le 6, le 3 et le 2 apparaissent, qui permettent les opérations suivantes:

$$\begin{array}{ll} (6 \times 2) - 3 = \mathbf{9} & 6 \times (3 - 2) = \mathbf{6} \\ (6 \div 3) \times 2 = \mathbf{4} & (6 \times 3) - 2 = \mathbf{16} \\ 3 \times (6 - 2) = \mathbf{12} & (6 \div 2) + 3 = \mathbf{6} \end{array}$$

Utilisation thérapeutique et conseils didactiques

"Contrebande au château Math" développe de manière amusante et ludique, la compréhension des nombres cardinaux jusqu'à 20 et favorise le développement des aptitudes fondamentales en mathématiques.

Dans le domaine thérapeutique, il peut contribuer de manière amusante et donc non stressante à établir un diagnostic: une courte partie révèle au thérapeute si l'enfant a une bonne perception des quantités, s'il maîtrise l'addition et la soustraction de représentations de quantités ou s'il a besoin de ses doigts pour calculer.

Pour calculer, il est indispensable d'avoir une représentation claire des quantités. Lorsqu'un enfant est incapable de percevoir les points des dés comme des quantités, il est recommandé de lui faire poser et compter des pions de couleur semblables aux points des dés. Pour intérioriser la représentation des points des dés, ceux-ci peuvent être matérialisés sous forme de pions posés et collés. Les enfants tâtent alors les points, en fermant

les yeux ou bien sous une pièce d'étoffe, et indiquent les quantités tâchées.

Avec les enfants faibles en calcul, on veillera à créer une atmosphère ludique et détendue. C'est ainsi que l'on viendra à bout de certains blocages à l'égard des mathématiques. S'agissant des variantes proposées, il convient d'évaluer soigneusement les aptitudes des enfants qui participent au jeu.

Il faut absolument éviter d'exiger trop d'un enfant. Si au cours d'une partie, des

enfants faibles en calcul se surpassent et s'approchent d'une méthode de calcul qu'ils avaient évitée jusqu'alors, il faut le permettre.

Par sa configuration, le jeu convient parfaitement à des exercices sur les tables de multiplication. Dans ce cas, il convient de fabriquer des cartes numérotées appropriées aux tables de multiplication sur du papier fort. Deux dés sont lancés, la somme des chiffres ainsi obtenues indique le facteur de multiplication.



D'autres jeux éducatifs distrayants sont en préparation dans la gamme de jeux mathématiques "Mathelli" de SCHUBI.