

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



JEU DE MULTIPLICATION



Ce jeu contient :

• 54 cartes réparties ainsi :

- 4 cartes 0 • 4 cartes 1 • 4 cartes 2
- 4 cartes 3 • 4 cartes 4 • 4 cartes 5
- 4 cartes 6 • 4 cartes 7 • 4 cartes 8
- 4 cartes 9
- 1 carte 10 • 1 carte 20 • 1 carte 30
- 1 carte 40 • 1 carte 50 • 1 carte 60
- 1 carte 70 • 1 carte 80 • 1 carte 90
- 5 cartes de la table de Pythagore

• 1 règle du jeu

Nombre et âge des joueurs :

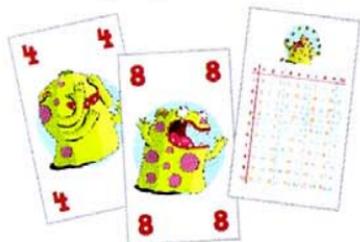
Dès 7 ans. À partir de 2 joueurs.

Durée moyenne d'une partie :

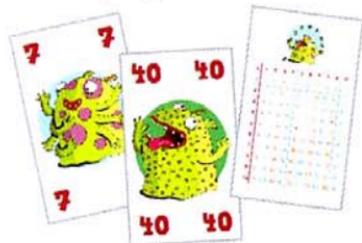
10 minutes.

Ce jeu comprend deux niveaux.

Le premier niveau s'adresse aux enfants dès le CE1. Il aborde les tables de multiplication enseignées dans cette classe. Il se joue avec les cartes **bleues** de 0 à 9 ainsi que les cartes de la table de Pythagore.



Le deuxième niveau s'adresse aux enfants dès le CE2. Il aborde les multiplications avec des dizaines. Il se joue avec l'ensemble des cartes **bleues** et **vertes** ainsi que les cartes de la table de Pythagore.



Règle du jeu

But du jeu

Quand toutes les cartes ont été jouées une fois, chaque joueur additionne les chiffres de ses cartes gagnées. Celui qui obtient le plus grand score remporte la partie.

À 2 joueurs

Préparation de la partie

Les joueurs sortent les cartes propres au niveau avec lequel ils veulent jouer et les cartes de la table de Pythagore.

Les joueurs se distribuent l'ensemble des cartes de manière équitable et les disposent en tas, face cachée, devant eux. Chaque joueur pose également à côté de son jeu une carte de la table de Pythagore.

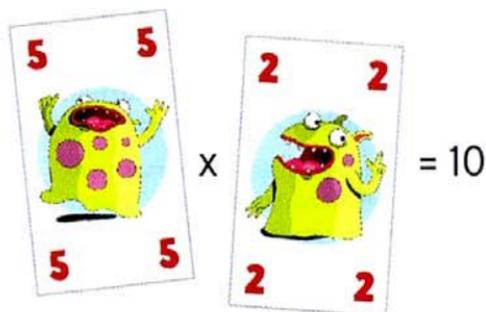
Déroulement du jeu

Pour le premier comme pour le deuxième niveau, le déroulement du jeu reste le même.

Les deux joueurs retournent en même temps la première carte de leur tas, face visible.

Le premier qui trouve le résultat de la multiplication obtenu avec les deux chiffres de ces deux cartes et qui le dit à voix haute remporte le pli.

Si le résultat de la multiplication est dit à voix haute en même temps par deux joueurs, ces derniers reposent deux nouvelles cartes par-dessus les deux premières. Ils donnent alors le nouveau résultat de la multiplication posée par ces deux cartes. Cela, jusqu'à ce qu'un joueur donne la réponse avant l'autre, et remporte le pli.



À plus de 2 joueurs

Préparation de la partie

Les joueurs sortent les cartes propres au niveau avec lequel ils veulent jouer et les cartes de la table de Pythagore.

Les joueurs se distribuent l'ensemble des cartes de manière équitable et les disposent en tas, face cachée, devant eux. Si le nombre des joueurs est impair, les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Chaque joueur pose également à côté de son jeu une carte de la table de Pythagore.

Déroulement du jeu

Pour le premier comme pour le deuxième niveau, le déroulement du jeu reste le même.

C'est le plus jeune joueur qui commence. Il retourne, en même temps que le joueur à sa gauche, la première carte de son tas, face visible.

Le premier de l'ensemble des joueurs qui trouve le résultat de la multiplication obtenu avec les deux chiffres de ces deux cartes et qui le dit à voix haute remporte le pli.

C'est ensuite au tour du deuxième joueur et de celui qui est à sa gauche de retourner deux nouvelles cartes. Le sens du jeu est celui des aiguilles d'une montre.

Si le résultat de la multiplication est dit à voix haute en même temps par deux joueurs, ces deux joueurs reposent deux nouvelles cartes sur les deux premières. Ils donnent alors le nouveau résultat de la multiplication posée par ces deux cartes. Cela, jusqu'à ce qu'un joueur donne la réponse avant l'autre, et remporte le pli.

Fin de la partie

Quand toutes les cartes ont été jouées une fois, chaque joueur additionne les chiffres de ses cartes gagnées. Celui qui obtient le plus grand score remporte la partie.



L'avis de l'enseignant

Voici un jeu avec un objectif simple mais ambitieux : une connaissance parfaite des tables de multiplication !

Un enfant dès le milieu du CE1 doit être capable de répondre dans la seconde à l'énoncé d'une multiplication. En ce sens, passer par le biais d'un jeu de rapidité pour apprendre et réviser ses tables est très efficace.

Le premier niveau permettra aux enfants dès le CE1 de mémoriser les tables de multiplication de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9.

Le deuxième niveau permettra aux enfants du cycle 3 de multiplier mentalement un entier par 10, 20, 30...

Chaque joueur pourra, pour répondre, s'aider de la table de Pythagore ... Mais cela lui fera perdre du temps... Qui sera le plus rapide, au final, à retenir l'ensemble de ses tables ? Seul le jeu le dira !

Olivier Skorzewski,
professeur des écoles en primaire

ISBN : 9782809602777 – Dépôt légal : Septembre 2009

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (article L.122-4 du Code de la propriété intellectuelle). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.



x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100