

Bingo 1x1

Jeux des tables de multiplication pour 2 à 5 joueurs de 8 à 12 ans

Contenu:

86 cartes percées en leur centre(2 jeux de 43 cartes chacun)

1 plateau avec un "système d'horloge" à une aiguille que l'enfant tournera deux fois pour obtenir les deux chiffres différents.

80 picots

5 plateaux pour fixer les cartes

1 règle

Introduction

Les illustrations n'ont pas de rapport précis avec les nombres. Le fait qu'un chiffre soit blanc ou noir n'a aucune signification, si ce n'est qu'il dépend du fond, plus clair ou plus foncé selon les cas.

Bingo 1x1

Objectif du jeu

Etre le premier à dire «Bingo». Et pour y parvenir, il faut avoir formé une rangée horizontale, verticale ou diagonale de 4 picots sur ses 16 cartes.

Préparatifs

Les 86 cartes sont déposées sur la table, à la vue de tous. Chaque joueur en prend 16 et les dispose devant lui, sur

son plateau, en 4 rangées de 4 cartes, les chiffres et illustrations en haut.

Les cartes sont placées dans n'importe quel ordre. Celles qui restent sont mises de côté.

Règles du jeu

Les joueurs tournent l'aiguille deux fois à tour de rôle.

Exemple: Un joueur joue un 2 et un 8. Il dit à haute voix: $2 \times 8 = 16$. S'il a un 16 parmi ses cartes, il peut mettre un picot en son centre. Si d'autres joueurs ont aussi un 16, ils font de même. Puis on passe au joueur suivant.

Le premier à avoir sur ses cartes une rangée de 4 picots, horizontale, verticale ou diagonale dit «Bingo» et gagne un point.

Les cartes sont de nouveau réparties et placées en carré. Une autre manche commence. Le premier à avoir 5 points est le gagnant. On peut aussi décider d'un autre score, 3 points par exemple.

Variantes

1. Chaque joueur aligne 5 rangées de 5 cartes. Les cartes ne suffisent alors que pour 3 joueurs. On gagne avec une ligne de 5 picots, posés horizontalement, verticalement ou diagonalement.

2. Le jeu n'est pas déjà fini lorsqu'un joueur a gagné un point en disant «Bingo». On continue avec les mêmes cartes jusqu'à ce qu'il y ait 2 rangées complètes. Leur sens

ne compte pas. Le premier à avoir 2 rangées dit «Bingo Bingo» et gagne également un point. Si on le désire, on peut continuer à jouer jusqu'à ce que toutes les cartes soient recouvertes d'un picot. Le premier à y parvenir dit «Full house!» ou tout simplement "Le full !" Il gagne un point. («Full house» est un terme spécifique employé dans beaucoup de jeux de cartes et de dés et signifie «Le full»).

La règle suivante est à respecter: seul le premier joueur à avoir une, deux ou toutes les rangées pleines gagne un point. Les autres joueurs complètent leurs rangées au cours du jeu, sans pour autant gagner de points.

1x1 Rio

Objectif du jeu

Etre le premier à ne plus avoir de picot.

Préparatifs

Chaque joueur reçoit 5 picots. Les cartes portant les résultats d'une table de multiplication précise sont triées et placées sur la table, dans le bon ordre.

Exemple: La table du 8 a été choisie et les nombres 0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 72, 80 sont posés sur la table.

Règles du jeu

On joue avec un seul tour d'aiguille.

Les joueurs tournent l'aiguille à tour de rôle. Exemple: Le premier joueur a un 4. Il dit à haute voix: $4 \times 8 = 32$. Il peut placer un picot sur le 32.

Le joueur suivant joue peut-être un 6. Il dit $6 \times 8 = 48$. Il met un de ses picots sur le 48. Le troisième joueur obtient peut-être de nouveau un 4. $4 \times 8 = 32$, mais le 32 est déjà pris. Ce joueur doit alors ramasser le picot qui se trouve sur le 32.

Remarque importante: Au cours du premier tour, les joueurs ne tournent l'aiguille qu'une fois, mais dès le deuxième tour, ils peuvent le faire autant de fois qu'ils le veulent, à condition d'obtenir un nombre encore libre, où déposer un picot. Si le résultat obtenu est déjà occupé, celui qui a joué prend le picot qui s'y trouve et passe son tour.

Exception: Lorsqu'on joue un 10, on peut toujours poser un picot, le nombre de picots à côté du 10 (dans notre cas, le 80) n'étant pas limité.

Les joueurs doivent tourner l'aiguille au moins une fois lorsque c'est leur tour.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur n'a plus de picot, le jeu est terminé et il a gagné.