

Manumath

Les mains de l'Espace

Introduction :

Manumath est un jeu éducatif mathématique qui se décline en 9 modes de jeu et qui a pour objectif de conduire les enfants vers la maîtrise des décompositions additives et soustractives de 0 à 10 en s'appuyant sur les outils naturels de référence que sont nos doigts.

Matériel :

- 30 cartes transparentes **doigt** (de 1 à 5 doigts ; recto : face doigts blancs – verso : face doigts verts)
- 8 cartons main (recto : face doigts blancs – verso : face doigts verts)
- 4 pions de couleur (vert, rouge, jaune et bleu)
- 5 jetons joker
- 1 marqueur d'objectif
- 11 cartes valeur (numérotées de 0 à 10)
- 1 tableau des scores (recto : 1 à 40 – verso : 4 lignes de 1 à 10)
- 1 tableau d'objectifs

Nombre de joueurs et durée d'une partie :

Manumath est un jeu éducatif pour les enfants à partir de 3 ans.

La durée d'une partie varie en fonction du mode de jeu, de 10 à 30 minutes environ.

Présentation des 9 modes de jeu :

- A) **Manumath 5 +** : travail de la décomposition additive de 1 à 5
 - A.1) En mode coopératif
 - A.2) En mode course
- B) **Manumath 10 +** : travail de la décomposition additive de 1 à 10
 - B.1) En mode coopératif
 - B.2) En mode course
- C) **Manumath 5 -** : travail de la décomposition soustractive de 5 à 0
 - C.1) En mode coopératif
 - C.2) En mode course
- D) **Manumath 10 -** : travail de la décomposition soustractive de 9 à 0
 - D.1) En mode coopératif
 - D.2) En mode course
- E) **Circuit Intergalactique** : Qui sera le premier à franchir la ligne d'arrivée ?

Le mode coopératif : Tous les joueurs jouent ensemble contre le jeu. Ils peuvent mettre en commun leurs cartes pour solutionner les problèmes qu'ils rencontrent. Ils disposent de 5 jetons joker qui leurs permettent de piocher des cartes en plus.

Le mode course : Les joueurs jouent chacun pour soi. Ils ne disposent que de leurs cartes pour solutionner les problèmes qu'ils rencontrent. Le premier à en résoudre 10 l'emporte.

Manumath 5+ coopératif

De gentils extra-terrestres se sont échoués sur notre planète, ils ont besoin de notre aide pour réparer leurs soucoupes volantes. Leurs méthodes de réparation sont très particulières : il leur faut refaire avec leurs doigts les valeurs qui apparaissent sur leur manuel de bord. Aidons-les !

Mise en place :

Chaque joueur reçoit un carton main qu'il pose devant lui face recto (*doigts blancs*).

L'ensemble des joueurs reçoit 5 jetons jokers.

Les joueurs déterminent leur objectif de la partie en fonction de la difficulté souhaitée à l'aide du tableau d'objectifs puis positionne le marqueur d'objectif sur le tableau des scores face recto (*de 1 à 40*).

Ils choisissent ensuite un pion de couleur et le placent à côté du tableau des scores, il servira à matérialiser les points qu'ils seront parvenus à marquer.

Les cartes **doigt** face recto (*doigts verts*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 2, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 1 à 5 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

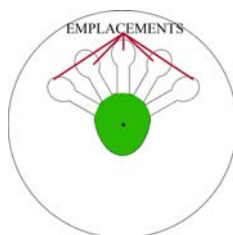
Le tour de jeu :

L'un des joueurs retourne la 1^{ère} carte valeur et chaque joueur tente d'égaliser cette valeur en posant les cartes doigts à leur disposition sur leur carton main.

Les joueurs peuvent s'échanger, se donner les cartes comme ils le désirent. Ils peuvent également piocher une ou plusieurs nouvelles cartes en échange du nombre correspondant de jetons joker.

Les règles de poses :

Les cartes doigt peuvent se superposer mais un doigt ne être positionné que sur un emplacement libre du carton main.



Exemple : Pour une carte **valeur** de 3

Correct



Incorrect (superposition de doigts)



Une fois terminé, les joueurs valident leurs propositions et marquent autant de points que de mains qui indiquent la bonne valeur sur le tableau des scores à l'aide du pion de couleur choisi. Les joueurs défaussent ensuite les cartes utilisées et reconstituent leurs mains à 2 cartes

doigt. Si la pioche vient à être épuisée, les cartes défaussées sont mélangées et constituent la nouvelle pioche.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Lorsque toutes les cartes valeurs ont été retournées et que le dernier tour de jeu s'achève. Si les joueurs sont parvenus à évaluer ou dépasser leur objectif, ils l'emportent. Sinon, c'est perdu.

Manumath 5+ course

Maintenant que leurs soucoupes sont réparées que dirais-tu d'une petite course à leur côté ?

Mise en place :

Chaque joueur reçoit un carton main qu'il pose devant lui face recto (*doigts blancs*) ainsi qu'un pion de couleur.

Les cartes **doigt** face recto (*doigts verts*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 2, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 1 à 5 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tableau des scores est placé au centre de la table face verso (*4 lignes de 1 à 10*).

Le tour de jeu :

L'un des joueurs retourne la 1^{ère} carte valeur et chaque joueur tente d'évaluer cette valeur en posant les cartes doigts à leur disposition sur leur carton main.

Les règles de poses sont identiques à celles du mode coopératif.

Une fois terminé, les joueurs valident leurs propositions et ceux qui ont résolu le problème marquent 1 point sur le tableau des scores à l'aide de leur pion de couleur.

Les joueurs défaussent ensuite les cartes utilisées et reconstituent leurs mains à 2 cartes doigt.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Le premier joueur qui totalise 10 points l'emporte. Les égalités sont possibles.

Manumath 10+ coopératif

De gentils extra-terrestres se sont échoués sur notre planète, ils ont besoin de notre aide pour réparer leurs soucoupes volantes. Leurs méthodes de réparation sont très particulières : il leur faut refaire avec leurs doigts les valeurs qui apparaissent sur leur manuel de bord. Aidons-les !

Mise en place :

Chaque joueur reçoit 2 cartons main qu'il pose devant lui face recto (*doigts blancs*).

L'ensemble des joueurs reçoit 5 jetons jokers.

Les joueurs déterminent leur objectif de la partie en fonction de la difficulté souhaitée à l'aide du tableau d'objectifs puis positionne le marqueur d'objectif sur le tableau des scores face recto (*de 1 à 40*).

Ils choisissent ensuite un pion de couleur et le placent à côté du tableau des scores, il servira à matérialiser les points qu'ils seront parvenus à marquer.

Les cartes **doigt** face recto (*doigts verts*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 1 à 10 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tour de jeu et Conditions de Victoire :

Identique à Manumath 5+ coopératif.

Le total des doigts posés sur les 2 cartons main doit égaler la valeur présente sur la carte.
Les règles de pose restent les mêmes.

Manumath 10+ course

Maintenant que leurs soucoupes sont réparées que dirais-tu d'une petite course à leur côté ?

Mise en place :

Chaque joueur reçoit 2 cartons main qu'il pose devant lui face recto (*doigts blancs*) ainsi qu'un pion de couleur.

Les cartes **doigt** face recto (*doigts verts*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 1 à 10 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tableau des scores est placé au centre de la table face verso (*4 lignes de 1 à 10*).

Le tour de jeu et Conditions de Victoire :

Identique à Manumath 5+ course.

Le total des doigts posés sur les 2 cartons main doit égaler la valeur présente sur la carte.

Les règles de pose restent les mêmes.

Manumath 5- coopératif

De gentils extra-terrestres se sont échoués sur notre planète, ils ont besoin de notre aide pour réparer leurs soucoupes volantes. Leurs méthodes de réparation sont très particulières : il leur faut refaire avec leurs doigts les valeurs qui apparaissent sur leur manuel de bord. Aidons-les !

Mise en place :

Chaque joueur reçoit un carton main qu'il pose devant lui face verso (*doigts verts*).

L'ensemble des joueurs reçoit 5 jetons jokers.

Les joueurs déterminent leur objectif de la partie en fonction de la difficulté souhaitée à l'aide du tableau d'objectifs puis positionne le marqueur d'objectif sur le tableau des scores face recto (*de 1 à 40*).

Ils choisissent ensuite un pion de couleur et le placent à côté du tableau des scores, il servira à matérialiser les points qu'ils seront parvenus à marquer.

Les cartes **doigt** face verso (*doigts blancs*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 2, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 0 à 4 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tour de jeu :

L'un des joueurs retourne la 1^{ère} carte valeur et chaque joueur tente d'égaliser cette valeur en posant les cartes doigts à leur disposition sur leur carton main. Ce sont les doigts verts restants qui comptent.

Les joueurs peuvent s'échanger, se donner les cartes comme ils le désirent. Ils peuvent également piocher une ou plusieurs nouvelles cartes en échange du nombre correspondant de jetons joker.

Les règles de poses :

Les cartes doigt peuvent se superposer mais un doigt blanc ne être positionné que sur un emplacement vert du carton main.



Exemple : Pour une carte **valeur** de 3

Correct



Incorrect (superposition de doigts)



Une fois terminé, les joueurs valident leurs propositions et marquent autant de points que de mains qui indiquent la bonne valeur sur le tableau des scores à l'aide du pion de couleur choisi.

Les joueurs défaussent ensuite les cartes utilisées et reconstituent leurs mains à 2 cartes doigt.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Lorsque toutes les cartes valeurs ont été retournées et que le dernier tour de jeu s'achève.

Si les joueurs sont parvenus à évaluer ou dépasser leur objectif, ils l'emportent.

Sinon, c'est perdu.

Manumath 5- course

Maintenant que leurs soucoupes sont réparées que dirais-tu d'une petite course à leur côté ?

Mise en place :

Chaque joueur reçoit un carton main qu'il pose devant lui face verso (*doigts verts*) ainsi qu'un pion de couleur.

Les cartes **doigt** face verso (*doigts blancs*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 2, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 0 à 4 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tableau des scores est placé au centre de la table face verso (*4 lignes de 1 à 10*).

Le tour de jeu :

L'un des joueurs retourne la 1^{ère} carte valeur et chaque joueur tente d'égaliser cette valeur en posant les cartes doigts à leur disposition sur leur carton main. Ce sont les doigts verts restants qui comptent.

Les règles de poses sont identiques à celles du mode coopératif.

Une fois terminé, les joueurs valident leurs propositions et ceux qui ont résolu le problème marquent 1 point sur le tableau des scores à l'aide de leur pion de couleur.

Les joueurs défaussent ensuite les cartes utilisées et reconstituent leurs mains à 2 cartes doigt.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Le premier joueur qui totalise 10 points l'emporte. Les égalités sont possibles.

Manumath 10- coopératif

De gentils extra-terrestres se sont échoués sur notre planète, ils ont besoin de notre aide pour réparer leurs soucoupes volantes. Leurs méthodes de réparation sont très particulières : il leur faut refaire avec leurs doigts les valeurs qui apparaissent sur leur manuel de bord. Aidons-les !

Mise en place :

Chaque joueur reçoit 2 cartons main qu'il pose devant lui face verso (*doigts verts*).

L'ensemble des joueurs reçoit 5 jetons jokers.

Les joueurs déterminent leur objectif de la partie en fonction de la difficulté souhaitée à l'aide du tableau d'objectifs puis positionne le marqueur d'objectif sur le tableau des scores face recto (*de 1 à 40*).

Ils choisissent ensuite un pion de couleur et le placent à côté du tableau des scores, il servira à matérialiser les points qu'ils seront parvenus à marquer.

Les cartes **doigt** face verso (*doigts blancs*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 0 à 9 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tour de jeu et Conditions de Victoire :

Identique à Manumath 5- coopératif.

Le total des doigts verts restants sur les 2 cartons main doit égaler la valeur présente sur la carte.

Les règles de pose restent les mêmes.

Manumath 10- course

Maintenant que leurs soucoupes sont réparées que dirais-tu d'une petite course à leur côté ?

Mise en place :

Chaque joueur reçoit 2 cartons main qu'il pose devant lui face verso (*doigts verts*) ainsi qu'un pion de couleur.

Les cartes **doigt** face verso (*doigts blancs*) sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, les autres constituant la pioche.

Les cartes valeur de 0 à 9 sont mélangées et posées face cachées au centre de la table.

Le tableau des scores est placé au centre de la table face verso (*4 lignes de 1 à 10*).

Le tour de jeu et Conditions de Victoire :

Identique à Manumath 5- course.

Le total des doigts verts restants sur les 2 cartons main doit égaler la valeur présente sur la carte.

Les règles de pose restent les mêmes.

Circuit Intergalactique

Maintenant que vous êtes devenus de véritables pilotes, il ne vous reste plus qu'à vous mesurer au plus célèbre circuit de la galaxie.

Mise en place :

Chaque joueur reçoit un carton main qu'il pose devant lui face recto (*doigts blancs*) ainsi qu'un pion de couleur.

Le tableau des scores est placé au centre de la table face recto (*de 1 à 40*).

Les cartes **doigt** sont mélangées, puis chaque joueur en reçoit 3, les autres constituant la pioche.

Le tour de jeu :

Le plus jeune joueur commence, la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

• A son tour de jeu on a le choix entre 4 actions (*on en fait qu'une seule*) :

- **Poser une carte face doigt vert** sur les emplacements libres de son carton main et avancer d'autant de cases sur le tableau des scores.
- **Se défausser** de l'une de ses cartes doigt
- **Faire tourner** la dernière carte doigt posée sur son carton main dans une position correcte* (*emplacement libre ou "blanc"*)
- **Poser une carte face doigt blanc** sur les emplacements occupés par des doigts verts d'un carton main adverse et reculer le pion de couleur de l'adversaire d'autant de cases que de doigts blancs.

• Ensuite si les 5 emplacements de son carton main sont tous recouverts de doigts verts on défausse les cartes doigt qui le recouvrent.

• Enfin on complète sa main à 3 cartes doigt

* *S'il s'agit d'une carte doigt vert* : tous les doigts verts de la carte doivent se retrouver sur des emplacements libres ou recouverts par des doigts blancs.

S'il s'agit d'une carte doigt blanc : tous les doigts blancs de la carte doivent se retrouver sur des emplacements recouverts par des doigts verts.

Fin du Jeu et Conditions de Victoire :

Le premier joueur qui atteint les 40 points l'emporte.

Par Lionel BORG

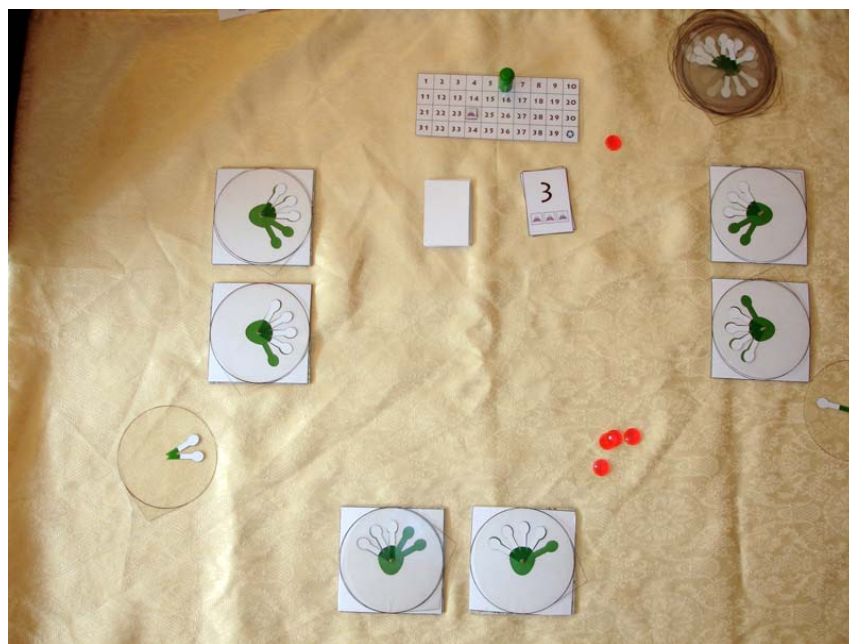
Annexes :

Tableau d'objectifs

ManuMath 5+/- : Nombre de points à obtenir pour le décollage de la soucoupe volante.

Niveau de difficulté Nombre de joueurs	Facile	difficile
2	8	10

Manumath 10- coopératif



Circuit Intergalactique

