

MATÉRIEL DE JEU



Il y a **100 cartes des tables de division**. L'animal est un peu différent sur chaque carte des tables de division pour aider à mieux retenir les tables.

Chaque table de division est représentée par un **animal**.



Tu reconnais tous les animaux et ton animal préféré est là aussi?

Tu arrives à trouver les 10 différences?



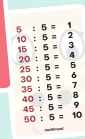
Au recto de chaque carte des tables de division se trouve **le calcul à résoudre et une ou plusieurs étoiles**. Plus il y a d'étoiles, plus tu peux gagner de points. La solution se trouve **au verso**.



Il y a **9 jokers**. Si tu mets un joker, tu gagnes toutes les cartes posées sur la table pendant le tour. Le joueur qui a mis le joker commence le tour suivant! Le joker compte pour une étoile.

Bonus

Matériel supplémentaire pour s'exercer



Il y a **une carte résumé pour chaque table de division**. Tu n'as pas besoin de ces cartes pendant le jeu, elles servent seulement à s'exercer. Tu peux cacher la réponse avec une autre carte et apprendre chaque table de division séparément.

Créateur: Maxim (8 ans)
Illustrations: Shiva Afshoon



Éditeur responsable :
maximaal SRL
Interleuvenlaan 62 bus 54
3001 Louvain (Belgique)
maximaalgame@gmail.com
www.maximaalgames.com

2022 • Tous droits réservés • Made in the EU

maximaal

tables de division

Bonjour!
C'est génial que tu aies acheté maximaal. J'espère que tu aimeras bien mon jeu et que tu apprendras vite les tables de division!
Bon amusement!

Maxim
(créateur • 8 ans)

Tu veux recevoir les explications du jeu au format numérique? Envoie un e-mail à maximaalgame@gmail.com



5-15 min



2-6 joueurs

À partir de 6 ans



Joue aussi à maximaal tables de multiplication!

PRÉPARATION DU JEU

ÉTAPE 1: CHOISIS les tables de division avec lesquelles vous allez jouer!

Choisis en fonction des tables que tu connais:

Niveau de difficulté:	Joue avec les tables de division:
- Vous commencez tout juste à les apprendre	1, 2, 10
- Vous en connaissez déjà quelques-unes	1, 2, 3, 5, 10
- Vous les connaissez assez bien	2, 3, 4, 5, 6, 10
- Vous les connaissez très bien	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Vous êtes des experts!	toutes les tables de division!

OU Choisis les tables de division que tu dois apprendre pour l'école.

OU Choisis les cartes en fonction de leur niveau de difficulté.

Le nombre d'étoiles sur la carte indique le niveau de difficulté de la table de division.

- ★ = facile
- ★★ = pas si facile
- ★★★ = pour les courageux



Attention: choisis assez de tables de division. Nous conseillons un minimum de 40 cartes. Tu peux mettre le reste des cartes des tables de division de côté. Passe à l'étape 2.

ÉTAPE 2: AJOUTE QUELQUES JOKERS aux cartes des tables de division que tu as choisies.

ÉTAPE 3: DISTRIBUE les cartes.

Tout le monde doit avoir le même nombre de cartes. Il reste des cartes non distribuées? Mets-les avec les autres cartes (avec lesquelles tu ne vas pas jouer). Chaque joueur pose ses cartes en paquet devant lui avec la table de division tournée vers le haut. Vous pouvez commencer!



DÉROULEMENT DU JEU

ÉTAPE 4: JOUE À maXimaal!

→ Le joueur le plus jeune commence: il résout la première table de division de son paquet et pose le verso de la carte face visible pour que tout le monde puisse voir la solution. (On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.)

A) Tu as donné LA BONNE RÉPONSE?

Super! Le joueur pose sa carte au milieu avec la solution tournée vers le haut. Le joueur suivant résout son calcul et suit les étapes A) ou B).

B) Tu as donné LA MAUVAISE RÉPONSE?

C'est pas grave! Tout le monde peut se tromper et réessayer.

Le joueur met sa carte (avec la mauvaise réponse) tout en dessous de son paquet et réessaye! Il résout le calcul de la première carte de son paquet et recommence A) ou B) jusqu'à ce qu'il donne la bonne réponse.

→ Lorsque tous les joueurs ont donné une bonne réponse, comparez les cartes. Le joueur avec la carte la plus haute (= le nombre le plus haut) gagne les cartes posées au milieu de la table et les met de côté. Le premier tour est fini.

→ Le gagnant du tour commence le tour suivant. Le jeu continue jusqu'à ce que les joueurs trouvent la réponse à toutes les cartes des tables de division de leur paquet.

Fin du jeu: Lorsque vous avez trouvé la réponse à toutes les cartes des tables de division, chaque joueur compte le nombre d'étoiles qu'il a gagnées. **Le joueur qui a le plus d'étoiles gagne la partie de maXimaal!**

LES 2 SITUATIONS SPÉCIALES DE MAXIMAAL

SITUATION 1:

Plusieurs joueurs sont ex aequo et ont le **NOMBRE LE PLUS HAUT = BATAILLE!**

Exemple:

Les cartes 6, 6 et 4 sont sur la table.

Les joueurs qui ont mis un 6 font une BATAILLE!

1) Ces deux joueurs prennent la table de division suivante dans leur paquet et la mettent sur leur 6 sans y répondre.

2) Ils tirent encore une carte de leur paquet et résolvent la table de division. (Ils continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils donnent tous les deux la bonne réponse!)

3) Fin de la bataille: le joueur avec le nombre le plus haut gagne la bataille et **prend toutes les cartes posées au milieu de la table.**

BATAILLE!



SITUATION 2:

TU AS UN JOKER?
Tu as de la chance!

Le joueur qui pose un joker gagne toutes les cartes posées sur la table (pendant le tour). Le joueur qui a mis le joker commence le tour suivant.

