

Bric-à-brac



CONTENU

30 grandes cartes épaisses

Face visible



Face cachée



cartes de départ

PRINCIPE DU JEU

Un curieux wombat a ramassé tout un tas d'objets très divers et les a rangés dans sa malle. Il aimerait faire le tri mais il a besoin d'aide! Sur chaque carte, quatre types d'objets sont représentés en différentes quantités. Au début de la partie, des cartes sont placées au centre la table : observez bien les objets et comptez tous ceux qui apparaissent sur au moins deux des cartes en jeu... Maintenant, additionnez vite ces objets et annoncez le total. Le premier à trouver le résultat reçoit une des cartes en récompense. Le joueur ayant le plus de cartes à la fin de la partie gagne.

Note aux parents.

Dans Bric-à-brac, les enfants exercent leur concentration et leur sens de l'observation. Mais ils apprennent aussi à compter, à appréhender la notion de quantité et à réaliser leurs premières additions... et tout ceci en s'amusant ! Ce jeu peut être abordé avec trois variantes différentes, suivant l'âge des joueurs. La plus simple travaille sur les nombres allant jusqu'à 6, la variante avancée avec les nombres allant jusqu'à 15 et la plus difficile va jusqu'à 30.

Le jeu présenté ci-dessous peut se jouer avec des enfants à partir de 7 ans ou en deuxième année de primaire (CE1). Le principe du jeu est si simple qu'il peut également être joué par des enfants de 6 ans en utilisant les règles spéciales. En tant que parents, vous pouvez simplement accompagner les enfants en vérifiant que les résultats annoncés sont bien corrects... mais bien entendu, vous pouvez également jouer avec eux !

MISE EN PLACE (joueurs à partir de 7 ans)

Les deux cartes de départ, avec le wombat tenant un panneau, sont placées sur la table faces visibles. Les 28 cartes restantes sont mélangées. Remettez 14 cartes dans la boîte et placez les 14 autres en pile, faces cachées, pour former la pioche.



14 cartes

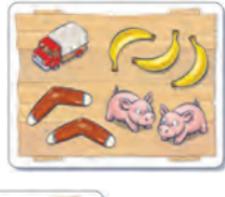


Fig.1 : mise en place

DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur retourne la première carte de la pioche et la pose à côté des deux cartes déjà en place. Et maintenant, c'est parti ! Tout le monde joue en même temps.



Emma retourne la première carte de la pioche et la place à gauche des deux autres cartes.

Les objets sont représentés sur chaque carte en un, deux ou trois exemplaires. Les joueurs vérifient maintenant si des objets apparaissent sur plusieurs cartes à la fois. Ils doivent d'abord compter les objets qui sont présents sur deux cartes ou plus, puis les additionner tous ensemble. Le total de tous ces objets est la réponse à trouver. Le joueur qui trouve ce total doit l'annoncer aux autres joueurs.



Un total de 5 bananes est présent sur les deux cartes du haut. Les deux cartes de gauche montre 1 poire chacune. Anna a la bonne réponse ($2+3=5$) en premier et annonce : « Sept ! »

Le joueur qui annonce la bonne réponse en premier reçoit une carte en récompense. Il prend une des cartes en jeu (une de celles face visible sur la table) et la place devant lui face cachée. Note : le joueur choisit quelle carte il souhaite prendre mais il ne peut jamais choisir la carte qui vient juste d'être piochée.

Puis ce joueur retourne la première carte de la pioche et la pose pour remplacer la carte manquante. De nouveau, tout le monde observe les objets, vérifient lesquels apparaissent sur plusieurs cartes, les comptent puis les additionnent tous ensemble.



Anna prend la carte en haut à gauche et la remplace par une nouvelle carte de la pioche. Sur les trois cartes, des poires apparaissent. Maxime a la bonne réponse et annonce : « Cinq ! ».

Le jeu se poursuit ainsi : le joueur qui calcule le plus rapidement et donne la bonne réponse reçoit une carte en récompense puis la remplace par la prochaine carte de la pioche.

Une seule réponse !

Chaque joueur ne peut annoncer qu'un seul nombre par tour. Si le joueur a annoncé un mauvais résultat, il doit se taire jusqu'à la fin du tour. Seul le premier joueur à avoir annoncé la bonne réponse reçoit une carte.

"Zéro !"

Dans les cas rares où aucun objet n'apparaît sur plus d'une carte, alors le premier joueur à annoncer « Zéro ! » gagne une carte.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand la pioche est épuisée, c'est-à-dire quand un joueur gagne une carte et qu'elle ne peut pas être remplacée par une nouvelle carte. Maintenant chacun compte ses cartes : celui qui en possède le plus gagne la partie !

VARIANTES

Pour des plus grands (8 ans et plus)

C'est une variante pour les petits génies des maths. Au début de la partie, trois cartes sont étalées faces visibles sur la table puis une quatrième est révélée de la pioche. Les autres règles restent les mêmes que pour le jeu de base. Vous pouvez même augmenter la durée de la partie en jouant avec plus de 14 cartes.

Pour des plus petits (à partir de 6 ans ou en CP)

Les 30 cartes sont mélangées puis empilées pour former une pioche. Seules deux cartes sont placées faces visibles pour cette variante. Le joueur qui annonce la bonne réponse en premier gagne les deux cartes et deux nouvelles cartes de la pioche sont révélées.

Qu'est-ce qu'un wombat ?

Le wombat est un marsupial qui vit dans les forêts montagneuses d'Australie, où il creuse de vastes terriers. Il ressemble à un petit ours brun et massif, à courtes pattes et à large tête. Herbivore, il se nourrit d'herbe, de racines, de champignons et d'écorces d'arbres. La couleur de son pelage peut être beige, brune, noire ou grise et comme chez les kangourous, la femelle possède une poche ventrale où son petit se développe, bien à l'abri.



Auteur :
Reinhard Staupe
Illustrations :
Oliver Freudenreich
Sandra Freudenreich

Adaptation et distribution française :



BP 30 - F 62930
Wimereux
www.gigamic.com



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH



Informations à conserver - 03-2014

Une gamme complète de jeux pour enfants.

