

RÈGLES DU JEU

MOBI - SCRABBLE MATHÉMATIQUE



PRÉPARATION

- Vous allez devoir jouer sur une surface plate (table, sol...).
- Commencer par sortir tous les pions.
- Trier les pions en 2 tas. Un tas pour les pions bleus, un tas pour les pions blancs. Placer les deux tas au centre de la table.
- Tous les pions bleus doivent être face cachée. La partie peut commencer !

COMMENT JOUER ?

GO !

- Chaque joueur pioche ses pions bleus.

Remarques :

Pour une partie à 2-4 joueurs : chaque joueur pioche 7 pions bleus.

Pour une partie à 5-6 joueurs : chaque joueur pioche 5 pions bleus.

- La partie démarre au signal "GO" prononcé par un des joueurs.
- Les joueurs jouent tous ensemble. Chaque joueur pioche dans le tas des pions blancs pour former des calculs avec ses pions bleus.

Voici quelques exemples de calculs possibles :

$$\begin{array}{l}
 1 \times 3 = 3 \\
 + \\
 3 \\
 = \\
 7 - 2 = 5 = 10 \\
 - \\
 6
 \end{array}
 \begin{array}{l}
 4 \\
 + \\
 10 \\
 = \\
 7 \\
 \times \\
 2
 \end{array}$$

$$\begin{array}{l}
 1 + 2 = 3 \\
 + \\
 6 - 4 = 2 \\
 = \\
 8 - 3 = 5 \\
 = \\
 7
 \end{array}$$

$$\begin{array}{l}
 2 + 3 \times 3 = 11 = 6 + 5 \\
 + \\
 3 \times 9 = 12 \times 2 + 3 \\
 = \\
 5 + 5 = 1 = 6 + 2 - 2
 \end{array}$$

Remarques :

Chaque joueur construit sa propre grille devant lui. Il y a donc autant de grilles de calculs que de joueurs.

Toutes les équations sont possibles, même une simple égalité !

$$4 = 4$$

Il faut faire attention à l'ordre de priorité dans les calculs :

✓ $2 + 2 \times 3 = 8$

✗ $2 + 2 \times 3 = 12$

Toutes les combinaisons sont possibles, il faut simplement que les égalités soient toujours exactes :

✓ 3 + 4 = 7

✓ 3 + 4 = 7 = 5 + 2

✗ 3 + 4 = 7 + 2

Il existe un pion joker qui peut devenir n'importe quel chiffre !



FLIP !

- Lorsqu'il reste un seul pion bleu à l'un des joueurs, il dit "FLIP !" et tous les autres joueurs doivent piocher 3 pions bleus dans le tas.

Remarques :

- S'il n'y a pas assez de pions bleus dans le tas pour que chaque joueur en pioche 3, tous les joueurs piochent seulement 2 pions.

- S'il n'y a pas assez de pions bleus dans le tas pour que chaque joueur en pioche 2, tous les joueurs piochent seulement 1 pion.

SWAP !

- Si un joueur ne peut pas utiliser un de ses pions bleus, il a le droit de le remettre dans le tas des pions bleus. Il doit alors piocher 2 nouveaux pions bleus dans le tas.

FIN DE PARTIE

- La partie se termine lorsqu'il n'y a plus aucun pion bleu au centre de la table et que l'un des joueurs a utilisé tous ses pions bleus.

- On vérifie qu'il n'y a pas d'erreur de calcul dans la grille du joueur, s'il n'a pas fait de faute, alors il est sacré vainqueur !

COMMENT ADAPTER MOBI AUX PLUS JEUNES ?

DÉS 3 ANS

Si si, c'est possible de s'amuser avec les chiffres avant l'âge de raison ! Voici quelques idées :

- Jouer au collectionneur (idéal pour apprendre à reconnaître les chiffres)

On s'amuse à retrouver tous les 1 du jeu, puis tous les 2 etc... On peut ainsi faire remarquer que le 6 et le 9 sont les mêmes signes inversés, que le 0 n'a pas de sens ! Pour aller un peu plus loin on n'hésitera pas à classer les pions blancs et à les nommer !

- Jouer au Memory (idéal pour apprendre à nommer les chiffres)

On choisit des paires de pions bleus, c'est-à-dire deux 1, deux 2, deux 3 etc... On retourne tous ces pions face cachée et on mélange. Le but du jeu est de retrouver les paires !

À PARTIR DU CP

On n'apprend pas encore les multiplications et les divisions, et alors ?! On peut toujours jouer à Mobi ! Comment ? En ne gardant que les signes + et - dans les pions blancs.

- Jouer au plus long calcul possible

Quelle est la plus longue addition que tu peux faire ? Sacré défi à relever ! Pour donner un résultat à plusieurs chiffres on peut utiliser plusieurs pions.

- Jouer à la plus grande grille possible

La préparation est la même que pour les règles du jeu traditionnelles. Ensuite, les joueurs jouent à tour de rôle pour construire la plus grande grille de calcul possible. Ici il n'y a qu'une seule grille au centre de la table !