

Comment jouer à SEQUO ?



Le but de ce jeu est à collectionner toutes les cartes des tables de multiplication jusqu'à 12.

- Le jeu est développé pour 2 à 4 joueurs.
- Il y a 11 kits à collectionner. Les cartes portent les chiffres 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 ou 12.
- Chaque kit se compose de 4 cartes.
- Les 11 kits diffèrent par quatre couleurs : bleu, rouge, vert et violet.

Règles du jeu

1. Un joueur bat les cartes et fait la distribution parmi les autres. 8 cartes pour chaque joueur.
2. Les cartes non distribuées vont à l'envers dans un pilier au milieu de la table.
3. Il ne faut pas montrer ses cartes aux autres.
4. Le joueur A, à gauche de la personne qui a fait la distribution des cartes, commence en demandant la carte qu'il a besoin à un autre joueur pour compléter son kit à condition qu'il possède déjà au moins une autre carte de ce kit. Exemple : « As-tu le 1x4 bleu ? » Il faut qu'il dise à voix haute les 3 résultats de la carte demandée pour obtenir celle-ci. Il continue à demander les autres joueurs jusqu'au moment où il fait une faute ou la personne demandée n'a pas cette carte en question. Dans ce cas il est obligé de prendre une carte du pilier au milieu.
5. Le joueur qui a été demandé en dernier continue.
6. Pour gagner le jeu il faut avoir la plupart des kits complets.

SEQUO pour petits enfants

- Choisissez seulement 2 ou 3 kits, n'importe lesquelles, ça veut dire 8 ou 12 cartes.
- Si l'enfant vient de commencer d'apprendre les tables de multiplication il peut utiliser le Tableau des résultats parmi les petites cartes jointes qui donnent les informations sur les chiffres.

Que pouvez-vous jouer d'autre avec ?

Jeu de mémoire (2 ou plusieurs joueurs)

Il faut battre toutes les cartes et les placer à l'envers sur la table. Le premier joueur prend deux cartes et regarde si elles vont ensemble. Deux cartes, n'importe quelle couleur, mais avec le même chiffre en haut, forme une paire. Par ex. : N° 12 bleu et N° 12 vert ou N° 12 rouge et N° 12 violet. Si le joueur a trouvé une paire il la met à part. Il continue jusqu'il a trouvé deux cartes différentes. Il les remet à leur place pour qu'un autre joueur puisse commencer. Celui qui a la plupart des cartes a gagné.

SNAP (2 joueurs)

Toutes les 44 cartes sont à battre et à distribuer complètement aux autres joueurs sans voir le recto. Chacun forme son propre pilier devant lui et tous les joueurs tournent la première carte en même temps. Ils placent les cartes au milieu, côté face. Ils continuent jusqu'au moment où quelqu'un voit qu'il y a plusieurs cartes avec les mêmes chiffres en haut. Maintenant il faut crier « Snap » et celui qui les a vues en premier prend toutes les cartes en les plaçant en dessous de son pilier. On continue comme ça. Le gagnant possède toutes les cartes.

× 2

Ces chiffres sont toujours pairs :
2, 4, 6, 8, 10, 12, etc.

× 3

Ces chiffres sont pairs et impairs
avec une cadence de 3 :

impair	pair	impair	pair
3	6	9	12

× 4

Ces chiffres sont toujours pairs :
4, 8, 12, 16, etc.

× 5

Ces chiffres se terminent toujours
avec un **5** ou un **0** :
5, 10, 15, 20, etc.

× 6

Un nombre à retenir :
 $6 \times 6 = 36$
Les résultats finissent toujours
avec un chiffre pair (y compris 0) :
2, 4, 6, 8 ou 0

× 7

Un nombre à retenir :
 $7 \times 7 = 49$

× 8

Garde en mémoire :
 $56 = 7 \times 8$ 5 6 7 8

Les résultats finissent toujours
avec un chiffre pair (y compris 0) :
2, 4, 6, 8 ou 0

× 9

La somme des chiffres est de 9 :
 $2 \times 9 = 18$ $1+8 = 9$
 $3 \times 9 = 27$ $2+7 = 9$
 $4 \times 9 = 36$ $3+6 = 9$

× 10

Si tu multiplies un chiffre par **10**
il ne faut qu'ajouter un **0** :
 $6 \times 10 = 60$
 $110 \times 10 = 1.110$

× 11

Ajoute 10 + 1
Jusqu'à 99 ils sont tous des
doubles chiffres :
22, 33, 44, etc.

× 12

Ajoute 10 + 2
Ces chiffres sont tous pairs :
12, 24, 36, etc.

Les symboles sur les cartes ×4 et ×9 rappellent à quelle forme et pourquoi ?

Ils représentent les **Nombres Carrés** : 1, 4, 9, 16

Les nombres carrés sont des chiffres multipliés par eux-mêmes.

$$1 \times 1 = 1$$

$$2 \times 2 = 4$$

$$3 \times 3 = 9$$

Les symboles sur les cartes ×2, ×3, ×5, ×7 et ×11 rappellent à quelle forme et pourquoi ?

Ils représentent les **Nombres Premiers** : 2, 3, 5, 7, 11

On peut diviser ces nombres premiers uniquement par eux-mêmes
ou par **1**.

Quel est le nom des symboles sur les cartes ?

Triangle	×3
Carré	×4
Pentagone	×5
Hexagone	×6
Heptagone	×7
Octogone	×8
Ennéagone	×9
Décagone	×10
Hendécagone	×11
Dodécagone	×12