

## Règle du jeu RiverTimes:

Pour la phase d'apprentissage des tables de multiplications, les cartes doivent être utilisées en suivant la méthode de mémorisation RiverTimes (que vous trouverez dans chaque pdf de cartes Flash). Puis, dans un second temps, pour la révision des tables et l'entraînement, on peut les utiliser sous forme de jeu de société. Les enfants pourront ainsi réviser leurs tables à plusieurs ou avec leurs parents tout en s'amusant.

Pour utiliser les cartes Flash sous forme d'un jeu, vous devez les découper par le milieu (pour séparer la partie multiplication de la partie résultat). Un jeu complet (avec toutes les tables de multiplication) comportera donc:

- 42 cartes Flash Multiplication
- 42 cartes Flash Résultat

Dans ce jeu, les cartes Animaux ne sont pas utilisées. En effet, l'enfant est censé avoir été au préalable familiarisé avec les particularités de chaque animal.

Cette règle de jeu s'applique pour un jeu complet, mais vous pouvez l'adapter en fonction de la progression de votre enfant. Par exemple, S'il n'a appris ses tables que jusqu'à 5, enlevez les cartes qui concernent les multiplications situées au-dessus.

### But du jeu:

Il faut trouver les paires de cartes. Une paire est constituée par une carte Multiplication + la carte Résultat associée. Chaque fois qu'un joueur réalise une paire, il doit la montrer aux autres joueurs, ceux-ci pourront ainsi vérifier que la paire est correcte. Quand un joueur a une paire, il la retire de son jeu. Un joueur qui n'a plus de carte, ne peut plus jouer. La partie est finie quand toutes les paires ont été trouvées et le joueur qui a le plus de paires a gagné!

### Déroulement de la partie:

1- Distribuez 5 cartes à chaque joueur. Le tas de carte restantes constituera la pioche, déposez-la face cachée sur la table.

2- Avant de débiter la partie, les joueurs doivent vérifier leurs cartes afin de trouver d'éventuelles paires. Les joueurs qui ont une paire ont le droit de la retirer de leur jeu. Ils la déposent alors face visible sur la table afin de la montrer aux autres joueurs (qui vérifieront qu'il s'agit bien d'une paire correcte). Si l'une des paires déposées par un joueur est incorrecte, ce joueur doit remettre les cartes dans son jeu.

3- La partie peut alors commencer: Le joueur le plus jeune commence (nous l'appelleront le joueur 1). Il va essayer de trouver la carte correspondant à une des cartes en sa possession, pour cela il la demande au joueur de son choix (que nous appelleront le joueur 2).

**Exemple n°1:** Le joueur 1 possède la carte Multiplication «7x7», il va donc demander au joueur 2 la carte Résultat «49». Il y a alors 2 possibilités:

- Le joueur 2 possède la carte «49»: il la donne au joueur 1 qui fait donc une paire avec sa carte «7x7» et a le droit de rejouer et donc de demander une autre carte au même joueur ou à un joueur différent.
- Le joueur 2 n'a pas la carte «49»: le joueur 1 pioche une carte, si c'est le «49» il dit «bonne pioche», il a gagné et peut rejouer. Sinon c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

**Exemple n°2:** Le joueur 1 possède la carte Résultat «49», il va donc demander à l'un des joueurs la carte «7x7», et ensuite le principe est le même que pour l'exemple n°1.

**Exemple n°3:** Le joueur 1 possède la carte Multiplication «7x6», il se trompe et demande au joueur 2 la carte Résultat «49» (au lieu de «42»). Il y a 2 possibilités:

- le joueur 2 possède la carte «49»: il la donne au joueur 1 mais quand le joueur 1 dépose sa paire, les autres joueurs vont constater son erreur. Il doit rendre la carte «49» au joueur 2, il n'a pas le droit de piocher et c'est au tour du joueur suivant.
- le joueur 2 n'a pas la carte «49»: le joueur 1 pioche une carte et c'est au tour du joueur suivant (car personne n'a pu constater son erreur).