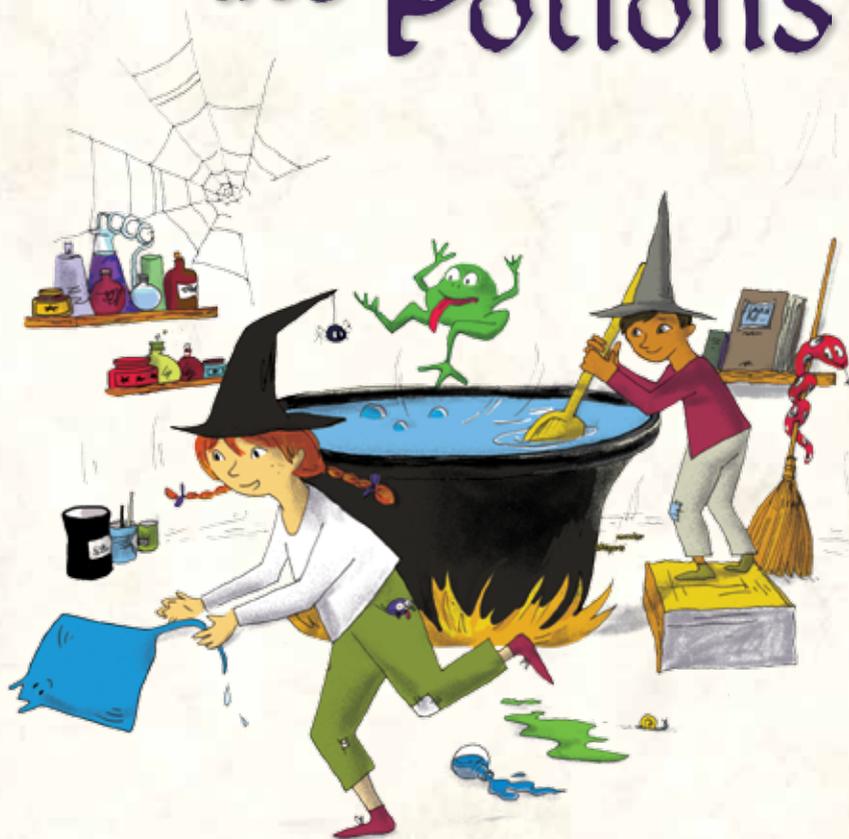


L'Atelier des Potions



Un jeu pour l'apprentissage des fractions
développé par Plaisir Maths

Pour 1 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

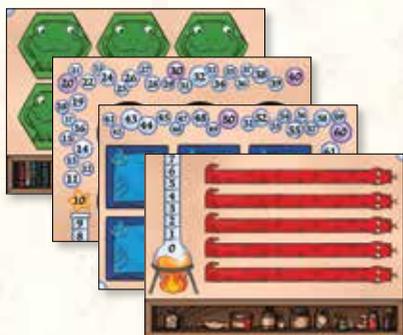
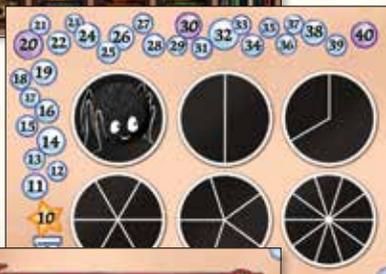
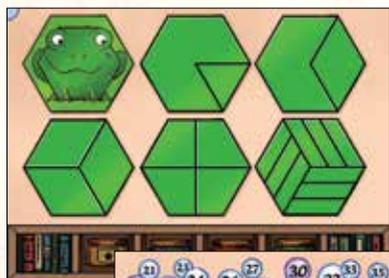
MATÉRIEL



1 set composé de :

-4 plateaux animaux par joueur (6 grenouilles, 6 araignées, 5 serpents et 6 raies)

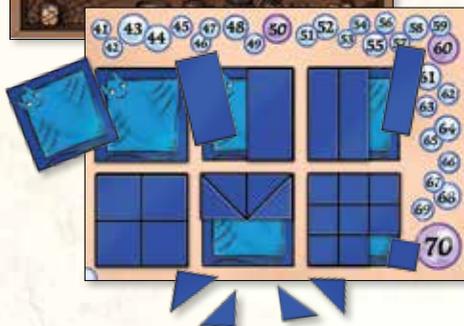
-98 pièces ingrédients aimantées par joueur



Plateaux vides

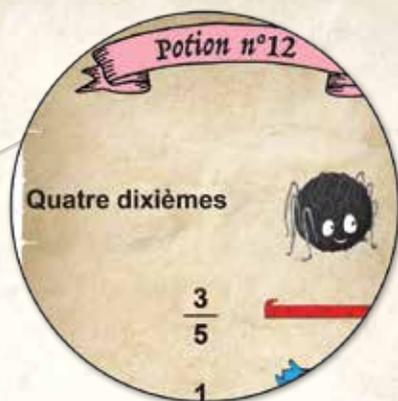
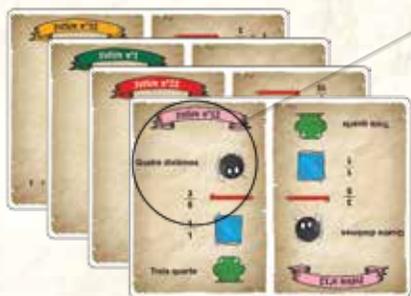


Avant la première partie, chaque joueur aura préparé les plateaux en disposant les pièces aimantées sur les plateaux animaux.



Plateaux avec les pièces aimantées

64 cartes «recette» numérotées,
visibles des deux côtés de la table.
(Chaque couleur de bandeau correspond
à une difficulté particulière)



4 jetons de magie
aimantés par joueur
(avec 1, 2, 3 ou 4 étoiles)



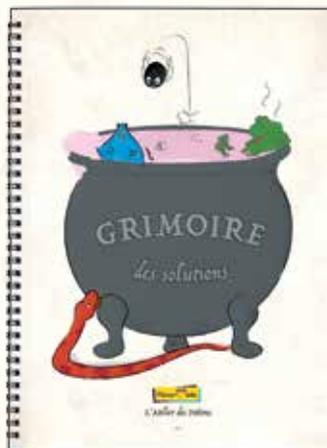
1 chaudron et son couvercle
par joueur



1 jeton de score aimanté
par joueur



1 grimoire des solutions



Dans l'atelier des potions les joueurs sont des apprentis sorciers et des
apprenties sorcières.

Ils doivent s'entraîner à concocter des potions pour pouvoir ensuite défier en
duel d'autres sorciers et devenir des maîtres des potions.

MODE ENTRAÎNEMENT

À 1 OU 2 SORCIER-ÈRE-S

MISE EN PLACE

Chaque joueur installe son plateau de jeu comme sur le schéma ci-contre.

Chacun positionne son marqueur de score sur la case « 10 ».



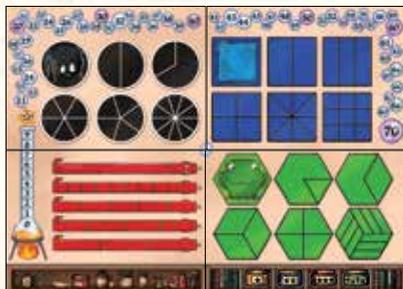
Chacun prend un chaudron qu'il pose devant son plateau.

Chacun place ses 4 jetons étoilés près de son chaudron.

Les joueurs choisissent 10 cartes pour une partie :

- Quand tu seras expert, choisis les 10 cartes au hasard.
- Pour les toutes premières parties, nous te conseillons de prendre les cartes au hasard parmi les potions 1 à 19.
- Pour t'entraîner et devenir le maître des potions, tu peux trouver des conseils pour choisir tes cartes et progresser sur :

<http://www.plaisir-maths.fr/atelier-potions/entrainement>



DÉROULEMENT

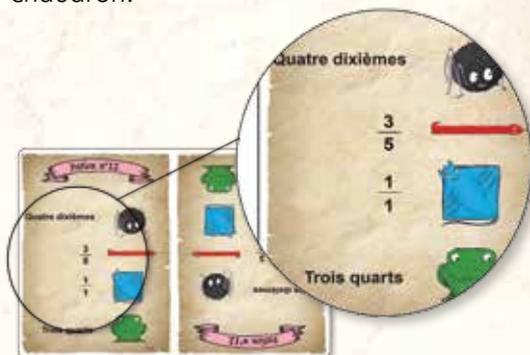


CONCOCTER LA POTION :

Un des joueurs révèle la première carte et la pose face visible. Les joueurs doivent alors réaliser la recette en prélevant les ingrédients de leur plateau de jeu pour les mettre dans leur chaudron.

EXEMPLE :

Pour la potion 12, il faut prendre quatre dixièmes d'araignée, trois cinquièmes de serpent, une raie entière et trois quarts de grenouille.



IMPORTANT : Il peut y avoir plusieurs façons de faire une potion.

Exemples de potions correctes :



CHOISIR SES POINTS DE MAGIE :

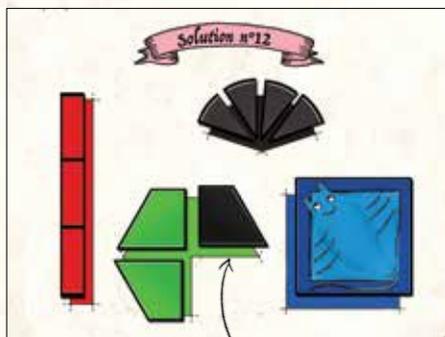
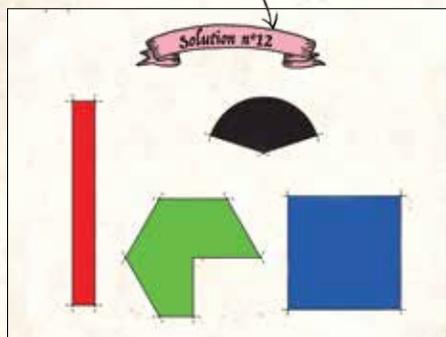
Dès qu'un joueur pense avoir reproduit correctement la recette, il choisit un jeton étoile, le met dans son chaudron, puis referme le chaudron pour faire mijoter. Il ne peut alors plus changer le contenu de son chaudron.

VÉRIFICATEUR :

Quand tout le monde a terminé, on vérifie le contenu des chaudrons à l'aide du grimoire des solutions. Pour cela, il faut :

1. Trouver la solution correspondant au même numéro que la potion.

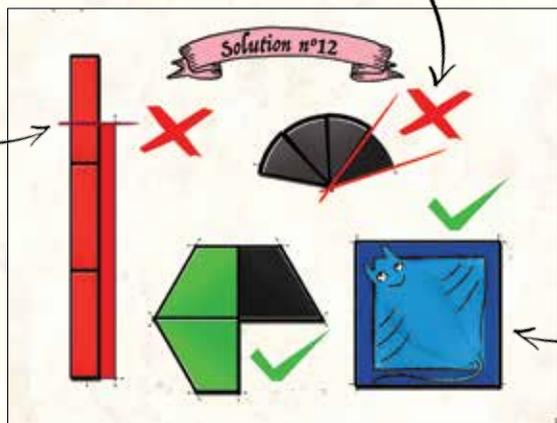
2. Vérifier le contenu de son chaudron en superposant les formes sur le grimoire.



Certaines pièces peuvent être difficiles à positionner sur le grimoire, pensez à les retourner (face aimantée visible) pour faciliter la pose.

Si la forme est plus petite que le dessin ou dépasse, le joueur n'a pas pris la bonne quantité de cet ingrédient.

Si la forme correspond parfaitement au dessin, les joueurs ont pris la bonne quantité de cet ingrédient.



COMPTER SES POINTS DE MAGIE :



Si la recette est correcte, le joueur marque le nombre de points inscrit sur le jeton de magie, sinon il perd le nombre de points inscrit sur le jeton de magie. Le jeton de score est alors avancé ou reculé.

CARTE SUIVANTE :

Lorsque tout le monde a fini de compter ses points, les joueurs reposent les ingrédients utilisés sur leurs plateaux. Ils retournent ensuite une nouvelle carte du paquet.



Lorsque les joueurs ont fini les 10 cartes, la partie s'arrête.

TU AS ENTRE 0 ET 10 POINTS – CRAC ! BOUM ! Je crois qu'une potion vient d'exploser... Tu as encore beaucoup à apprendre, les potions étaient peut être un peu trop dures pour toi, entraîne toi avec des potions plus simples !

TU AS ENTRE 11 ET 25 POINTS – L'univers de la magie te réserve encore plein de surprises, n'hésite pas à recommencer une partie !

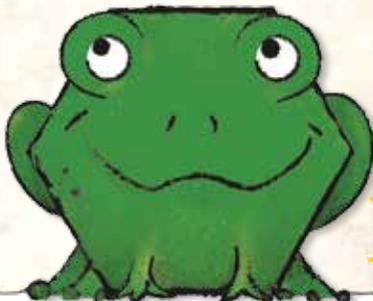
TU AS ENTRE 26 ET 40 POINTS – Bravo ! Les maîtres des potions suivent avec attention ta progression ! Te sens-tu prêt pour les duels ?

TU AS ENTRE 41 ET 49 POINTS – Félicitations ! Ces recettes n'ont presque plus aucun secret pour toi ! Encore un petit effort pour atteindre la perfection.

TU AS 50 POINTS – Parfait ! Grandiose !

Tu nous a impressionné, continue ta progression avec des potions encore plus difficiles !

Tu feras bientôt partie des meilleurs sorcier-ère-s de l'histoire !



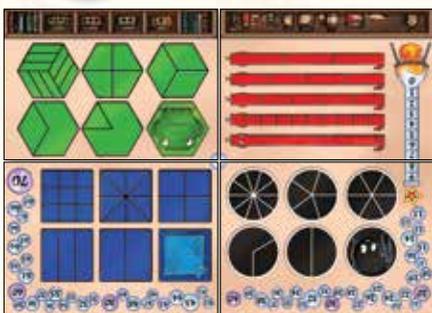
MODE DUEL

À 2 SORCIER-ÈRE-S



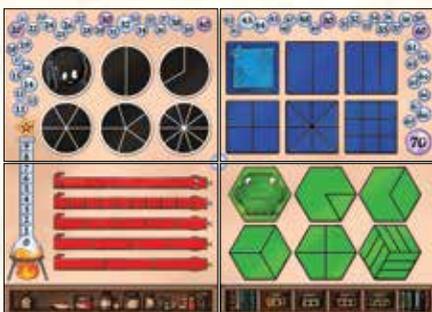
MISE EN PLACE

La mise en place du jeu est identique au mode entraînement à l'exception des jetons étoilés : une des équipes retire ses jetons étoilés du jeu. L'autre positionne les siens au milieu de la table.



DÉROULEMENT

Le déroulement est similaire au mode entraînement à l'exception près que c'est une course. En effet, les jetons étoilés sont cette fois en commun, le premier joueur qui finit sa potion peut donc choisir parmi les quatre. Le deuxième aura moins de choix. Il est donc important que les joueurs commencent à réaliser leur potion en même temps.



FIN DE PARTIE

Lorsque les 10 cartes sont épuisées, le gagnant ou la gagnante est celui ou celle qui a le plus de points !



VARIANTES

JEU EN ÉQUIPES

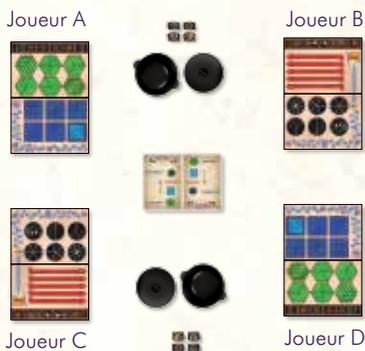


À 2 OU 4 SORCIER-ÈRE-S

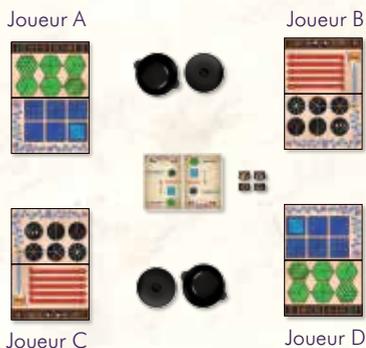
Sur ces exemples, A et B sont ensemble contre C et D.
Les deux modes de jeu peuvent se jouer en équipe de deux, chaque joueur est responsable de deux plateaux.

Les plateaux sont disposés de la façon suivante :

Mode de jeu Entraînement



Mode de jeu Duel



Sur ces exemples, les joueurs A et D ne peuvent mettre dans leur chaudron que des grenouilles et des raies, tandis que les joueurs B et C jouent avec les araignées et les serpents. Les coéquipiers choisissent ensemble un jeton de magie.

AVEC LE MOINS DE PIÈCES

Le mode duel n'a plus de secrets pour vous ? Cette variante est faite pour vous !

Les règles du jeu sont identiques à celles du mode duel. Un ajout est fait dans le comptage des points : parmi les joueurs qui ont réussi leur recette, celui ou celle qui a utilisé le moins de pièces marque un point supplémentaire.

SANS REMISE EN JEU

Variante réservée aux expert-e-s en potions !

Dans cette variante, les ingrédients sont devenus très rares. Après chaque potion les ingrédients utilisés sont défaussés. Avant de retourner la prochaine carte, un joueur peut, s'il le souhaite, récupérer tous ses ingrédients mais cela lui coûtera 5 points.

COMBINER DEUX JEUX

À 3 OU 4 SORCIER-ÈRE-S

Si vous disposez de 2 jeux "l'Atelier Des Potions" vous pouvez les combiner ! Vous pouvez alors jouer au mode duel ou entraînement à trois ou quatre joueurs avec chacun ses plateaux !



L'Atelier des Potions

L'Atelier des Potions est un jeu développé par Plaisir Maths. Conçu avec des méthodes de recherche & développement en didactique des mathématiques, testé et expérimenté par des enseignants & des chercheurs.
Toutes les informations sur l'Atelier des Potions : www.plaisir-maths.fr/atelier-potions

PLAISIR MATHS regroupe des animateurs, des enseignants, des chercheurs qui conçoivent et animent des jeux et des animations mathématiques, ludiques et innovantes, qui permettent de faire découvrir, apprendre et approfondir les mathématiques avec plaisir.

Retrouvez toutes nos activités sur www.plaisir-maths.fr



Conception - R&D didactique : Alix Boissière, Laura Pallez, Nicolas Pelay

Conception - Enseignants : Anaïs Richart, Emma Joalland

Illustration et graphisme : Marielle Durand & Emmanuel Vedrenne

Graphisme : Christine Alcouffe

Remerciements : Hervé Antoine, Christophe Stoltz, Clara Chetan, François Clouard, Laure Delhomme, Pierre Esclafit, Viviane Durand-Guerrier, Pierre Crépel, Julien Deseigne, Pierre-Emmanuel Lépicier, Camille Paoletti, Marie-José Pestel et toute son équipe, Léa Ziercher, ... et tous les enseignants, enfants, parents, animateurs qui ont testé le jeu et permis de l'améliorer.

Partenaires : Maison des mathématiques et de l'informatique de Lyon, IREM de Lyon, ENS Lyon, Université de Lyon, Université de Montpellier, CIJM.



développé par  Plaisir Maths

Contient des petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Édité et distribué par EMA, 6 rue Saint Bernard, 75011 Paris.

V.0-5