

2e  
Édition

8wonders®  
**Mathepotamia**®

Système ludique de maîtrise des mathématiques

*Un monde magique où naissent les magiciens des maths !*

FR Français

## Comment fonctionne Mathepotamia

Mathepotamia transforme les mathématiques en une aventure avec 7 modes de jeu et 4 niveaux de difficulté, comprenant des cartes-éclair Mathepotamia avec 440 exercices et des défis supplémentaires grâce à deux dés à 12 faces. La progression étape par étape aide les enfants à développer leur confiance en addition, soustraction, multiplication et division tout en gardant l'apprentissage sans frustration.

Des règles simples facilitent la prise en main, tandis que les éléments de ludification encouragent les enfants à rester engagés et à apprécier le processus. Un élément aléatoire dans le mode classique garantit à tous les joueurs, quel que soit leur niveau, une chance équitable de progresser et de gagner. Les multiples modes et les niveaux de difficulté flexibles permettent au jeu d'évoluer avec l'enfant, faisant de Mathepotamia un investissement pour la maîtrise des mathématiques à long terme. Le Mode éducatif approfondit la compréhension par l'apprentissage pratique, aidant les enfants à saisir les concepts mathématiques de manière durable.

## Guide de démarrage rapide du mode classique

Sélectionne les paquets selon leur difficulté, garde-les dans des boîtes ouvertes, et résous les exercices tout en déplaçant les pions selon les lancers de dés. Suis les règles des cases spéciales.

## Utilisation du plateau de jeu

Le plateau de jeu Mathepotamia est double face, conçu pour soutenir à la fois les modes de jeu et le Mode éducatif:

- Face avant (côté grille numérique): Présente une grille 10×10 avec des nombres de 1 à 100. Cette face est utilisée dans la plupart des modes de jeu pour pratiquer les exercices d'addition, de soustraction, de multiplication et de division.
- Face arrière (côté table de multiplication): Affiche une table de multiplication 12×12. Cette face fournit un support visuel pour les exercices de multiplication et de division dans des modes de jeu spécifiques.

En Mode éducatif, les joueurs peuvent utiliser le plateau de jeu pour visualiser physiquement et pratiquer des opérations mathématiques telles que l'addition, la soustraction, la multiplication et la division (voir la section Mode éducatif pour plus de détails).

Dans les Modes de jeu, le plateau sert d'aire de jeu principale où les joueurs déplacent leurs pions tout en résolvant des exercices.

## Utilisation des cartes-éclair

Toutes les cartes-éclair Mathepotamia sont double face avec des exercices mathématiques des deux côtés et les réponses au bas des côtés opposés. Les cartes sont conçues à la fois pour le jeu et la pratique indépendante, aidant à développer la fluidité mathématique grâce à un apprentissage mobile.

Il existe deux types de modes de jeu:

- Modes de jeu basés sur les cartes: Les cartes fournissent des exercices mathématiques et valident les réponses. Dans ces modes de jeu, les cartes restent dans la boîte ouverte pour garder les exercices cachés jusqu'à ce qu'ils soient tirés.
- Modes de jeu basés sur les dés: Les cartes sont utilisées comme marqueurs de score et pour définir la durée du jeu (par exemple, 55 cartes = 55 tours). Dans ces modes de jeu, la partie peut se terminer sur la base d'un nombre convenu de tours ou lorsque toutes les cartes sélectionnées ont été utilisées.

Chaque carte est marquée en haut avec son niveau de difficulté à gauche et les modes de jeu dans lesquels elle peut être utilisée à droite. Toutes les cartes peuvent être utilisées dans **1** le Mode de jeu classique.



## Niveaux de difficulté

Les cartes-éclair Mathepotamia sont organisées en quatre paquets, chacun représentant un niveau de difficulté distinct:

- ✿ Addition et soustraction jusqu'à 20.
- ✿✿ Addition et soustraction jusqu'à 100, multiplication et division jusqu'à 20, et opérations avec des dizaines jusqu'à 200.
- ✿✿✿ Addition et soustraction jusqu'à 200, multiplication et division jusqu'à 12×12, et opérations avec des multiples de 5.
- ✿✿✿✿ Addition, soustraction, multiplication et division jusqu'à 1000.



Les paquets de jeu peuvent être adaptés en sélectionnant des exercices spécifiques d'un seul niveau (par exemple, en se concentrant uniquement sur l'addition et la soustraction jusqu'à 10 du Niveau 1) ou en combinant des exercices de plusieurs niveaux (par exemple, des exercices de multiplication et de division des Niveaux 2 et 3). Cette flexibilité permet une expérience plus personnalisée en fonction du niveau de compétence du joueur ou de ses objectifs d'apprentissage.

# Parcours d'apprentissage recommandé

Mathepotamia offre une approche structurée pour développer des compétences mathématiques essentielles, progressant des opérations fondamentales à la résolution avancée de problèmes. Chaque étape du parcours est conçue pour développer les compétences progressivement:

- Mode éducatif: Introduit de nouveaux concepts de manière guidée et interactive.
- Cartes-éclair: Renforce les compétences dans un cadre de pratique détendu et autonome.
- Mode classique: Met au défi les joueurs d'appliquer leurs compétences dans un environnement ludique.
- Modes de jeu rapides: Ajoute la pression du temps et la compétition pour affiner la vitesse et la précision de résolution des problèmes.

Cette progression assure une transition en douceur de la compréhension à la maîtrise tout en revisitant et en renforçant les compétences acquises précédemment.

## 1. Développer les compétences en addition et soustraction

### 1.1. Introduction à l'addition et à la soustraction jusqu'à 10

Sélectionne un sous-ensemble d'exercices du paquet de Niveau 1 (axé sur l'addition et la soustraction jusqu'à 10), puis progresse à travers le *Mode éducatif* → *Cartes-éclair* → *Mode classique* → *Addition et soustraction rapide (mode de jeu 3)*.

◇ Les joueurs développent leur confiance dans l'addition et la soustraction de base.

### 1.2. Élargissement à l'addition et à la soustraction jusqu'à 20

Utilise le paquet complet de Niveau 1 pour pratiquer les exercices d'addition et de soustraction, en progressant à travers *Mode éducatif* → *Cartes-éclair* → *Mode classique* → *Addition rapide avec dés (mode de jeu 2)* → *Addition et soustraction rapide (mode de jeu 3)*.

◇ Les joueurs développent leur aisance en arithmétique simple.

### 1.3. Progression vers l'addition et la soustraction jusqu'à 100

Sélectionne des exercices du paquet de Niveau 2 (axé sur l'addition et la soustraction jusqu'à 100), et progresse à travers le *Mode éducatif* → *Cartes-éclair* → *Mode classique* → *Addition et soustraction rapide (mode de jeu 3)*.

◇ Les joueurs renforcent leur capacité à travailler avec des nombres plus grands.

## 2. Développer les compétences en multiplication et division

### 2.1. Introduction à la multiplication et à la division jusqu'à 20

Sélectionne des exercices du paquet de Niveau 2 (axé sur la multiplication et la division jusqu'à 20), puis progresse à travers le *Mode éducatif* → *Cartes-éclair* → *Mode classique* → *Multiplication rapide avec aide visuelle (mode de jeu 4)*.

◇ Les joueurs construisent une base solide en multiplication et division.

### 2.2. Maîtriser la multiplication et la division jusqu'à $12 \times 12$

Combine des exercices des paquets de Niveau 2 et de Niveau 3 (couvrant la multiplication et la division jusqu'à  $12 \times 12$ ), puis progresse à travers le *Mode éducatif* → *Cartes-éclair* → *Mode classique* → *Multiplication rapide avec aide visuelle (mode de jeu 4)* → *Multiplication aléatoire (mode de jeu 5)* → *Multiplication rapide sans aide visuelle (mode de jeu 6)* → *Multiplication aléatoire sans aide visuelle (mode de jeu 7)*.

◇ Les joueurs développent un rappel rapide des faits de multiplication et de division.

## 3. Maîtriser les opérations avancées

### 3.1. Opérations jusqu'à 1000

Utilise le paquet de Niveau 4 pour pratiquer des exercices avancés, en progressant à travers les *Cartes-éclair* → *Mode classique*.

◇ Les joueurs deviennent compétents dans la gestion de l'arithmétique complexe.



Les joueurs ayant des connaissances préalables des compétences fondamentales peuvent commencer à partir de n'importe quel point du parcours d'apprentissage où ils se sentent à l'aise. Par exemple, ils pourraient commencer par l'addition et la soustraction jusqu'à 100 ou par des exercices de multiplication et de division, en sautant les étapes précédentes selon les besoins. Tu ne sais pas par où commencer ? Le Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders, un cahier d'activités gratuit conçu comme une quête passionnante, t'aide à évaluer les compétences de ton enfant... sans même qu'il s'en aperçoive ! Tu peux trouver le lien de téléchargement dans la section *Ressources supplémentaires*.

# Modes de jeu

## 1 Mode classique

Côté du plateau	Face avant (côté grille numérique)
Composants	Cartes (niveau sélectionné), 1 dé, pions
Objectif	Addition, soustraction, multiplication et division (complexité basée sur le niveau de difficulté sélectionné)

### Comment jouer

1. Les joueurs placent leurs pions sur 0 au début de la partie.
2. À leur tour, les joueurs tirent une carte de la boîte du niveau sélectionné et tentent de résoudre l'exercice affiché sur la carte.
3. La réponse doit être donnée à voix haute. Les joueurs peuvent vérifier l'exactitude de leur réponse en regardant au bas de l'autre côté de la carte.
4. Si la réponse est correcte, le joueur lance 1 dé et avance son pion sur le plateau du nombre indiqué sur le dé. Les cartes jouées doivent être placées dans une pile séparée.
5. Le premier joueur à atteindre ou dépasser 100 (100+) gagne. Si toutes les cartes de la boîte sont jouées et que l'objectif de 100 n'a pas encore été atteint, mélange les cartes jouées, remets-les dans la boîte et résous les exercices de l'autre côté des cartes.



Les joueurs de différents niveaux peuvent jouer ensemble en utilisant des paquets de cartes séparés, rendant le jeu adaptable pour des cadres familiaux ou de groupe avec des niveaux de compétence divers, comme des enfants d'âges différents ou des adultes. Pour les très jeunes joueurs, les exercices de Niveau 1 peuvent être davantage limités à des problèmes jusqu'à 10. Pour une partie plus courte, les joueurs peuvent convenir d'un objectif comme 30, 50 ou 70, selon leur préférence.

### Cases spéciales

Les joueurs rencontreront des cases pièges et bonus en chemin.



Dragon de glace. Geler un adversaire pendant un tour.



Dragon de feu. Faire reculer un adversaire de 3 cases.



Bouclier. Protège le joueur des Dragons de glace et de feu.



Pont. Avancer jusqu'à 5 cases.



Labyrinthe. Reculer de 3 cases.



Marécage. Passer un tour.

Si un joueur atterrit sur une case spéciale pendant son tour, ou y est déplacé par un adversaire, il doit immédiatement suivre les règles de la case. Ces règles ajoutent une profondeur stratégique au jeu, le rendant plus attrayant pour les joueurs. Par exemple, si un joueur est déplacé vers le Dragon de feu par un adversaire, il doit faire reculer cet adversaire ou un autre de 3 cases.

Les cases spéciales sont uniques à ce mode de jeu uniquement et ne s'appliquent pas dans les autres modes de jeu.

### Mode jeu en équipe

- Formez 2 équipes de 2 joueurs chacune.
- Les membres de l'équipe ne peuvent pas se donner d'indices/réponses entre eux.
- L'équipe gagne lorsque les deux joueurs atteignent 100.

## 2 Addition rapide avec dés

Côté du plateau	Face avant (côté grille numérique)
Composants	2 dés, cartes (pour le score et le suivi des tours), pions
Objectif	Addition de base avec des résultats jusqu'à 24

Ce mode de jeu est idéal pour les très jeunes joueurs qui commencent tout juste à apprendre les mathématiques. Un participant plus expérimenté peut aider en tant que guide, aidant à valider les réponses.

### Comment jouer

1. À leur tour, les joueurs lancent deux dés et additionnent les nombres obtenus pour trouver le résultat.
2. Le premier joueur à placer son pion sur la case avec le résultat correct et à l'annoncer à voix haute gagne le tour et prend une carte pour comptabiliser les points.
3. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.

### 3 Addition et soustraction rapide

Côté du plateau	Face avant (côté grille numérique)
Composants	Cartes (problèmes d'addition et de soustraction), pions
Objectif	Addition et soustraction jusqu'à 100 avec pression temporelle

Ce mode de jeu est conçu pour renforcer les compétences de calcul mental en addition et soustraction sous pression temporelle. Il encourage les joueurs à traiter rapidement les nombres et à prendre des décisions tout en rivalisant avec les autres.

#### Comment jouer

1. À leur tour, les joueurs tirent une carte et résolvent le problème d'addition/soustraction.
2. Le premier joueur à placer son pion sur la case avec le résultat correct et à l'annoncer à voix haute gagne le tour et prend la carte.
3. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.

### 4 Multiplication et division rapide

Côté du plateau	Face arrière (côté table de multiplication)
Composants	Cartes (problèmes de multiplication et de division), pions
Objectif	Multiplication et division de base avec support visuel

Ce mode de jeu est conçu pour initier les joueurs aux exercices de multiplication et de division avec le support visuel de la table de multiplication. Il aide les joueurs à développer leur confiance et leur précision dans la résolution de problèmes de multiplication et de division de base..

#### Comment jouer

1. À leur tour, les joueurs tirent une carte et résolvent le problème de multiplication ou de division.
2. Le premier joueur à placer son pion sur la case avec le résultat correct sur la table de multiplication et à l'annoncer à voix haute gagne le tour et prend la carte.
3. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.

### 5 Multiplication rapide avec dés

Côté du plateau	Face arrière (côté table de multiplication)
Composants	2 dés, cartes (pour le score et le suivi des tours), pions
Objectif	Multiplication dynamique dans la plage 12×12

Ce mode de jeu est conçu pour entraîner les joueurs à résoudre des problèmes de multiplication aléatoires à l'aide de repères visuels de la table de multiplication. Il met l'accent sur la précision et la rapidité tout en introduisant la résolution dynamique de problèmes par le biais de lancers de dés.

#### Comment jouer

1. À leur tour, les joueurs lancent deux dés et multiplient les nombres obtenus pour trouver le résultat.
2. Le premier joueur à placer son pion à l'intersection des deux nombres obtenus et à annoncer le résultat correct à voix haute gagne le tour et prend une carte pour comptabiliser les points.
3. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.

### 6 Multiplication et division rapide avancée

Côté du plateau	Face avant (côté grille numérique)
Composants	Cartes (problèmes de multiplication et de division), pions
Objectif	Multiplication et division mentale sans aides visuelles

Ce mode de jeu est conçu pour mettre au défi les joueurs avec des problèmes de multiplication et de division sans aides visuelles. Il renforce les capacités de calcul mental et prépare les joueurs à des tâches arithmétiques avancées.

#### Comment jouer

1. À leur tour, les joueurs tirent une carte et résolvent le problème de multiplication/division.
2. Le premier joueur à placer son pion sur la case avec le résultat correct et à annoncer la réponse à voix haute gagne le tour et prend la carte.
3. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.

## 7 Multiplication rapide avancée avec dés

Côté du plateau	Face avant (côté grille numérique)
Composants	2 dés, cartes (pour le score et le suivi des tours), pions
Objectif	Multiplication mentale avancée avec des problèmes aléatoires

Ce mode de jeu est conçu pour entraîner les joueurs à se rappeler rapidement des résultats de multiplication de mémoire. Il se concentre sur la vitesse et l'agilité mentale, offrant une étape finale dans la maîtrise des compétences de multiplication développées dans les modes de jeu précédents.

### Comment jouer

1. À leur tour, les joueurs lancent deux dés et multiplient les nombres obtenus pour trouver le résultat.
2. Le premier joueur à placer son pion sur la case avec le résultat correct et à annoncer la réponse à voix haute gagne le tour et prend une carte pour comptabiliser les points. Si le résultat est 100 ou plus, le joueur place son pion sur 100.
3. Le joueur avec le plus de cartes à la fin gagne.



Les nombres premiers sont surlignés en bleu sur le plateau avant pour aider les joueurs à reconnaître les nombres qui ne peuvent être obtenus qu'en multipliant 1 par eux-mêmes. Dans les Modes de Jeu 6 et 7, cette aide visuelle permet aux joueurs d'identifier rapidement les nombres qui sont moins courants comme résultats de multiplication, facilitant ainsi la recherche des réponses correctes.

## Mode éducatif

Ce mode t'aide à comprendre les opérations mathématiques grâce au mouvement physique des pions sur le plateau. L'addition et la soustraction se pratiquent sur la face avant, tandis que la multiplication et la division se font sur la face arrière. Tu trouveras des exemples illustrés à la fin du manuel. Voici comment utiliser le mode éducatif pour différentes opérations :

### Addition

Pour résoudre un problème d'addition, commence par placer le pion sur le nombre de départ. Déplace le pion vers le bas en rangées pour ajouter les dizaines, et horizontalement pour ajouter les unités.

Par exemple, pour résoudre  $58 + 28$  : commence à 58, descends de 2 rangées (ajout de 20) jusqu'à 78, puis avance de 8 pas vers la droite pour trouver la réponse : 86.

### Soustraction

Pour résoudre un problème de soustraction, commence par le nombre le plus grand. Monte le pion en rangées pour soustraire les dizaines et vers la gauche pour soustraire les unités.

Par exemple, pour résoudre  $55 - 39$  : commence à 55, monte de 3 rangées (soustraction de 30) jusqu'à 25, puis recule de 9 pas vers la gauche pour trouver la réponse : 16.

### Multiplication

Pour résoudre un problème de multiplication, place un pion sur le premier nombre dans la colonne de gauche et un autre sur le deuxième nombre dans la rangée du haut de la grille de multiplication. Déplace-les l'un vers l'autre jusqu'à ce qu'ils se rencontrent au niveau du produit.

Par exemple, pour résoudre  $6 \times 7$  : commence par placer les pions sur 6 (gauche) et 7 (haut), puis déplace-les l'un vers l'autre pour trouver le produit : 42.

### Division

Pour résoudre un problème de division, place le pion sur le diviseur dans la colonne de gauche de la grille de multiplication. Avance vers la droite jusqu'à atteindre le dividende, puis monte vers la ligne du haut pour trouver la réponse.

Par exemple, pour résoudre  $81 \div 9$  : commence à 9 (gauche), avance vers la droite jusqu'à atteindre 81, puis monte pour trouver la réponse : 9.

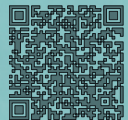


Tu peux également utiliser les cartes-éclair Mathepotamia d'un niveau sélectionné pour pratiquer des problèmes arithmétiques spécifiques. Bien que ce ne soit pas obligatoire, elles peuvent aider à structurer l'apprentissage.

## Ressources supplémentaires

### Mathepotamia Questbook: The Gateway of Wonders

Une manière amusante et magique d'évaluer les compétences mathématiques de ton enfant sans même qu'il s'en rende compte — à travers une aventure passionnante ! Télécharge-le gratuitement (en anglais ou en allemand) sur [www.mathepotamia.com/quest](http://www.mathepotamia.com/quest) ou scanne le QR code.



### Tu cherches les dernières mises à jour du manuel ou d'autres langues ?

Rends-toi sur [www.mathepotamia.com/manuals](http://www.mathepotamia.com/manuals).

*Nous te souhaitons un voyage passionnant à travers Mathepotamia — où les nombres deviennent des aventures, les défis renforcent la confiance, et l'apprentissage ressemble à de la magie !*

0										
I	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
II	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	

$58 + 28 = ?$   
 $58 \downarrow 2 \rightarrow 8 \gg 86$

$55 - 39 = ?$   
 $55 \uparrow 3 \leftarrow 9 \gg 16$

	I	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
11	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132
12	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144

$6 * 7 = ?$   
 $6 \rightarrow, 7 \downarrow \gg 42$

$81 \div 9 = ?$   
 $9 \rightarrow 81 \uparrow \gg 9$

FR

## Rejoins le Club des Héros de Mathepotamia !

***Tu attends encore ce moment où les maths vont enfin «faire tilt» pour ton enfant ?***

Que ce soit une étincelle, une percée ou juste un petit pas en avant — ton histoire compte.

Partager ton histoire peut t'aider à voir tout le chemin parcouru — et montrer à d'autres familles qu'elles ne sont pas seules.

Rejoins notre Club des Héros exclusif et raconte ce que tu as déjà vécu.

Chaque mois, quelques familles reçoivent des récompenses spéciales — c'est notre façon de dire merci.

**Scanne le code QR ci-dessous** ou va sur :

[www.mathepotamia.com/heroes](http://www.mathepotamia.com/heroes)

EN

## Join the Mathepotamia Heroes Club!

***Are you still waiting for that moment when math finally “clicks” for your child?***

Whether it's a spark, a breakthrough, or just a small step forward — your story matters.

Sharing your story can help you see how far you've come — and let other families know they're not alone.

Join our exclusive Heroes Club and share what you've experienced so far.

Each month, a few families receive special rewards — just our way of saying thanks.

**Scan the QR code below** or visit:

[www.mathepotamia.com/heroes](http://www.mathepotamia.com/heroes)



8wonders® **Mathepotamia**®

© 2025 8wonders GmbH. All rights reserved.

Langhansstraße 28  
13086 Berlin  
Germany

[www.mathepotamia.com](http://www.mathepotamia.com)

[info@mathepotamia.com](mailto:info@mathepotamia.com)



1 - 4



30'



5+