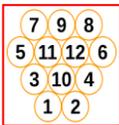


ATELIER MATHÉMATIQUES

LE MÖLKKY

INFORMATION : TU VAS À APPRENDRE À JOUER AU MÖLKKY UN JEU D'ADRESSE FINLANDAIS ET À TRAVAILLER LE CALCUL MENTAL.

Le joueur lance le mölkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres². Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :



- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite il est éliminé du jeu.

Il s'agit de marquer exactement 50. Si le score est dépassé, le score du joueur redescend à 25 points. Il faut donc prévoir les coups grâce au calcul mental.

Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre 50 par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Si par exemple son score est de 48, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci. Si le score est de 49, la seule solution consiste à faire tomber la quille n°1 et aucune autre.

Le premier joueur à atteindre le score de 50 gagne la partie, qui peut se jouer en équipes (de deux à trois joueurs).

Ce jeu tient de la pétanque par le jet, du bowling par la recherche du renversement, du billard par la stratégie de choix des points et des interdits, des fléchettes pour le compte final et du rugby par les rebonds erratiques du mölkky.

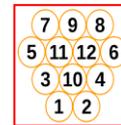


ATELIER MATHÉMATIQUES

LE MÖLKKY

INFORMATION : TU VAS À APPRENDRE À JOUER AU MÖLKKY UN JEU D'ADRESSE FINLANDAIS ET À TRAVAILLER LE CALCUL MENTAL.

Le joueur lance le mölkky (le bâton "neutre", celui qui n'a pas de numéro) dans l'édifice placé à 3 ou 4 mètres². Le score du joueur dépend du nombre de quilles renversées :



- s'il fait tomber une quille, il marque la valeur de la quille ;
- s'il fait tomber plusieurs quilles, il marque le nombre de quilles tombées ;
- si une quille n'est pas complètement allongée au sol et qu'elle se trouve en équilibre sur une autre, elle n'est pas comptée.

Les quilles tombées sont ensuite relevées là où elles se trouvent. Ainsi la configuration de l'aire de jeu évolue. Chaque joueur réalise un jet à son tour, et il est fait autant de tours que nécessaire.

Si un joueur (ou une équipe) ne marque pas de point trois fois de suite il est éliminé du jeu.

Il s'agit de marquer exactement 50. Si le score est dépassé, le score du joueur redescend à 25 points. Il faut donc prévoir les coups grâce au calcul mental.

Donc à l'approche des 50 points, le joueur doit être prudent et ne renverser que la ou les quilles susceptibles de lui faire atteindre 50 par leur valeur (si une seule quille tombe) ou leur nombre (si plusieurs quilles tombent). Si par exemple son score est de 48, le joueur doit faire tomber deux quilles quelconques ou la quille numéro 2 et seulement celle-ci. Si le score est de 49, la seule solution consiste à faire tomber la quille n°1 et aucune autre.

Le premier joueur à atteindre le score de 50 gagne la partie, qui peut se jouer en équipes (de deux à trois joueurs).

Ce jeu tient de la pétanque par le jet, du bowling par la recherche du renversement, du billard par la stratégie de choix des points et des interdits, des fléchettes pour le compte final et du rugby par les rebonds erratiques du mölkky.

