

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| Quantité de matière | n |
| Moles | mol |
| Masse molaire | M |
| Grammes par mole | $\text{g}\cdot\text{mol}^{-1}$ |

| | |
|-------------|------------|
| Durée | Δt |
| Secondes | s |
| Chronomètre | Volume |
| V | Litres |

L

mètre cube

m^3

Eprouvette
graduée

Tension

U

Volts

V

Voltmètre

Intensité

I

Ampère

A

Ampèremètre

Masse

m

| | |
|------------------|---------------------------|
| Grammes | g |
| Balance | Concentration en masse |
| C_m | Grammes par litre |
| $g \cdot L^{-1}$ | Vitesse |

v

Mètres par
seconde

$m.s^{-1}$

Vélocimètre

Force

F

Newton

N

Dynamomètre

Niveau d'intensité
sonore

L

Décibels

dB

Sonomètre





Energie

E

Joules

J

Température

T

Kelvin

K

Thermomètre

Degré Celsius

°C

Période

Fréquence

f

Hertz

Hz

Règle du jeu :

Le jeu se joue en 3 manches, chacun pour soi.

Les joueurs jouent à tour de rôle sauf cas particulier

On mélange les cartes et on les distribue faces cachées, équitablement entre chaque joueur. S'il reste des cartes en trop, on les place sous la balle au milieu de la table (pot). Les joueurs placent leurs cartes en un tas, qu'il pose devant eux.

A tour de rôle, chaque joueur découvre rapidement une carte de son tas et la pose devant lui face visible. On continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre.

Attention : Les joueurs ne jouent qu'avec une seule main. Les cartes sont retournées vers les autres et non vers soi, pour ne pas les voir en premier.

Lorsque deux joueurs ont devant eux des cartes présentant des mots, symboles ou lettres allant ensemble, il y a duel. Les deux joueurs qui possèdent ces cartes doivent le plus vite possible attraper la balle au centre de la table. Le perdant récupère toutes les cartes face visibles de son adversaire, + les siennes, + les cartes qui étaient dans le pot et les place sous son tas. Si un joueur termine son tas, il reprend les cartes visibles devant lui, les mélange et reconstitue un tas. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes remporte la manche.

Cartes particulières :



Le joueur qui retourne cette carte compte jusqu'à trois. A trois, tous les joueurs retournent une carte simultanément. Des duels peuvent se déclencher immédiatement. S'il n'y a aucun duel, le joueur suivant reprend la marche normale du jeu.



Lorsque cette carte est retournée, tous les joueurs doivent essayer d'attraper la balle. Le premier qui y parvient place toutes les cartes qu'il a déjà retournées devant lui sous la balle