

NUMÉ CAT'S® KID

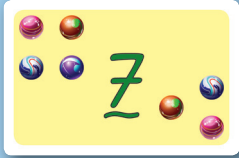
À partir de 4 ans.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

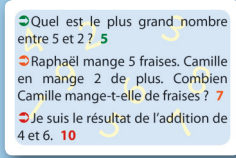
Règle 1 : les Défis

Pour 2 à 4 joueurs + lecteur.

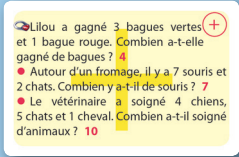
Présentation



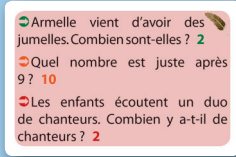
10 cartes Nombres



15 cartes Énigmes
langage mathématique



25 cartes Énigmes
opération



20 cartes Énigmes
langue française

But du jeu

Gagner le maximum de cartes Énigmes en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

Déroulement

On pose les 10 cartes Nombre au centre de la table (6 cartes en MS), sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on distribue 8 cartes Énigmes à chaque joueur. Chacun pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Toutes les cartes Énigmes ne sont donc pas distribuées.

Ensuite, à **tour de rôle**, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix une des énigmes. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le nombre qui leur semble être la solution.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par énigme !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors le nombre solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celui-ci reçoit la carte Énigme, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte Énigme est mise de côté.

Quand toutes les cartes Énigmes distribuées ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Énigmes.

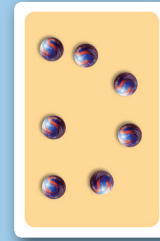
Remarques :

• Le jeu est évolutif. Il va du niveau moyenne section (↻) au CP (↻). Selon le niveau, les joueurs choisissent l'énigme qu'ils vont dire.

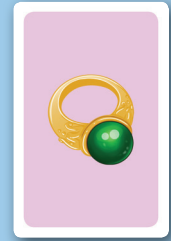
Présentation



2 cartes Fille



16 cartes Billes
(de 0 à 10 billes)



16 cartes Bague



2 cartes Garçon



4 cartes Action

- 1) Donner/ Recevoir
- 2) Autant/=
- 3) ... de plus/+
- 4) ... de moins/-

Règle 2 : Bagues et Billes

Pour 2 joueurs.

L'adulte invente et annonce une situation :

- « Léa a 2 bagues rouges et 1 verte. Combien a-t-elle de bagues ? »
- « Lucas a 3 billes. Tom lui en donne 2. Combien en a-t-il ? »

L'enfant doit poser les cartes relatives à cette histoire et donner oralement la bonne réponse.

Remarque : on pourra aussi utiliser pour les situations les cartes Énigmes ayant le symbole Bague ou Bille.



Règle 3 : Contes d'Indien

Pour 2 à 4 joueurs.

Chaque joueur reçoit une carte Personnage, 2 cartes Billes ou Bague et 1 carte Action.

À tour de rôle, en posant ses cartes sur la table, chacun invente une petite histoire liée aux cartes et aux quantités.

Puis on mélange à nouveau les cartes et on recommence avec d'autres cartes et d'autres histoires...

Pour 2 joueurs : chacun reçoit une carte Personnage supplémentaire.

Découvrez les dossiers pédagogiques et d'autres règles sur www.catsfamily.eu.