

Règle principale de Numé Cat's Kid

De 3 à 6 joueurs.

De 4 à 7 ans.

Durée de la partie : environ 20 minutes.

Présentation : 10 cartes «nombre» avec au dos une souris, 68 cartes «énigmes» (25 cartes roses «Langue française et nombres», 18 cartes bleues «Langage mathématique» et 25 cartes jaunes «Opérations»).

But du jeu : gagner le maximum de cartes «énigmes» en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

Principe du jeu :

On pose les 10 cartes «nombre» au centre de la table (6 en MS), sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on distribue 8 cartes «énigmes» à chaque joueur. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Toutes les cartes «énigmes» ne sont 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 «énigmes», qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte «énigmes» est mise de côté.

Quand toutes les cartes «énigmes» 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 MS au niveau CP. Selon le niveau, les joueurs choisissent l'énigme qu'ils vont dire.
- Pour des classes qui ne savent pas lire, on jouera à la règle «Un pour tous».
- Ne liront les énigmes, bien sûr, que ceux qui savent lire. Les autres joueurs ne feront qu'écouter et résoudre les énigmes.

La numération généreuse

De 3 à 6 joueurs.

De 4 à 7 ans.

Durée de la partie : environ 15 minutes.

Présentation : 10 cartes «nombre» avec au dos une souris, 68 cartes «énigmes» (25 cartes roses «Langue française et nombres», 18 cartes bleues «Langage mathématique» et 25 cartes jaunes «Opérations»).

But du jeu : être le premier à donner toutes ses cartes «énigmes» en tapant le plus vite possible sur le bon nombre pour prendre la main.

Principe du jeu :

On pose les 18 cartes «nombre» au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on répartit de manière égale les 60 cartes «énigmes» entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, le plus jeune joueur commence. Il retourne une carte «énigmes» et lit l'énigme de son choix. Les joueurs tapent. Le joueur le plus rapide à taper sur le bon nombre reçoit la carte et la pose sur la table devant lui, face visible. Puis, à son tour, il retourne une carte «énigmes» et lit une énigme. Le nouveau gagnant reçoit cette carte qu'il pose devant lui, puis retourne la première carte de sa pile...

Dès qu'un joueur n'a plus de carte «énigmes», il gagne la partie.

Remarques :

- La règle ne peut être appliquée que si tous les joueurs savent lire.
- Si personne n'a tapé sur le bon nombre, la carte «énigmes» est mise de côté et c'est le joueur à droite qui retourne une carte «énigmes».

Un pour tous

De 3 à 6 joueurs.

De 4 à 7 ans.

Durée de la partie : environ 25 minutes.

Présentation : 10 cartes «nombre» avec au dos une souris, 68 cartes «énigmes» (25 cartes roses «Langue française et nombres», 18 cartes bleues «Langage mathématique» et 25 cartes jaunes «Opérations»).

But du jeu : gagner le maximum de cartes «énigmes» en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

Principe du jeu :

C'est un principe que le professeur peut facilement utiliser à l'école.

Il divise sa classe en groupes de 4 élèves. Il ne distribue que les cartes «nombre» aux différents groupes d'élèves. Les 10 cartes «nombre» sont ensuite posées au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre.

Ensuite, le professeur propose alors les énigmes du jeu, des énigmes de son invention ou des énigmes extraites d'un livre. Des élèves peuvent même proposer leurs propres énigmes.

Les joueurs tapent sur le nombre qui leur semble être la bonne réponse. Le joueur le plus rapide à taper sur le bon nombre reçoit la carte «énigmes» et la pose sur la table devant lui, face visible, ou reçoit un point pour avoir trouvé la bonne réponse.

On peut définir à l'avance la durée de la partie. Quand elle est écoulée, on compte le nombre de points (une carte «énigmes» comptant pour un point).

Le joueur ayant le plus grand nombre de points gagne la partie.

Remarque : Le professeur peut aussi exiger que personne ne tape avant qu'il n'ait compté jusqu'à 3, pour que tous prennent le temps de réfléchir.