

# La course au Trophée

À partir de 9 ans.

De 2 à 4 joueurs.

**Durée d'une partie complète** : environ 20 minutes.

**Cartes utilisées** : la carte Trophée/Correction, les cartes Défis (avec au verso les séries colorées de chiffres), les cartes Nombre (pour compter les bonnes réponses).

**But du jeu** : Gagner le Trophée en posant le plus vite possible le bon nombre ou le bon chiffre sur la table.

## **Principe du jeu :**

Le jeu est constitué de 4 sortes de cartes Défis : 11 cartes «Les grands nombres» (lecture d'un nombre et pose très rapide des chiffres correspondants dans le bon ordre), 11 cartes «Dixièmes centièmes millièmes...» (trouver le chiffre concernant une énigme), 11 cartes «Calcul mental» (additions, soustractions, multiplications) et 11 cartes «Encadrement» (encadrer un nombre annoncé au dixième ou au centième, inférieur ou supérieur).

On pourra jouer avec une seule ou plusieurs catégories de défis. On utilisera les cartes Nombre pour compter les bonnes réponses.

Les joueurs prennent une série colorée de 11 cartes avec des chiffres de 0 à 9 et la virgule. Ces cartes seront en main, prêtes à être posées lors des défis.

- Une seule catégorie : un joueur est maître du jeu.
- Plusieurs catégories : les joueurs sont maîtres du jeu à tour de rôle, en fonction de la série colorée qu'ils ont.

La manche commence. Le Maître du jeu prend la carte du dessus de la pile et lit à haute voix un des défis de la carte. Les autres joueurs doivent poser le plus rapidement possible sur la table et devant eux le chiffre ou le nombre (formé d'une série de chiffres et de la virgule) qui leur semble être la solution. Le défi peut être lu plusieurs fois si nécessaire.

## **Attention :**

- pour un nombre, les chiffres doivent bien sûr être posés dans le bon ordre.
- on ne peut faire qu'une proposition par défi !

Le Maître du jeu annonce alors le chiffre ou le nombre solution. Le joueur qui a donné la bonne réponse le premier reçoit la carte Défis qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, le Maître du jeu choisit et lit un autre défi de la même carte.

Quand toutes les cartes Défis ont été données, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Celui qui a le plus de cartes Défis gagne le trophée. Si plusieurs joueurs sont à égalité, le Maître du jeu les départage avec un autre défi.

Le joueur ayant gagné le trophée devient alors Maître du jeu pour la deuxième manche avec d'autres défis...

## **Points forts :**

- Cette variante fera jouer en profondeur sur un seul thème.
- Le jeu fait travailler la logique, le calcul, la visualisation et la concentration auditive.

## Les Défis

De 3 à 6 joueurs.

Variante pour 2 joueurs.

À partir de 9 ans.

**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes, selon le nombre choisi de cartes Nombre.

**Cartes utilisées :** les cartes Nombre.

**But du jeu :** Gagner le maximum de cartes en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

### **Principe du jeu :**

Pour 3 à 6 joueurs :

On pose une série de 12 cartes au centre de la table (vertes ou rouges), puis on répartit de manière égale les autres cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de la pile et la lit (nombre) ou la retourne sur la table. Les joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur le nombre qui leur semble être la solution.

**Attention :** on ne tape qu'une seule fois par défi !

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne réponse reçoit la carte du défi, qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne réponse, la carte est mise de côté.

Quand toutes les cartes 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.

Pour 2 joueurs :

Les 2 joueurs jouent côte à côte. On pose une série de 12 cartes au centre de la table, et les joueurs retournent les autres cartes Nombre à tour de rôle.

Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne réponse reçoit la carte Nombre, qu'il pose face visible devant lui. Si les joueurs ont un doute ou ne sont pas d'accord, ils regardent la carte Correction.

### **Points forts :**

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les nombres décimaux.
- Le jeu fait travailler la rapidité de mémorisation et la concentration auditive.

# La Bataille simple

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 9 ans.

**Durée de la partie :** elle peut être fixée (exemple : 20 min) pour ne pas s'éterniser.

**Cartes utilisées :** les cartes Nombre.

**But du jeu :** gagner toutes les cartes (ou le maximum de cartes en un temps imparti).

**Variante But :** le premier qui n'a plus de cartes a perdu.

## **Principe du jeu :**

Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes en tas égaux et on donne un tas à chaque joueur. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant le plus grand nombre ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet. En cas d'égalité pour le plus grand nombre, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le joueur ayant le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

## **Points forts :**

- Jeu simple pour les enfants qui apprennent les nombres décimaux, la règle étant facile.

# La Bataille rapide

À partir de 9 ans.

De 2 à 6 joueurs.

**Durée d'une partie** : environ 20 minutes.

**Cartes utilisées** : toutes les cartes.

**But du jeu** : donner toutes ses cartes à ses adversaires en tapant sur la Souris, placée au centre de la table, quand on retourne le même nombre qu'un adversaire.

**Principe du jeu** : La Souris est placée au centre de la table.

On partage équitablement les cartes entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Ensuite, **à tour de rôle**, chaque joueur retourne la carte du dessus de la pile, la pose devant lui (il doit tourner la carte vers l'extérieur pour ne pas la voir avant les autres) et la compare aux cartes des autres joueurs.

- **En cas d'égalité (même valeur)**, les 2 joueurs concernés doivent taper le plus vite possible sur la carte Souris. Le plus rapide à taper sur la Souris donne ses cartes découvertes à l'autre joueur qui les met, ainsi que ses cartes, sous son paquet. Et le plus rapide rejoue.

- **Si les valeurs sont différentes**, le joueur suivant pose sa carte et chaque joueur compare la nouvelle carte à la sienne. Seule compte la dernière carte posée.

- **Si la carte Chats est retournée**, c'est un duel entre le plus petit et le plus grand nombre posés sur la table. Le plus rapide donne ses cartes à son adversaire et rejoue. On ne tient ensuite plus compte de cette carte.

**Le péché de gourmandise** : il arrive parfois qu'un joueur tape le premier sur la Souris alors qu'il n'en a pas le droit (il n'est pas concerné par une valeur commune ou il s'est trompé dans sa comparaison), il commet un péché de gourmandise. **Il reçoit alors toutes les cartes découvertes et les met sous son paquet.** C'est le joueur suivant qui recommence en posant une nouvelle carte.

**La fin du jeu** : pour gagner, il faut donner toutes ses cartes.

**La partie se termine** soit quand il y a un gagnant, soit dès que 2 joueurs ont perdu (pour des parties de 4 joueurs et plus).

**Variante pour 2 joueurs** : il est possible de jouer à 2 joueurs si au moins un des joueurs joue pour 2 (il a alors 2 tas de cartes indépendants).

## **Points forts** :

- Jeu dynamique pour voir si les nombres décimaux sont bien connus.
- La règle demande une bonne concentration.

## TriCats - La Réussite

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 9 ans.

**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes.

**Cartes utilisées :** cartes Nombre pour le jeu, cartes Correction pour la vérification.

**But du jeu :** trier les cartes selon leur valeur.

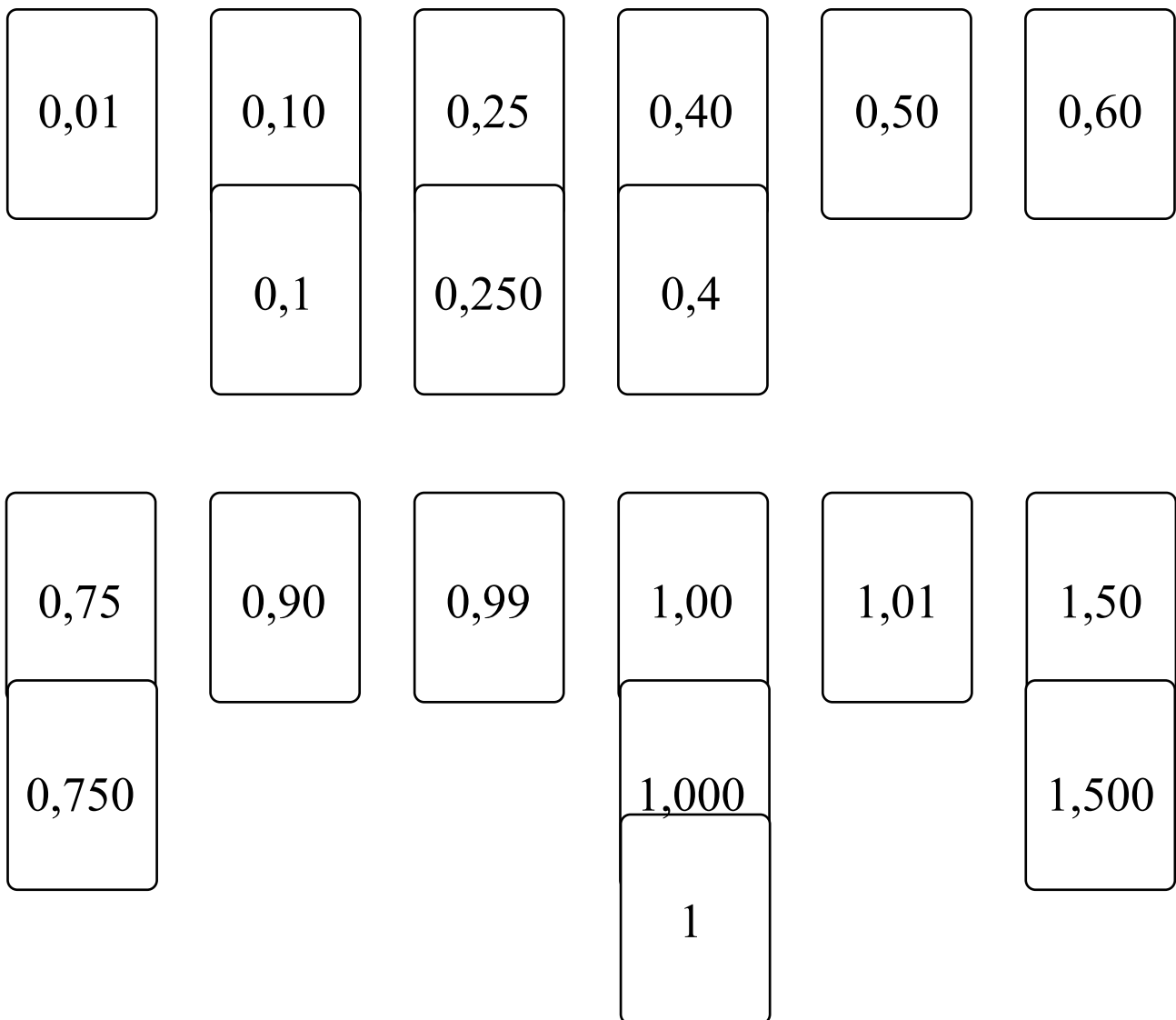
### **Principe du jeu :**

Le jeu peut se faire par petits groupes (2 à 4 élèves).

Les joueurs sélectionnent d'abord les cartes Nombre sur fond rouge et les rangent sur 2 lignes.

Puis ils prennent les cartes Nombre vertes et marron, lisent le nombre et le placent sous la carte rouge qui correspond.

Exemple de partie en cours :



À la fin, ils prennent les cartes Correction et vérifient s'ils ont gagné.

# MémoCats

De 1 à 4 joueurs.

À partir de 9 ans.

Variante visuelle et auditive.

**Durée de la partie :** entre 5 et 10 minutes, selon le nombre de paires.

**Cartes utilisées :** 4 à 12 paires de cartes (cartes rouges et cartes vertes).

Le nombre de paires dépendra du niveau de mémoire des élèves.

**But du jeu :** retrouver le plus grand nombre de paires de cartes.

## **Principe du jeu :**

### Pour un joueur :

Le joueur mélange les cartes qu'il a choisies puis les pose face cachée sur la table. Ensuite il en retourne 2. Si les nombres ont la même valeur, le joueur laisse les cartes retournées et en retourne 2 autres. Sinon, il les remet face cachée et retourne 2 cartes. Le jeu s'arrête quand le joueur a découvert toutes les paires.

### Pour plusieurs joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes.

Si les nombres ont la même valeur, le joueur prend les cartes retournées et les met à côté de lui. Puis il retourne 2 autres cartes.

Si les nombres ont des valeurs différentes, il remet les cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer. À son tour, il retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

### Variante Jeu : memory version visuelle et auditive : se joue au minimum à 2 joueurs.

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les pose face cachée sur la table. Le joueur à sa gauche commence à jouer et retourne 2 cartes. Mais cette fois-ci il ne les regarde pas, il les montre aux autres joueurs, qui lui lisent ce qu'il y a sur les cartes.

Si les nombres sont identiques, le joueur prend les cartes retournées et les met à côté de lui. Puis il retourne 2 autres cartes et il les montre aux autres joueurs, qui lui lisent ce qu'il y a sur les cartes...

Si les nombres sont différents, il remet les cartes face cachée. C'est au joueur suivant de jouer. À son tour, il retourne 2 cartes...

Le jeu s'arrête quand toutes les paires ont été découvertes. Le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

## **Points forts :**

- Jeu simple pour les enfants qui apprennent les nombres décimaux, la règle étant facile.
- La Variante Jeu est excellente pour faire travailler le visuel et l'auditif.
- Jeu très bon pour la mémoire.

# Le Misty

De 2 à 4 joueurs.

À partir de 9 ans.

**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes.

**Cartes utilisées :** paires de cartes ayant la même valeur et la carte Souris. Compter en moyenne 8 cartes par joueur, soit 4 paires par joueur (3 paires chacun pour 4 joueurs), plus la carte Souris.

**But du jeu :** se débarrasser de toutes ses cartes en faisant des paires.

## **Principe du jeu :**

### Pour 2 joueurs :

Un des 2 joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Le distributeur a 9 cartes, l'autre 8 cartes. Une fois les cartes distribuées, l'autre joueur commence la partie.

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant la même valeur, s'il le peut. Ensuite, le distributeur pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin et pose des paires s'il en a.

La carte «Souris» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. À ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand un joueur a réussi à donner toutes ses cartes. L'autre joueur perd la partie et est appelé «Misty» (il doit faire «Miaou !») !

### Pour 3 à 4 joueurs :

Un des joueurs mélange les cartes qu'ils ont choisies puis les distribue, en commençant par lui-même. Une fois les cartes distribuées, le joueur ayant le moins de cartes en main commence la partie (en cas d'égalité, le distributeur commence).

Il pioche une carte dans le jeu de son adversaire. Puis il pose la ou les paires de cartes ayant la même valeur, s'il le peut. Ensuite, le joueur à sa gauche joue et pioche à son tour une carte dans le jeu de son voisin puis pose des paires s'il en a. Et ainsi de suite...

La carte «Souris» étant seule, elle ne peut s'appareiller. C'est donc cette carte qui peut bloquer les joueurs. À ce titre, les joueurs espèrent ne pas avoir cette carte, ou que l'autre joueur la piochera par malchance pour lui.

Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'un joueur avec une ou plusieurs cartes en main. Ce joueur perd la partie et est appelé «Misty» (il doit faire «Miaou !») !

## **Points forts :**

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les nombres décimaux, la règle étant facile.
- Le côté Chance du jeu peut plaire aux élèves un peu moins forts en mathématiques.