Matheliers

« Numé Cat's »

Jeu de cartes d'énigmes mathématiques.

3 jeux possibles :

- les énigmes mathématiques ;
- la numération généreuse ;
- calcul mental.

Les intérêts pédagogiques

- Comprendre les règles d'un jeu (réception d'un message).
- Coopérer et communiquer.
- Travailler la numération et le calcul mental.
- Comprendre et analyser le langage mathématique.

Le but

Gagner le maximum de cartes.

Les règles

1) Les énigmes mathématiques

Le but est de gagner le maximum de cartes Énigmes en tapant le plus vite possible sur le bon nombre posé sur la table.

On pose les 18 cartes Nombre au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on répartit les cartes Énigmes 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 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.

Le joueur qui a lu la carte annonce alors le nombre solution.
Le joueur qui a tapé le plus vite reçoit la carte Énigmes.

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

2) La numération généreuse

Le but est de donner le premier toutes ses cartes Énigmes en tapant le plus vite possible sur le bon nombre pour prendre la main.

La pose des cartes Nombre est identique à la règle précédente. On distribue les cartes Énigmes à chaque joueur. 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. Puis, à son tour, il retourne une carte Énigmes et lit une énigme.

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

3) Calcul mental

Le but est de gagner le maximum de cartes Nombre en étant le plus rapide à proposer une opération qui correspond au résultat sur la table.

- On mélange les cartes Calcul qu'on pose en une seule pile. On mélange les cartes Nombre qu'on pose sur une autre pile, le nombre étant caché ;
- on pose 3 cartes Calcul en ligne sur un côté de la table, la quatrième carte étant celle du haut de la pile Calcul ;
- on retourne la carte Nombre du haut de la pile au centre de la table. Les joueurs doivent alors trouver une opération en utilisant les cartes Calcul posées sur la table. Le premier qui trouve une opération tape sur la carte Nombre et annonce son calcul. Il gagne la carte s'il ne s'est pas trompé.

Le joueur ayant le plus de cartes Nombre gagne la partie.

Les consignes

Choisissez parmi les trois règles de jeux précédentes.

Une fois que vous êtes décidés, lisez les règles et que le meilleur gagne ;).