

Numé Cat's 1 – l'extension

Les énigmes mathématiques



À partir de 7 ans. De 3 à 6 joueurs.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

L'extension nécessite le jeu de cartes principal.

But du jeu : gagner le maximum de cartes Énigmes en tapant le plus vite possible sur la bonne figure ou le bon nombre posé sur la table.

Présentation : 9 cartes Figure, 44 cartes Énigmes (8 cartes beiges Langue française, 10 cartes bleues Langage mathématique, 12 cartes roses Opérations et 14 cartes violettes Géométrie) et 2 cartes Règles.

Règle pour toutes les énigmes, sauf les énigmes en géométrie :

On pose les 18 cartes Nombre (du jeu principal) au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on répartit de manière égale les cartes Énigmes entre les joueurs (sauf les cartes violettes Géométrie). Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

1

Règle pour les énigmes géométriques :

On pose les cartes Nombre de 2 à 8 (du jeu principal) et les cartes Figure (que les élèves connaissent) au centre de la table, sans disposition particulière, la face visible étant le nombre ou la figure. Puis on répartit de manière égale les cartes violettes Géométrie. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Le principe de jeu est le même que celui de la règle principale.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes violettes Géométrie.

Figures proposées :

- 5 quadrilatères : le carré, le rectangle, le parallélogramme, le losange, le quadrilatère quelconque ;

- 4 triangles : le triangle équilatéral, le triangle isocèle, le triangle rectangle, le triangle quelconque.

Légende des figures :



3

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 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 :

- On peut, si on le souhaite, ne pas distribuer toutes les cartes Énigmes pour diminuer le temps de la partie.

- Il n'y a qu'une solution par énigme dans les nombres posés sur la table.

- Le jeu est évolutif. Il va du CP au CM. Selon le niveau, les joueurs choisissent l'énigme qu'ils vont dire.

2

Variante : la numération généreuse

But : 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 et la distribution des cartes Énigmes sont identiques à la règle principale. 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 :

- S'il y a 3 ou 4 joueurs, on peut ne pas distribuer toutes les cartes Énigmes.

- 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.

4