

DES CHIFFRES ET DES NOMBRES

Des mille et des cents

Intérêts du jeu:

Grâce à "Des mille et des cents", l'enfant acquiert une meilleure connaissance du système décimal, s'entraîne à jongler avec différentes façons de lire les nombres et avec les équivalences.

DES MILLE ET DES CENTS. 2 joueurs, dès 7 ans.

Matériel:

- 2 fois 32 "cartes-chiffres" (une couleur par joueur)
- 4 paquets de 20 "cartes-pioches"
- 1 cadran avec flèche
- 1 carnet de réponses

But du jeu:

Le but du jeu est de se départir de ses "cartes-chiffres" en inscrivant un nombre. Il suffit pour cela d'exécuter la consigne écrite sur la carte piochée.

Règle du jeu:

Chaque joueur prend 32 "cartes-chiffres" d'une même couleur, et les dispose devant lui, après les avoir triées par chiffre: il obtient donc 10 tas: le tas "0" constitué de 5 cartes, et les 9 autres tas constitués chacun de 3 cartes.

On choisit 3 pioches (♥, ★, et ♣ pour le niveau 1;

ou

♥, ★, et ♣ pour le niveau 2, plus difficile), que l'on place entre les deux joueurs.

Pour commencer le jeu, l'un des deux joueurs tourne la flèche, qui lui indique alors la pioche dans laquelle il doit prendre sa première carte. Il montre cette carte à l'autre joueur, et doit ensuite poser les "cartes-chiffres" sur la table, afin que l'on puisse lire le nombre demandé par la consigne.

nouveaux "nombres" avec les cartes qui accompagnaient préalablement cette pièce (si toutes les pièces ont été utilisées).

(exemple: si l'on enlève "et" à "vingt et un", dire "vingt-un" devient impossible. Il faut donc réutiliser immédiatement la carte "vingt" et la carte "un", en formant un ou plusieurs nouveaux "nombres", ou en rajoutant à un nombre déjà existant. Une fois que la pièce "et" a été utilisée, on ne peut plus la remettre sur un coin de la table. Si l'on désire la déplacer, on doit obligatoirement la réutiliser immédiatement.

Le premier joueur qui a réussi à poser toutes ses cartes remporte la partie.

RÈGLE 2:

La partie se joue ici sur le même principe que le scrabble, quant à la disposition des cartes.

Exemple:

Joueur n°1: vingt huit

Joueur n°2: cent vingt huit

Joueur n°1: quatre cent vingt deux

Joueur n°2: mille trois cent quatre

cent vingt huit
deux

Chaque joueur doit toujours avoir 10 cartes, qu'il renouveltera à chaque fois qu'il aura posé des cartes sur la table.

Les pièces "et" peuvent être utilisées plusieurs fois, elles doivent être posées lorsque l'on forme un nombre où on l'entend (trente "et" un).

L'enfant doit dire comment il orthographe le mot "cent" ou le mot "vingt" à chaque fois qu'il sera utilisé (les "s" n'étant pas écrit). On peut prévoir une pénalité en cas d'oubli (passer son tour).

Le vainqueur est celui qui n'a plus de cartes à la fin de la partie.

