

NUMÉ CAT'S KID[®]



Cat's Family

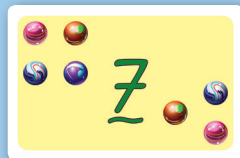
NUMÉ CAT'S KID[®]

Auteur : François Petit – illustrations : Ronnel Pascua

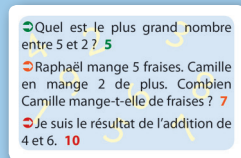
À partir de 4 ans et jusqu'à 7 ans.
Durée d'une partie : environ 20 minutes.
Pour 2 à 4 joueurs + lecteur.

Présentation des cartes

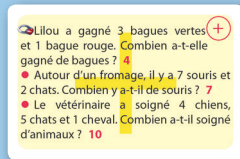
10 cartes Nombre, 60 cartes Énigmes, 40 cartes Image



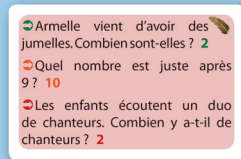
10 cartes Nombre



15 cartes Énigmes
langage mathématique



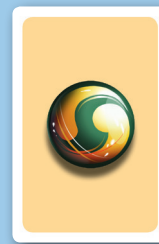
25 cartes Énigmes
opération



20 cartes Énigmes
langue française



2 cartes Fille



16 cartes Bille



16 cartes Bague



2 cartes Garçon



4 cartes Action

- 1) Donner/ Recevoir
- 2) Autant/=
- 3) ... de plus/+
- 4) ... de moins/-

Les 40 cartes Image ci-dessus sont utilisées pour les règles 2 ou 3, ou pour résoudre une énigme avec des cartes.

Les enfants comprennent davantage en manipulant.

Règle 1 : les Défis

À partir de 4 ans.

Pour 2 à 4 joueurs + lecteur.

Durée d'une partie : environ 20 minutes.

Cartes utilisées : Les cartes Nombre, les cartes Énigmes.

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 cartes en MS), sans disposition particulière, la face visible étant le nombre. Puis on distribue 8 cartes Énigmes à chaque joueur (si les joueurs savent lire, sinon, un seul joueur lecteur lira les énigmes pour tous les joueurs). Chacun pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Toutes les cartes Énigmes ne sont donc 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 distribuées 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.

4

Remarques :

- Le jeu est évolutif. Il va du niveau moyenne section (↻) au CP (↻). Selon le niveau, les joueurs choisissent l'énigme qu'ils vont dire.
- Certaines cartes Énigmes ont une bague ou une bille : si un enfant ne trouve pas la solution, il peut utiliser les cartes Bille ou Bague pour poser l'énigme en cartes. On verra ainsi si c'est un problème de concentration ou de compréhension.

Règle 2 : Bagues et Billes

À partir de 4 ans.

Pour 2 joueurs.

Durée d'une partie : environ 10 minutes.

Cartes utilisées : Les cartes Bague, Bille, Personnage, Main.

Principe du jeu :

L'adulte invente et annonce une situation :

- « Léa a 2 bagues rouges et 1 verte. Combien a-t-elle de bagues ? »
- « Lucas a 3 billes. Tom lui en donne 2. Combien en a-t-il ? »

L'enfant doit poser les cartes relatives à cette histoire et donner oralement la bonne réponse.

Remarque : on pourra aussi utiliser pour les situations les cartes Énigmes ayant le symbole Bague ou Bille.



Bille :



Bague :

5

Règle 3 : Contes d'Indien

À partir de 4 ans.

Pour 2 à 4 joueurs.

Durée d'une partie : environ 10 minutes.

Cartes utilisées : Les cartes Bille, Bague, Personnage, Action.

Principe du jeu :

Chaque joueur reçoit une carte Personnage, 6 à 8 cartes Billes ou Bague et 1 carte Action.

À tour de rôle, en posant ses cartes sur la table, chacun invente une petite histoire liée aux cartes et aux quantités.

Puis on mélange à nouveau les cartes et on recommence avec d'autres cartes et d'autres histoires...

Pour 2 joueurs : chacun reçoit une carte Personnage supplémentaire.



Découvrez le manuel photocopiable associé, la vidéo de présentation et le reste de notre gamme sur www.catsfamily.eu.

Nos autres jeux mathématiques pour les jeunes enfants :
Numé Cat's Jniuir, Détective Lisa, Addi Cat's.

6