

LA BATAILLE DES NOMBRES

Un jeu pour permettre aux enfants d'apprendre leurs nombres jusqu'à 100 et d'améliorer leur estimation intuitive des quantités.

De 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans

Matériel:

92 cartes dont :

- 20 cartes numérotées de 1 à 10 en chiffres symboliques
- 20 cartes numérotées de 1 à 10 en chiffres non symboliques (points)
- 10 cartes numérotées de 11 à 20 en chiffres symboliques
- 10 cartes numérotées de 11 à 20 en chiffres non symboliques (points)
- 16 cartes numérotées entre 21 et 100 en chiffres symboliques
- 16 cartes numérotées entre 21 et 100 en chiffres non symboliques (points)

Ces cartes peuvent être réparties en 4 paquets* différents : (les numéros des paquets sont rappelés en bas à gauche des cartes)

- Paquet 1: 40 cartes, deux fois toutes les cartes de 1 à 10 en chiffre symboliques et non symboliques (points)
- Paquet 2: 40 cartes numérotées de 1 à 20 en chiffres symboliques et non symboliques (points)
- Paquet 3: 60 cartes numérotées de 1 à 69 en chiffres symboliques et non symboliques (points)
- Paquet 4: 72 cartes numérotées de 1 à 100 en chiffres symboliques et non symboliques (points)

** En fonction de l'âge et du niveau de l'enfant, il est possible de ne sélectionner qu'un seul paquet.*

But du jeu: Obtenir le maximum de cartes en fin de partie.

Préparation:

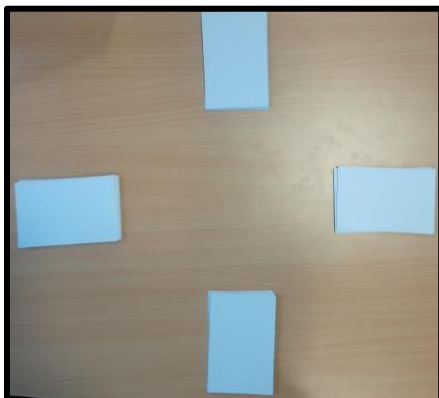
1) Imprimer les cartes (chiffres symboliques/non symboliques) et les découper

Des cartes avec des points
(chiffres non symboliques)



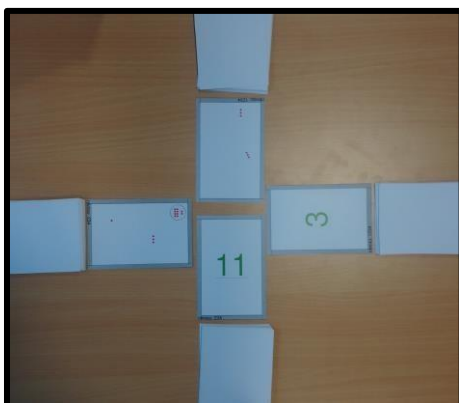
Des cartes avec des chiffres
symboliques

- 2) Choisir le paquet de cartes avec lequel la partie va se jouer.
- 3) Mélanger les cartes et les distribuer équitablement aux joueurs, faces cachées, en tas devant chacun.



Le Jeu:

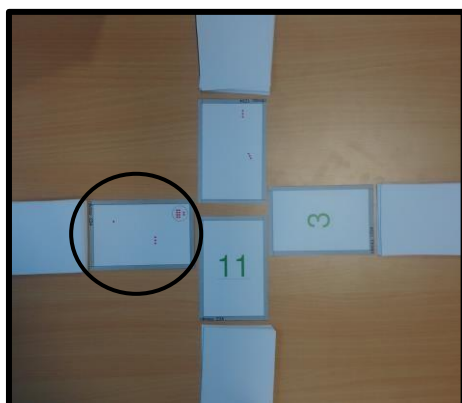
- Au signal de départ, chaque joueur retourne la première carte de son tas puis compare la valeur de sa carte à celle des cartes des autres joueurs.



Deux configurations sont alors possibles:

➤ **Une seule carte représente la plus grande valeur**

Dans ce cas, le joueur auquel appartient cette carte gagne le tour. Il récupère les cartes des autres joueurs et les place sous son tas.



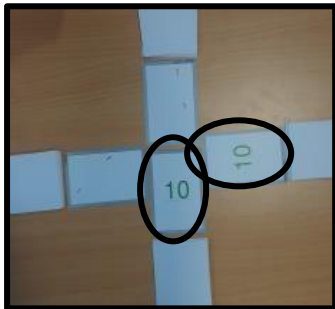
Exemple :

Dans ce tour, la carte entourée représente celle ayant la plus grande valeur.

➤ **Plusieurs cartes représentent la plus grande valeur**

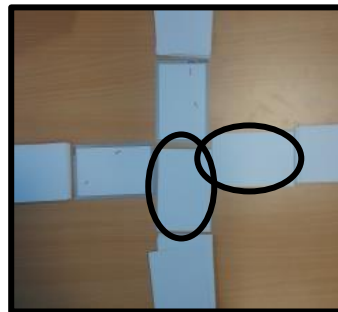
Dans ce cas, une bataille commence entre les joueurs concernés par cette égalité.

Dans un premier temps, ces joueurs recouvrent leur carte par une autre carte de leur pile, qu'ils déposent face cachée. Puis ils retournent une nouvelle carte. Le joueur ayant obtenu la carte représentant la plus grande valeur remporte la bataille. Il récupère les cartes issues de la bataille mais également celles mises en jeu par les autres joueurs lors du tour et les place sous son tas.

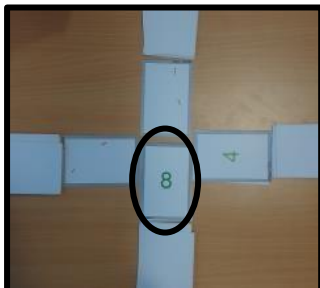


Exemple :

Dans ce tour, les deux cartes entourées représentent la plus grande valeur. Une bataille peut donc commencer.



Les joueurs qui s'affrontent recouvrent leur carte par une autre carte de leur pile qu'ils déposent face cachée.



Après avoir posé une nouvelle carte, le joueur possédant celle qui représente la plus grande valeur remporte le tour ! Il récupère les cartes issues de la bataille ainsi que celles mises en jeu par les autres joueurs lors du tour.

- Continuer le jeu en réitérant les deux configurations.
- Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes, la partie est terminée. Les autres joueurs comptent alors les cartes qu'ils ont dans leur tas. Celui qui en a le plus a gagné!

Variante :

Avec les cartes du paquet 1, il est possible de jouer d'une autre manière.

A chaque tour, chaque joueur retourne deux cartes et fait la somme des valeurs obtenues. Le joueur ayant obtenu la plus grande valeur remporte les cartes mises en jeu lors du tour. En cas de bataille, la règle détaillée précédemment s'applique de la même manière.

Visuels contenus dans les cartes :

Nombre	Visuels associés
1	
2	
3	
10	