

# NUMÉDINGO

PS  
MS

*7 jeux de numération*



3

**2 à 6**  
joueurs

âge **3+**

# NUMÉDINGO

*Un jeu de Claire Lagoda, illustré par Muriel Abichaker*

NuméDingo vous propose 7 jeux de numération à jouer en classe ou en famille. Les parties sont rapides (5 minutes).

Règle	Notion	Niveau	Page
Memo	Egalité	PS	P. 6
Rapido	Egalité	PS	P. 8
Et encore un	Suites	PS	P. 10
5 suites	Suites	MS	P. 11
Bataille	Comparaison	PS	P. 13
Memo additions	Additions	MS	P. 14
Les 2 tas	Additions	MS	P. 15

Un manuel pédagogique téléchargeable gratuitement est disponible ([aritma.net](http://aritma.net), rubrique "téléchargements"). Vous trouverez notamment :

- Des règles de jeu supplémentaires
- Des conseils d'utilisation en classe et en aide personnalisée

# Principe des cartes

Les nombres de 1 à 6 sont représentés de 12 façons (12 séries de 6 cartes) :

(A) *Doigts de la main, disposition habituelle*



(B) *Doigts de la main, disposés différemment*



(A) *Constellations, dés noir et blanc alignés*



(B) *Constellations, dés couleur alignés*



(C) *Constellations, 1 à 3 coccinelles alignées*



(C) *Constellations, 1 à 3 coccinelles disposées aléatoirement*



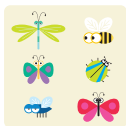
(A) Collections homogènes  
rangées comme sur un dé



(B) Collections homogènes  
disposées aléatoirement



(C) Collections hétérogènes  
rangées comme sur un dé



(C) Collections hétérogènes  
rangées aléatoirement



(D) Chiffres en écriture  
typographique



(D) Chiffres en écriture  
manuscrite



Chaque série de cartes a un dos différent, ce qui permet de les trier rapidement.

Les dos comprennent une lettre de A à D par niveau de difficulté croissante. Les niveaux C et D sont plutôt niveau MS.

Dans les règles de jeu, il est recommandé de sélectionner les séries utilisées de manière à accompagner la progression des élèves :

- Série A et B : PS
- Série C et D : MS



**Remarque :** Les règles sont conçues pour permettre aux enfants d’y jouer en autonomie – cependant la présence d’un adulte est indispensable pour expliquer les règles et s’assurer de leur bonne première mise en place.

# Memo

2 à 6 joueurs

**But du jeu :** Trouver toutes les paires de cartes correspondant au même nombre.

**Préparation :** Choisir 2 séries de 6 cartes. Poser une série de cartes en une pile faces cachées. Etaler les cartes de la deuxième série autour de la pile faces visibles.

**Déroulement :** Le meneur de jeu retourne face visible la première carte de la pile. Les joueurs cherchent alors la carte sur la table correspondant au même nombre que la carte visible sur la pile. Le premier joueur qui l'a trouvée la montre aux autres et met les 2 cartes de côté.

**Fin de partie :** La partie est terminée quand la pile est épuisée.



***Variante plus facile (début PS) :*** Utiliser les cartes de 1 à 3 de 4 séries différentes (la pile contient 2 séries).

***Variante plus difficile :*** Choisir 4 séries dont 2 pour la pile, ou 6 séries dont 3 pour la pile.

***Variante compétitive (Maison) :*** Le joueur qui trouve une paire de cartes les gagne. À la fin de la partie, le joueur avec le plus de cartes a gagné.

***Variante memo classique :*** Étaler les cartes des 2 séries sur la table faces cachées. On joue chacun son tour. Le joueur dont c'est le tour retourne 2 cartes. Si elles représentent le même nombre, il les gagne. Sinon, il passe son tour au joueur suivant (en laissant les cartes qu'il a retournées faces visibles).

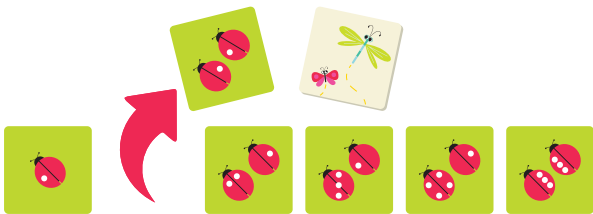
# Rapido

2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Avoir le plus de cartes possible quand la pioche est épuisée.

**Préparation :** Prendre 2 fois plus de séries de 6 cartes qu'il y a de joueurs. Distribuer une série à chacun, qui pose les cartes devant lui faces visibles. Poser les séries restantes sous forme d'un tas (la pioche), face cachée, au centre de la table.

**Déroulement :** Désigner un meneur de jeu. Il retourne la première carte de la pioche. Le joueur le plus rapide à poser au centre de la table une carte de la même valeur gagne les 2 cartes et les met de côté. Il devient le meneur de jeu du tour suivant.



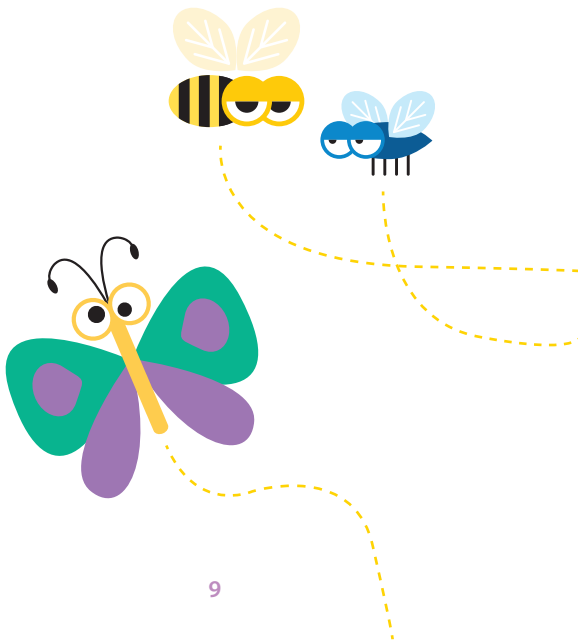


**Fin de partie :**

La partie est terminée quand la pile est épuisée (ce qui fait que tous les joueurs épuisent leurs cartes et que tout le monde gagne à la fin).

**Variante début PS :**

Éliminer les cartes de valeur supérieure à 3.



## Et encore un

2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Éliminer toutes ses cartes en complétant des suites commençant par 1.

**Préparation :** Utiliser autant de séries de cartes que de joueurs. Mettre de côté les cartes de valeur 1, et les poser en tas, faces cachées, pour faire une pioche. Mélanger et distribuer les cartes restantes aux joueurs. Chaque joueur pose ses cartes devant lui faces visibles.

**Déroulement :** Le jeu tourne. Le premier joueur retourne la carte sur la pioche et dit « et encore 1 ! ». Chacun son tour, les joueurs posent, s'ils le peuvent, une carte qui suit en valeur celle qui vient d'être posée, à droite de la dernière carte de la suite. Sinon, ils passent leur tour.

Quand la suite est terminée (à 6), le joueur suivant met de côté la suite qui vient d'être terminée et retourne une carte de la pioche pour commencer une nouvelle suite.

**Fin de partie :** La partie s'arrête quand toutes les suites sont terminées, et chaque joueur a éliminé toutes ses cartes.

**Variante accompagnement + :** Le meneur de jeu est un adulte et montre avec les doigts le nombre actuel.

## 5 Suites

2 à 5 joueurs

**But du jeu :** Éliminer toutes ses cartes en complétant 5 suites.

**Préparation :** Prendre 5 séries de cartes. Les mélanger et les distribuer aux joueurs qui les posent faces visibles devant eux. Prendre une autre série et la poser en pile faces cachées au centre de la table (pioche).

**Astuce :** Chaque joueur classe ses cartes par valeurs identiques (cartes de valeur 1, de valeur 2, etc.)

**Déroulement :** Retourner la première carte de la pioche au centre de la table (elle démarre une suite).

À son tour, le joueur place s'il le peut une de ses cartes à gauche ou à droite de la suite de cartes sur la table pour compléter la suite (croissante de gauche à droite). Sinon il passe son tour.

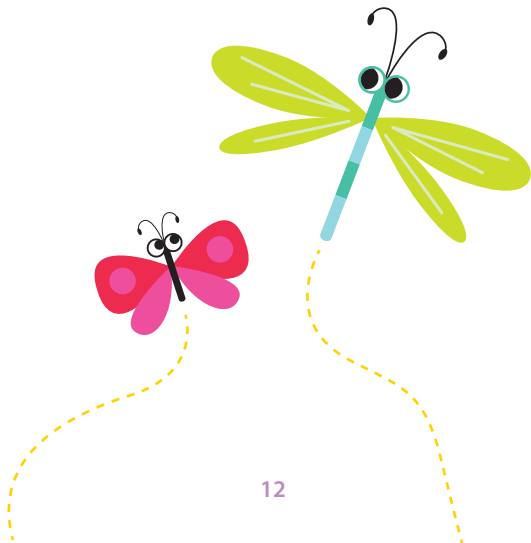
Quand une suite est complète, on la met de côté et on retourne une autre carte de la pioche pour démarrer une nouvelle suite.

**Fin de partie :** Le jeu s'arrête quand toutes les suites sont complétées, et tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes.

**Variante facile pour PS :** Éliminer les cartes de valeur supérieures à 3.

**Variante difficile pour GS :** Poser plusieurs cartes au départ pour réaliser plusieurs suites simultanément sur la table.

**Variante compétitive pour la maison :** Utiliser 6 séries au lieu de 5. De cette façon il reste à la fin du jeu 6 cartes aux joueurs. Le joueur qui a le moins de cartes à la fin du jeu a gagné.



# Bataille

2 à 4 joueurs

**But du jeu :** Avoir le plus grand nombre de cartes.

**Préparation :** Donner à chaque joueur 2 séries de cartes. Il les mélange et les pose devant lui en un tas faces cachées.

**Déroulement :** Le jeu se joue en plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs comptent ensemble jusqu'à 3 et retournent la première carte de leur tas au centre de la table :

- Si un joueur a une carte de valeur plus grande que toutes les autres, il gagne toutes les cartes retournées sur la table et les met de côté.
- Sinon, il y a bataille : Les joueurs placent une nouvelle carte sur la carte posée précédemment. Le gagnant est celui dont la carte visible représente le plus grand nombre !

**Fin du jeu :** La partie se termine quand un des joueurs n'a plus de cartes. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

**Variante « ouverte » plus facile (PS) :** Jouer avec les cartes de 1 à 3. Chaque joueur pose son tas de cartes face visible.

# Memo additions

2 à 5 joueurs

**But du jeu :** Trouver des paires de cartes dont la somme donne un nombre donné.

**Préparation :** Prendre une série de chiffres (dos avec un « D »). Enlever la carte de valeur 1. Disposer ces cartes en tas au milieu de la table faces cachées (pioche).

Choisir 3 séries de cartes. Garder uniquement les cartes de valeur 1 à 5. Les étaler sur la table faces cachées.

**Déroulement :** Retourner la carte au-dessus de la pioche.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne 2 cartes sur la table. Si leur addition donne la valeur de la carte sur la pioche, il remporte les 3 cartes et les met de côté. Sinon, il retourne les 2 cartes faces cachées.

**Fin du jeu :** La partie est terminée quand la pioche est épuisée. Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de cartes.

**Variante plus difficile :** Prendre 2 séries de chiffres pour la pioche, et 6 séries de cartes pour étaler sur la table.

## Les 2 tas

2 à 6 joueurs

**But du jeu :** Gagner le plus de cartes en réalisant des additions.

**Préparation :** Prendre et mélanger les cartes de 1 à 3 de 6 séries de cartes. En faire 2 tas de cartes égaux que l'on pose sur la table faces cachées. Prendre les cartes de 2 à 6 d'une autre série de cartes et les disposer sur le centre de la table faces visibles les unes à côté des autres.

**Déroulement :** Le jeu tourne. A son tour :

- le joueur dont c'est le tour retourne 1 carte de chaque tas
- le joueur à sa droite additionne les 2 cartes et tape sur la carte sur la table dont la valeur est cette somme. S'il a tapé sur la bonne carte, il gagne les 2 cartes additionnées.

**Fin du jeu :** La partie est terminée quand les tas de cartes sont épuisés. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

**Variante plus compétitive pour la maison :** Quand le joueur dont c'est le tour retourne les 2 cartes, c'est le premier qui tape sur la bonne carte qui gagne les 2 cartes.

**aritma**

DidaCool, la collection de jeux éducatifs  
de Cocktail Games et Aritma  
[www.aritma.net](http://www.aritma.net)  
[info@aritma.net](mailto:info@aritma.net)



Cocktail Games  
2, rue du Hazard  
78000 Versailles, France  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)