

NON MERCI



3-5



20 min



Domaine : mathématiques
Compétences : calcul mental
Type : stop ou encore



Auteur : Thorsten Gimmler
Editeur : Gigamic

GS Particulièrement adapté à ce niveau

GS Peut également convenir à ce niveau

Notes pour les enseignants

Enjeux d'apprentissage

Mathématiques

- Calcul mental
- Constitution d'une suite numérique (repérer et placer les nombres)
- Comptage final utilisant les additions et soustractions
- Notion de nombre négatif / positif

Remarques

Si vous voulez une version plus stratégique du jeu : ne retirer pas les 9 cartes au début de la partie. Cela nuit à la prise de décisions qui ne peut être fondée que si l'on connaît avec certitude les cartes en jeu.



ludikecole.fr

Matériel

- 33 cartes
- 55 jetons
- 1 règle du jeu

NON MERCI

Résumé des règles

NON MERCI



3-5



20 min

Principe du jeu

Récupérer le moins de cartes avec de grandes valeurs, constituer des suites numériques pour, en fin de partie, avoir le moins de points négatifs.

Préparation

- ✓ Chaque joueur prend 11 jetons.
- ✓ Présenter les cartes, numérotées de 3 à 35, leur valeur correspondant à des points négatifs.
- ✓ Mélanger les cartes et en prendre 24 pour former une pioche, face cachée. Les 9 cartes restantes ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte sans être regardées.

Déroulement

Le 1^{er} joueur prend la première carte de la pioche et la pose, face visible, à côté du paquet.

A son tour de jeu, le joueur peut soit :

- **prendre la carte** et la poser, face visible, devant lui. Elle lui fera perdre un nombre de points égal à sa valeur.
Attention : dans le cas d'une suite de cartes, seule compte la valeur de la carte la plus petite.
- **refuser la carte** en posant un jeton dessus. Si le joueur refuse la carte, c'est au tour du joueur suivant de décider : soit il prend la carte avec les jetons qui sont dessus, soit il la refuse en rajoutant un jeton. Et ainsi de suite...

Lorsqu'un joueur se décide enfin à prendre la carte et les jetons qui sont dessus, il pose cette carte face visible, devant lui et récupère les jetons, qu'il pose à côté de lui.

Il retourne la première carte de la pioche et procède comme indiqué précédemment.

Fin de partie

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la pioche soit épuisée.

Décompte du nombre de points perdus : chaque joueur additionne les valeurs de ses cartes seules et les valeurs des plus petites cartes de ses suites. A cette somme, il retire le nombre de jetons qu'il possède. Le joueur qui a perdu le moins de points est le vainqueur.



ludikecole.fr

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.