

# 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.



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

## 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<sup>er</sup> 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.

