

la  
maison  
des chiffres

16

6

RÈGLE  
DU  
JEU

16  
NATHAN

FRANÇAIS

# la maison des chiffres

Pour jouer seul et à plusieurs

## CONTENU DE LA BOÎTE

- 8 planches imprimées recto-verso.
- 80 jetons :
  - 70 avec verso à petites maisons,
  - 10 avec verso uni.
- 10 planches d'exercices.

Lors de la première utilisation du jeu, détacher tous les jetons.

La maison des chiffres est une amusante méthode progressive de calcul, avec des additions, soustractions, divisions et multiplications, qui présente des planches en couleur, plus faciles, et des planches d'exercices, plus difficiles.

Ces planches comportent des cases dont certaines sont vierges et qui sont destinées à recevoir un jeton pour compléter l'opération demandée. Un astucieux système auto-correcteur : les cases vierges sont ornées de briques placées de différentes façons ; à ces briques il manque des morceaux que l'on retrouve sur les jetons correspondants.

Ainsi, si le repère du jeton posé ne complète pas la brique de la case, c'est que le chiffre est faux.

Exemple :  $76 + 82 = 148$  mauvais  
 $76 + 82 = 158$  bon

## LOTO MAISON DES CHIFFRES

à 2, 3 ou 4 joueurs.

- Prendre les planches additions (1, 2, 3, 4) et les 70 jetons correspondants (verso à petites maisons).

- Distribuer les planches :
  - à 2 joueurs : chacun 2 planches,
  - à 3 et 4 joueurs : chacun 1 planche.
 (A 3 joueurs, éliminer une planche et les jetons correspondants).

• Placer les jetons face cachée sur la table.

• Chaque joueur à son tour prend un jeton, annonce le chiffre qui y figure et le montre aux autres joueurs.

Exemple : 

• Les autres joueurs cherchent alors sur leur planche si le chiffre 6 leur est nécessaire, soit dans le résultat d'une addition, soit dans l'addition.

 Le joueur qui a la planche sur laquelle doit figurer le chiffre 6 reçoit le jeton et le pose sur la case vierge en vérifiant que les briques sont bien complètes.

Exemple :   $50 + \square = 40 + 16$        $50 + \square = 40 + 16$

- Si le jeton n'est réclamé par personne, il est remis dans la pioche.
- Il peut arriver que deux joueurs aient besoin du même chiffre pour compléter une opération.

C'est alors le premier joueur qui répond "j'ai" qui reçoit le jeton.

• Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs ait complété sa (ou ses) planche(s). Il est alors le gagnant.

Les enfants peuvent ensuite retourner les planches et refaire une partie avec les mêmes jetons.

## POUR JOUER SEUL

 Prendre d'abord les planches couleurs et les compléter avec les jetons correspondants.

• Ensuite prendre les planches d'exercices un peu plus difficiles, et les compléter de la même façon.