

Nombres !	Jeu des 9 familles 1	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - passer d'une fraction à un nombre décimal, un segment - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1), 2), 3) et 4) (36 cartes au total). Mettre le tableau des solutions au centre de la table.		
Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 4 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, segment).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 2	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser différentes formes d'un nombre - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1), 2), 3) et 5) (36 cartes au total). Mettre le tableau des solutions au centre de la table.		
Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 4 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, pourcentage).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 3	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - résoudre un énoncé avec différents types de nombres - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1), 2), 3), 5) et 6) (45 cartes au total). Mettre le tableau des solutions sur la table.		
Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 5 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, pourcentage, énoncé).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 4	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - résoudre un énoncé avec différents types de nombres - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1) à 6) (54 cartes au total). Mettre le tableau des solutions sur la table.		
Mélanger les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 6 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, segment, %, énoncé).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 5	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - passer d'une fraction à un nombre décimal, un segment - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1), 2), 3) et 4) (36 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 4 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, segment).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 6	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser différentes formes d'un nombre - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1), 2), 3) et 5) (36 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 4 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, pourcentage).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 7	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - résoudre un énoncé avec différents types de nombres - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1), 2), 3), 5) et 6) (45 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 5 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, pourcentage, énoncé).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Nombres !	Jeu des 9 familles 8	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - résoudre un énoncé avec différents types de nombres - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Nombres ! numéro 1) à 6) (54 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
Mélanger les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 6 cartes correspondant à un même nombre (fraction irréductible, forme décimale, fraction, segment, %, énoncé).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même nombre qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte fraction $\frac{3}{15}$, elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte décimale 0,2" ?</i> - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.		
Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien à un même nombre (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.		
Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées. La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		