

Règles « LIGNE NUMERIQUE »

Présentation : ce jeu sollicite la représentation des nombres de 0 à 99 (ligne numérique mentale) tout en activant des compétences numériques telles que le dénombrement, le comptage, le calcul, l'estimation.

But : atteindre le premier la case d'arrivée fixée par les joueurs.

Installation : assembler les tronçons (autant que souhaité) dans l'ordre. Disposer les 3 piles de cartes :

- 1) une pile « action » : cartes « crabe »
- 2) une pile « quantité » : cartes « rocher »
- 3) une pile « nombre » : cartes « amphore »

Placer la carte vierge symbolisant le contenu de chaque pile au pied de celle-ci. Poser son pion sur la case de départ fixée par les joueurs (0 ou toute autre case).

Règles du jeu : à son tour de jeu, piocher une carte « action » (avancer ou reculer sur la ligne) puis une carte « quantité » (nombre de cases de déplacement). Une fois l'action terminée, c'est au tour du joueur suivant.

Actions spéciales :

- Carte action « va sur » : piocher une carte « amphore ». Estimer le plus vite possible où se situe la case indiquée par le nombre écrit sur l'amphore. Après vérification, déplacer son pion sur cette case.
- Carte crabe « bataille » : chaque joueur pioche une carte « rocher ». Celui qui possède la valeur la plus haute remporte la bataille et avance du nombre de cases correspondant à sa carte. Si les valeurs sont identiques, chaque joueur pioche une nouvelle carte « rocher ».

Cas particuliers :

- Plusieurs joueurs peuvent être sur la même case.
- S'il faut reculer d'une valeur supérieure au nombre de cases disponibles jusqu'au 0, on ne recule pas (exemple : le joueur est sur la case 7, s'il doit reculer de 12, dans ce cas il ne bouge pas).
- Les cartes jouées sont écartées. Si la pioche est vide, elles sont mélangées et remises en jeu.

Variantes :

- Le gagnant est celui qui est le PLUS loin après un nombre d'actions défini par les joueurs.
- Le gagnant est celui qui est le MOINS loin après un nombre d'actions défini par les joueurs.
- Les cartes « crabe » qui font reculer peuvent être retirées du jeu.
- Si les 10 tronçons ne sont pas utilisés : veiller à enlever les cartes « amphores » supérieures à la case d'arrivée.