

SECRET NUM13ERS

RÈGLES DU JEU

Secret Numbers est un jeu ludo-éducatif qui aide à développer la **logique**, la **compréhension des propriétés numériques** et le **respect des consignes** tout en s'amusant !

BUT DU JEU

Le but du jeu est de **découvrir le nombre secret** grâce aux indices fournis.

Le jeu peut se jouer :

- **seul**, pour s'entraîner (mode solo)
- **ensemble**, en coopérant (mode coopératif)
- **en équipes**, pour se challenger (mode compétitif)



CONTENU DE LA BOÎTE

84 cartes-nombres (ou nombres)

- 42 cartes recto bleu / verso rouge
- 42 cartes recto vert / verso jaune

48 cartes-défis (ou défis)

- 24 grandes cartes recto bleu / verso rouge
- 24 grandes cartes recto vert / verso jaune

Les règles du jeu en français, anglais et néerlandais

Les solutions

Encadré pédagogique

Important

Les solutions sont présentées dans un ordre aléatoire pour éviter de voir la réponse du défi suivant. Elles indiquent uniquement **le nombre secret** de chaque défi.

Des solutions expliquées pas à pas sont disponibles sur www.mjgames.ca, dans la section « Règles ».

MOTS ET SYMBOLES À CONNAÎTRE

- Les cartes-nombres représentent les **nombre**s du jeu.
- Un nombre est composé de **chiffres**.

Pour mieux comprendre les indices, on utilise les symboles suivants :

- U** - **chiffre des unités** : le chiffre tout à droite
- D** - **chiffre des dizaines** : le chiffre juste à gauche des unités
- C** - **chiffre des centaines** : le chiffre juste à gauche des dizaines
- S** - **nombre secret** : le nombre à découvrir

Exemples :

Dans le nombre **123** :

$$U = 3$$

$$D = 2$$

$$C = 1$$

Dans le nombre **07** :

$$U = 7$$

$$D = 0$$

Il n'y a pas de chiffre des centaines

Dans le nombre **097** :

$$U = 7$$

$$D = 9$$

$$C = 0$$

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le jeu contient **48 défis**, répartis en **4 niveaux**, du plus simple au plus difficile.
Chaque niveau comporte **12 défis**. Commencez par le niveau 1 et avancez progressivement.

MODE SOLO

Mise en place

- Utilisez seulement la moitié des cartes-défis : soit bleues/rouges, soit vertes/jaunes. Les autres restent dans la boîte pour le mode compétitif. Ici, on utilise bleues/rouges.
- Choisissez une carte-défi.
- Si elle est bleue, placez les 42 cartes-nombres bleues ; si elle est rouge, placez les 42 cartes-nombres rouges.
- Pour plus de facilité, placez les cartes-nombres en ordre croissant.

Résoudre un défi

Chaque carte-défi contient **5 indices**. Chaque indice vous aide à **éliminer un ou plusieurs nombres** sur la table :

- Par exemple, si un indice indique « Le nombre secret est pair », vous devez retirer tous les nombres impairs.
- Utilisez tous les indices.
- À la fin, un seul nombre doit rester : c'est le nombre secret !
- Vérifiez votre réponse dans le livret de solutions.

⚠ Si, après avoir utilisé tous les indices, il reste **plusieurs nombres ou aucun**, cela signifie qu'au moins un indice a été mal interprété. Pas de panique, ça arrive même aux meilleurs joueurs ! Nous vous conseillons de **recommencer en faisant bien attention**. Si nécessaire, vous pouvez consulter les **solutions détaillées** sur notre site, dans la section « Règles ».

Conseil pédagogique : Utilisez les indices **dans l'ordre**, pour une expérience plus ludique.

Astuces pédagogiques pour enseignants et parents

- Encouragez l'enfant à **manipuler les cartes** et éliminer les nombres lui-même.
- Posez des **questions guidées** : « Quels nombres peuvent être éliminés ? »
- Faites remarquer la position des chiffres : unités **U**, dizaines **D**, centaines **C**.
- Permettez la **coopération** entre enfants pour interpréter logiquement les énoncés.
- Renforcez la **persévérance** : se tromper fait partie du jeu et de l'apprentissage.
- **Varié les niveaux** : commencez par les défis les plus simples pour renforcer la confiance, puis augmentez progressivement la difficulté.

Les différents types d'indices

Plus le **niveau de difficulté** augmente, plus les indices deviennent complexes.

Voici quelques exemples d'indices commentés pour vous guider.

Niveau 1



Rappels utiles :

Chiffres et nombres

Une expression comme « somme des chiffres » est une improprété, puisqu'un chiffre est un symbole et non un nombre. De telles expressions impropres et simplificatrices sont cependant admises en mathématiques, par exemple pour énoncer les règles de divisibilité.

Nombres pairs

Zéro (0) est un nombre pair.

• Le nombre secret **S** est pair (ou impair)

On enlève tous les nombres qui ne correspondent pas à la propriété indiquée.

Exemple : si le nombre secret est pair, on retire tous les nombres impairs de la table.

• Le chiffre des unités **U** est différent de 4

On enlève tous les nombres dont le chiffre des unités est 4 (04, 24, 34 et 44).

Remarque : le nombre 14 n'existe pas dans le jeu.

• **U** est 1 de plus que **D**

On garde uniquement les nombres dont le chiffre des unités est exactement 1 de plus que celui des dizaines.

Exemple : 23 (2 dizaines et 3 unités)

• Le nombre secret est plus grand que 2 dizaines

Puisque 2 dizaines = 20, alors on enlève tous les nombres inférieurs ou égaux à 20.

- **U** + **D** est plus petit que : 1 dizaine + 1 unité

1 dizaine + 1 unité = 11. On garde les nombres dont la somme des chiffres est inférieure à 11 et on élimine ceux dont la somme des chiffres est supérieure ou égale à 11. Exemple : on élimine 29, 38, 39...

Niveau 2



Rappels utiles :

Facteur

Un facteur est un nombre entier qui **divise un nombre sans laisser de reste**.

Exemple : les facteurs de 12 sont 1, 2, 3, 4, 6 et 12.

Nombre premier

Un nombre premier est un nombre qui **possède exactement deux facteurs : 1 et le nombre lui-même**.

Exemples : 2, 3, 5, 7, 11...

- le nombre 6 **n'est pas premier**, car ses facteurs sont 1, 2, 3 et 6.
- Le nombre 1 **n'est pas** un nombre premier, car il ne possède qu'un seul facteur, soit lui-même.

Nombre carré

Un nombre carré est le **produit d'un nombre entier par lui-même**.

Exemples :

- $1 = 1 \times 1$
- $4 = 2 \times 2$
- $9 = 3 \times 3$

Les premiers nombres carrés sont : **0, 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49**.



• **Le nombre secret S est dans la suite 0, 3, 6...**

Cette suite avance par bonds de 3. On enlève donc tous les nombres qui ne font pas partie de cette suite, comme 01, 02, 04...

• **S est un nombre premier**

On enlève tous les nombres qui ne sont pas premiers, comme 01, 04, 06...

• **S est compris entre 48 et 9**

Équivaut à : S est compris entre 9 et 48

• **S n'est pas un nombre carré**

On enlève tous les nombres carrés, comme 01, 04, 09, 16...

• **S n'est pas plus petit que 10**

On enlève les nombres de 1 à 9, mais on garde 10 (qui n'est pas plus petit que 10).

Niveau 3



• **Un des facteurs de S est 4**

Cela signifie que le nombre secret est divisible par 4. On enlève donc tous les nombres qui ne le sont pas, comme 01, 02, 03, 05...

• **S est un multiple de 4**

Cela revient à dire que le nombre secret fait partie de la suite 0, 4, 8, 12, 16...

• **Aucun des facteurs de S n'est 3**

Cela signifie que le nombre secret n'est pas divisible par 3.

On enlève donc tous les nombres divisibles par 3, comme 60, 63, 66...

Niveau 4



Rappels utiles :

Multiple

Un multiple d'un nombre correspond au produit de ce nombre par un autre nombre entier. Zéro est multiple de tous les nombres entiers.

⚠ Nombre palindrome

Un nombre palindrome est un entier positif qui peut se lire de la même façon de gauche à droite et de droite à gauche. Il est donc symétrique.

MODE COOPÉRATIF

- Même fonctionnement que le mode solo.
- Plusieurs joueurs peuvent coopérer pour résoudre un défi. Ils peuvent discuter, échanger leurs idées et se mettre d'accord sur les nombres à éliminer afin de trouver le nombre secret.

MODE COMPÉTITIF

Mise en place

- Formez deux équipes. Si le nombre de joueurs est impair, une équipe peut avoir un joueur de plus.
- Maximum recommandé : 5 joueurs par équipe pour assurer la participation de tous.

Déroulement d'une partie

- **Équipe A** utilise les cartes bleues/rouges.
- **Équipe B** utilise les cartes vertes/jaunes.

- Chaque équipe joue simultanément sur **deux tables séparées ou une grande table**.
- Choisissez un **numéro de défi**. Chaque équipe place devant elle la carte-défi correspondante et les 42 cartes-nombres correspondant à la couleur du défi.
- Une équipe dit : « Go ! ». Alors, les deux équipes trouvent **le nombre secret** le plus rapidement possible.
- La première équipe à donner la bonne réponse **gagne**.
Si la réponse est incorrecte, l'autre équipe remporte le défi.

Conseil : développez vos propres **tactiques pour aller vite**, sans vous tromper !

Astuces

Il existe **plusieurs stratégies** pour résoudre les défis plus rapidement.

À vous de les découvrir au fil des parties !

CRÉDITS

Un jeu de Juan Carlos Ruiz et Raul Lopez

Équipe éditoriale : Michel Lyons et Mounir Ferchiou

Concept graphique & illustrations de Carol Ann Robillard

© 2025 Atomo

Version française / anglaise / néerlandaise © 2026 MJ Games

ENCADRÉ PÉDAGOGIQUE POUR LES ENSEIGNANTS

Objectifs pédagogiques

Secret Numbers permet de travailler les compétences suivantes :

- Développer la **logique et le raisonnement déductif**
- Renforcer les compétences sur les **propriétés des nombres**
- Améliorer la **compréhension et l'interprétation de consignes écrites**
- Apprendre à **vérifier, corriger et ajuster une hypothèse**
- Favoriser la **concentration et l'autonomie**

Compétences mobilisées

Selon le niveau choisi, le jeu mobilise notamment :

- La lecture et l'analyse d'informations
- Les propriétés des nombres
- La comparaison de valeurs
- La résolution de problèmes
- La communication et l'argumentation (en mode coopératif ou en équipe)

Public visé

- **Âge recommandé** : à partir de **8 ans**
- Convient aux élèves du **primaire** et du **début du secondaire**
- Adaptable pour :
 - élèves éprouvant des difficultés
 - groupes hétérogènes
 - ateliers de soutien ou de consolidation

Modalités d'utilisation en classe

Le jeu peut être utilisé :

- En **travail individuel** (autonomie, différenciation)
- En **petits groupes** (coopération, échanges)
- En **défi collectif** (motivation, émulation)

La résolution d'un défi peut durer de **10 à 20 minutes**, ce qui permet une intégration facile dans une séance de classe.

Différenciation pédagogique

- Choisir le niveau de difficulté adapté au groupe ou à l'élève
- Limiter le nombre de cartes-défis pour certains élèves
- Encourager la verbalisation des raisonnements
- Proposer l'écriture des hypothèses et des essais

Évaluation

Secret Numbers peut être utilisé comme :

- Outil d'observation formative
- Support de discussion mathématique
- Activité d'entraînement ou de réinvestissement

Points forts pour l'enseignement

- Jeu rapide à mettre en place
- Règles simples et progressives
- Favorise l'engagement actif
- Encourage la réflexion
- Adapté aussi bien au milieu scolaire qu'aux activités périscolaires