







Jeux de maths

RAPIDOS CALCULOS




Date :

RAPIDOS CALCULOS




Date :

CREUSE-MÉNINGES




Date :

CREUSE-MÉNINGES

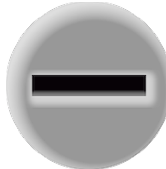


Date :

LA BATAILLE

Date :

LA BATAILLE

Date :

Rapidos Calculos



POUR CE JEU, TU AURAS BESOIN
DE:
- JEU N°2
- UNE MONTRE



LES RÈGLES DU JEU

1. CHAQUE JOUEUR REÇOIT 25 CARTES, FACE « CALCUL » VISIBLE.
2. CHAQUE JOUEUR PIOCHE UNE CARTE DE SA PILE ET INTERROGE L'AUTRE JOUEUR. TU AS 15 SECONDES POUR TROUVER LA RÉPONSE.
3. CLASSE TOUTES LES RÉPONSES CORRECTES SUR UNE PILE ET TOUTES LES MAUVAISES SUR UNE DEUXIÈME PILE.
4. LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE RÉPONSES CORRECTES A GAGNÉ.



NOTE LES CALCULS QUI T'ONT POSÉ
PROBLÈME:

.....

.....

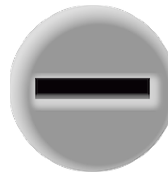
.....

.....

.....

.....

Rapidos Calculos



POUR CE JEU, TU AURAS BESOIN
DE:
- JEU N°4
- UNE MONTRE



LES RÈGLES DU JEU

1. CHAQUE JOUEUR REÇOIT 25 CARTES, FACE « CALCUL » VISIBLE.
2. CHAQUE JOUEUR PIOCHE UNE CARTE DE SA PILE ET INTERROGE L'AUTRE JOUEUR. TU AS 15 SECONDES POUR TROUVER LA RÉPONSE.
3. CLASSE TOUTES LES RÉPONSES CORRECTES SUR UNE PILE ET TOUTES LES MAUVAISES SUR UNE DEUXIÈME PILE.
4. LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE RÉPONSES CORRECTES A GAGNÉ.



NOTE LES CALCULS QUI T'ONT POSÉ
PROBLÈME:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Creuse-méninges



POUR CE JEU, TU AURAS BESOIN
DE:
- JEU N°2
- UN CRAYON
- TON CAHIER DE CALCUL



LES RÈGLES DU JEU

1. CHAQUE JOUEUR REÇOIT 7 CARTES, FACE « RÉSULTAT » VISIBLE.
2. À TOUR DE RÔLE, UN JOUEUR POSE UNE CARTE AU MILIEU DE LA TABLE, FACE « RÉSULTAT » VISIBLE.
3. CHAQUE JOUEUR CHERCHE LES DIFFÉRENTES ADDITIONS POSSIBLES POUR ARRIVER AU RÉSULTAT ÉCRIT SUR LA CARTE.
4. LE JOUEUR QUI A TROUVÉ LE PLUS DE CALCULS POUR ARRIVER AU RÉSULTAT A GAGNÉ.



NOTE LES CALCULS QUI T'ONT POSÉ
PROBLÈME:

.....

.....

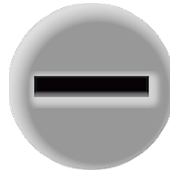
.....

.....

.....

.....

Creuse-méninges



POUR CE JEU, TU AURAS BESOIN
DE:
- JEU N°4
- UN CRAYON
- TON CAHIER DE CALCUL



LES RÈGLES DU JEU

1. CHAQUE JOUEUR REÇOIT 7 CARTES, FACE « RÉSULTAT » VISIBLE.
2. À TOUR DE RÔLE, UN JOUEUR POSE UNE CARTE AU MILIEU DE LA TABLE, FACE « RÉSULTAT » VISIBLE.
3. CHAQUE JOUEUR CHERCHE LES DIFFÉRENTES SOUSTRATIONS POSSIBLES POUR ARRIVER AU RÉSULTAT ÉCRIT SUR LA CARTE.
4. LE JOUEUR QUI A TROUVÉ LE PLUS DE CALCULS POUR ARRIVER AU RÉSULTAT A GAGNÉ.



NOTE LES CALCULS QUI T'ONT POSÉ
PROBLÈME:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

La bataille



POUR CE JEU, TU AURAS BESOIN
DE:
- JEU N°2



LES RÈGLES DU JEU

1. CHAQUE JOUEUR REÇOIT 25 CARTES, FACE « CALCUL » VISIBLE.
2. CHAQUE JOUEUR POSE UNE DE LEURS CARTES SUR LA TABLE, FACE « CALCUL » VISIBLE.
3. CHAQUE JOUEUR CALCULE LE RÉSULTAT DE CHAQUE CARTES SUR LA TABLE.
4. LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE QUI A LE RÉSULTAT LE PLUS ÉLEVÉ REPREND SA CARTE ET CELLE DE L'AUTRE JOUEUR. SI LE RÉSULTAT EST IDENTIQUE, LES JOUEURS POSENT À NOUVEAU UNE CARTE SUR LA TABLE.
5. LE GAGNANT EST LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE CARTES EN MAIN À LA FIN DE LA PARTIE.



NOTE LES CALCULS QUI T'ONT POSÉ
PROBLÈME:

.....

.....

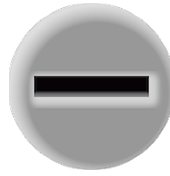
.....

.....

.....

.....

La bataille



POUR CE JEU, TU AURAS BESOIN
DE:
- JEU N°4



LES RÈGLES DU JEU

1. CHAQUE JOUEUR REÇOIT 25 CARTES, FACE « CALCUL » VISIBLE.
2. CHAQUE JOUEUR POSE UNE DE LEURS CARTES SUR LA TABLE, FACE « CALCUL » VISIBLE.
3. CHAQUE JOUEUR CALCULE LE RÉSULTAT DE CHAQUE CARTES SUR LA TABLE.
4. LE JOUEUR QUI A POSÉ LA CARTE QUI A LE RÉSULTAT LE PLUS BAS REPREND SA CARTE ET CELLE DE L'AUTRE JOUEUR. SI LE RÉSULTAT EST IDENTIQUE, LES JOUEURS POSENT À NOUVEAU UNE CARTE SUR LA TABLE.
5. LE GAGNANT EST LE JOUEUR AVEC LE PLUS DE CARTES EN MAIN À LA FIN DE LA PARTIE.



NOTE LES CALCULS QUI T'ONT POSÉ
PROBLÈME:

.....

.....

.....

.....

.....

.....