

La numération par le jeu

Exemples d'activités ludiques

Cycle 1

Cycle 2

Cycle 3



Cycle 1



L'apprentissage du nombre dans les albums de jeunesse

Les "**albums à compter**" ont pour objet principal la construction du nombre. Certains incitent explicitement à dénombrer; c'est une de leurs fonctions. Ils invitent les élèves à construire le nombre par la récitation « un, deux, trois, quatre... » pour exercer leurs capacités de dénombrement.

Mais de nombreux albums de littérature de jeunesse mettent en exergue le nombre :

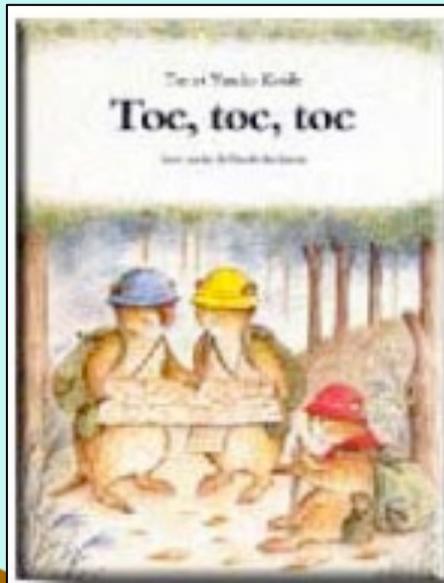
Au travers de l'histoire, ils conduisent les enfants à la perception du nombre par la représentation globale des quantités. Et c'est un élément essentiel du « savoir compter » que de maîtriser directement la quantité perçue.



Nous vous proposons plusieurs exemples d'album qui permettent la construction du nombre « 3 » en classe de petite section.

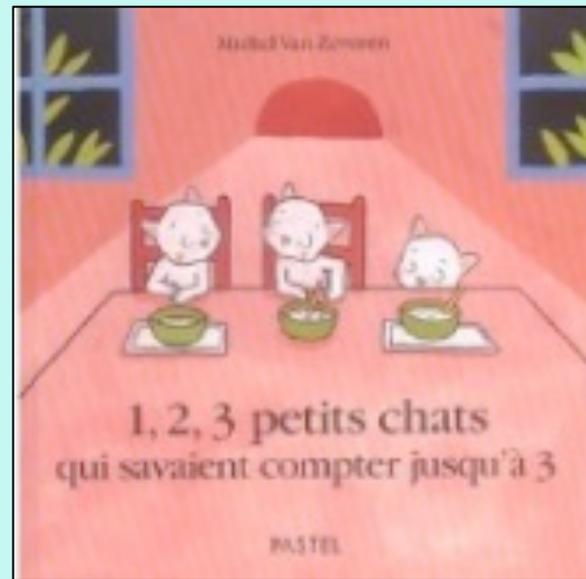
« **Toc, Toc, Toc** »

De Tan et Yasuko Koide,
l'école des loisirs



« **1, 2, 3 petits chats qui savaient compter jusqu'à 3** »

de Michel VAN ZEVEREN, éditions Pastel

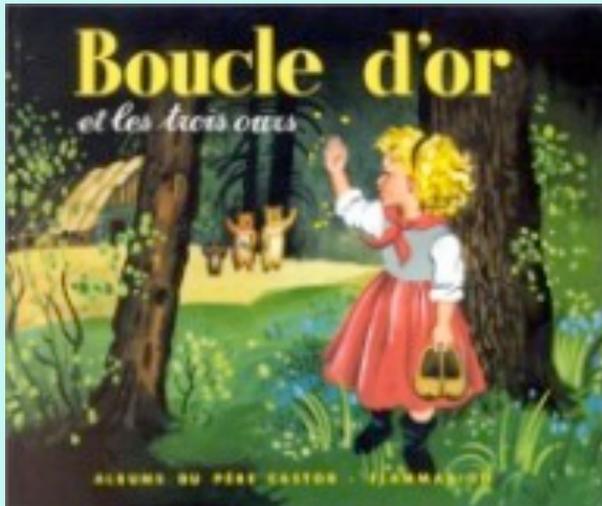


« **Les trois petits ours** »

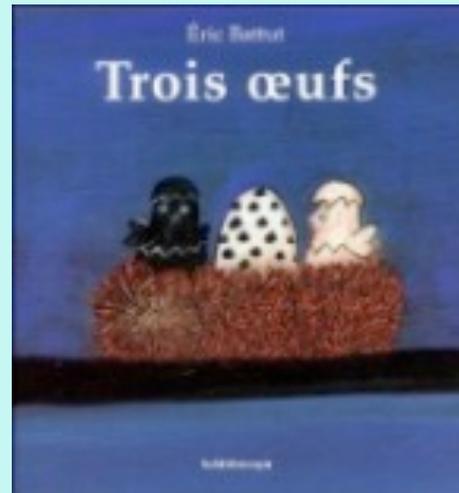
De Byron BARTON,
l'école des Loisirs



« Boucle d'Or et les trois ours »,
Albums du Père Castor



« Trois œufs »
de Eric BATTUT,
Editions Kaléidoscope



« Trois courageux petits gorilles »,
de Michel VAN ZEVEREN
Editions l'Ecole des loisirs



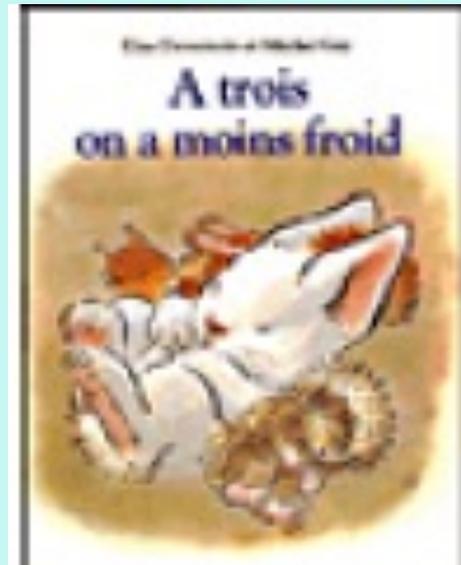
« 1, 2, 3 lapins »

De Véronique MAZIERE,
éditions Didier Jeunesse



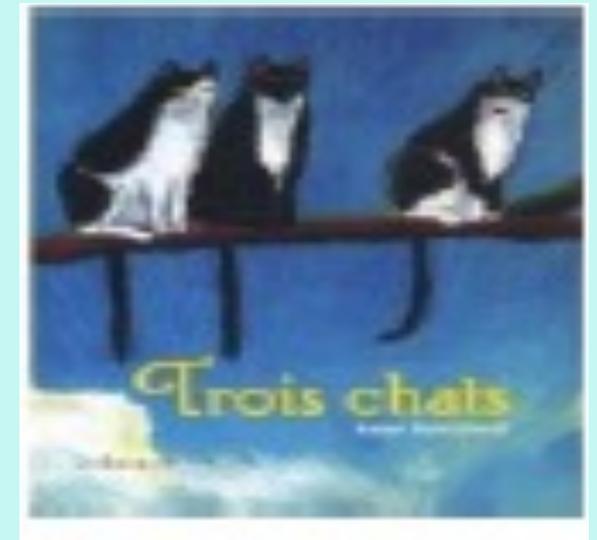
« A trois on a moins froid »

De E.DEVERNOIS,
éditions l'Ecole des loisirs

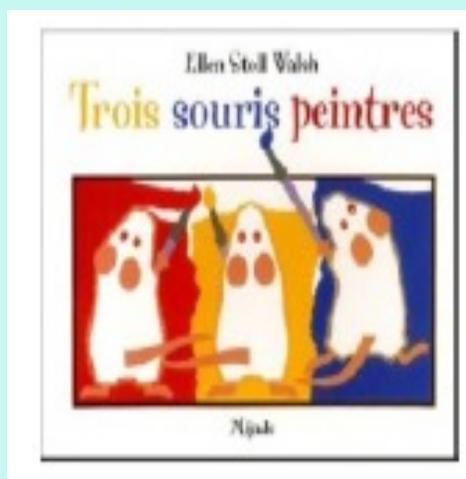


« Trois chats »

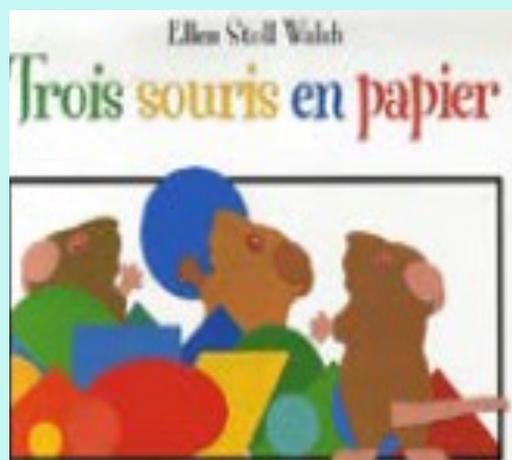
D'Ann BROUILLARD
éditions Le Sorbier



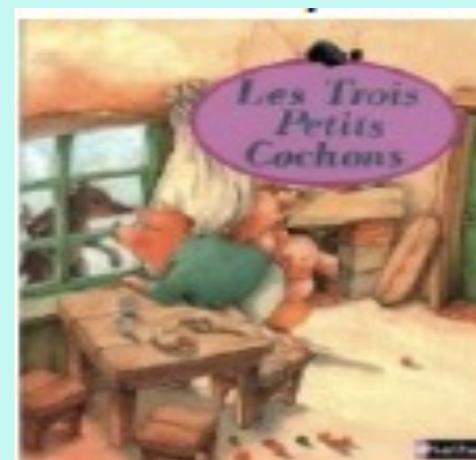
« **Trois souris peintres** »
De E STOLL WALSH,
éditions Mijade



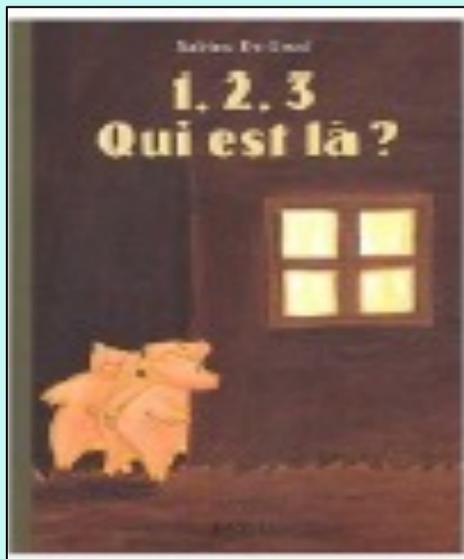
« **Trois souris en papier** »
De E STOLL WALSH,
éditions Mijade



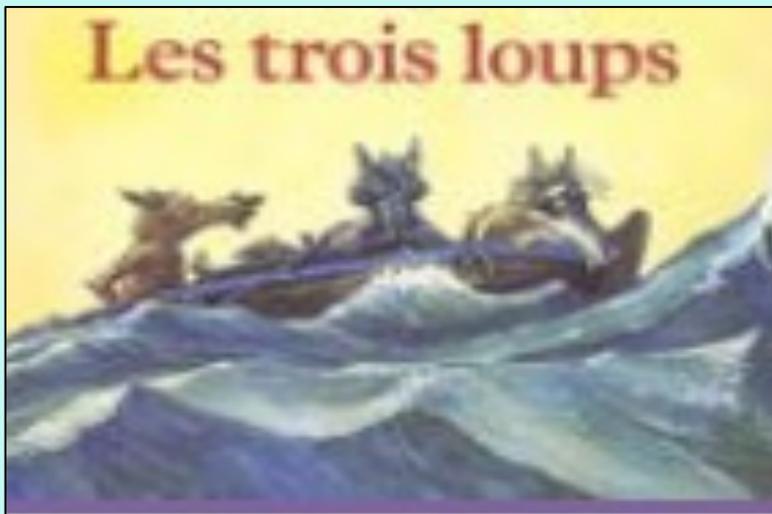
« **Les trois petits cochons** »
De Joseph JACOBS
Éditions Magnard Jeunesse



« 1, 2,3, qui est là ? »
De Sabine DE GREFF,
Pastel



« Les trois loups »
De A COUSSEAU et
Philippe Henri TURIN,
L'école des Loisirs



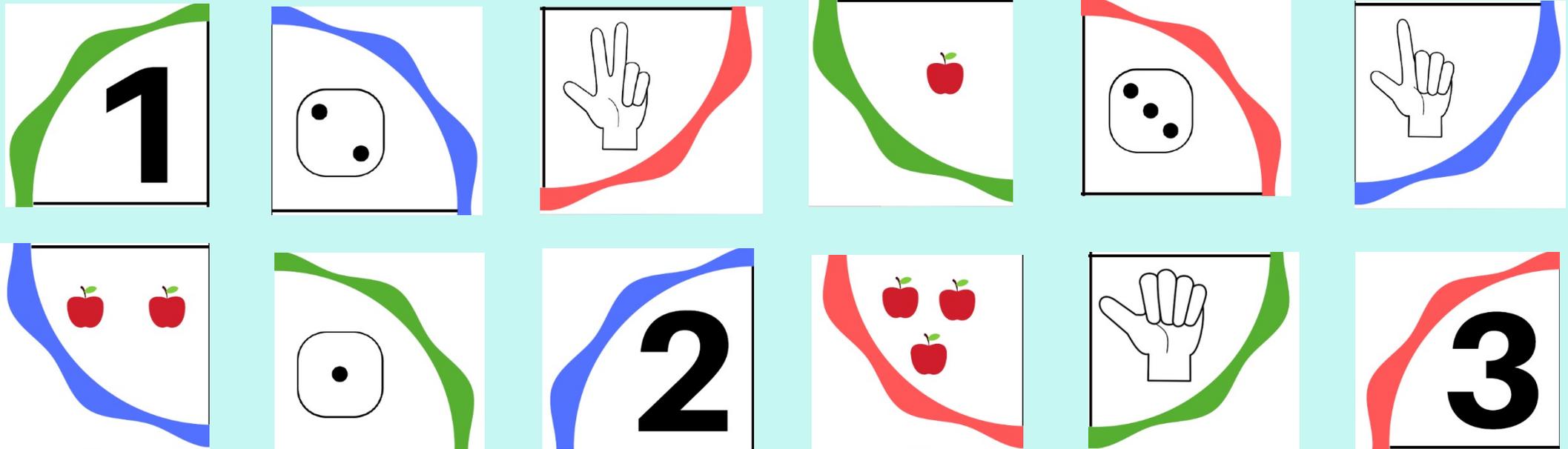
« Les 3 sorcières »
De Grégoire SOLOTAREFF,
L'école des Loisirs



En PS

Jeu n°1: « La roue des nombres »

Exemple: En PS, les élèves doivent reconstituer les 3 roues des nombres (1, 2 et 3)

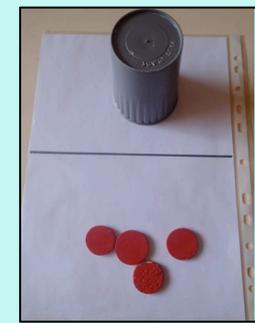


Ce jeu peut être proposé en activité ritualisée ou en activité d'autonomie.



En GS

Jeu n°2: « Le jeu du gobelet »



Matériel: Gobelets, jetons (5, 6, 7, 8, 9, ou 10), ardoise + crayon ardoise

Organisation: Les enfants jouent en binôme.

Préalables: Les enfants ont déjà travaillé la décomposition, recomposition sous différentes formes mais avec la possibilité de manipuler.

Déroulement: L'enseignante présente le jeu aux 2 élèves sans trop parler. Elle prend 5 jetons, les montre et demande aux élèves de les dénombrer. Elle leur demande de fermer les yeux puis elle cache un nombre « n » de jetons sous le gobelet. Après avoir ouvert les yeux, les élèves doivent dire combien de jetons sont cachés.

Ce travail est mené 2 ou 3 fois avec les élèves. L'enseignante demande aux 2 élèves d'expliquer le jeu puis ils jouent à deux chacun leur tour. Les réussites sont notées par un trait sur l'ardoise en dessous de leur prénom. À la fin de la partie, les élèves comptent les traits et le gagnant est celui qui a le plus de trait. Ce jeu se fait avec 5, 6, 7, 8, 9 ou 10 jetons en fonction du niveau et de la période.

Ce jeu peut être proposé en activité d'autonomie ou en atelier (pour le domaine 4).



En PS, MS et GS Jeu n°3: « Mettre la table »

Matériel: Plans de tables, verres, cuillères, couteaux et fourchettes découpés. Pour les PS, le matériel du coin cuisine de la classe : manipulation.

Organisation: Les enfants jouent en petit groupe (3 à 4 élèves).

Déroulement:

Présentation de l'activité

A table, chaque personne doit avoir **une assiette, un verre, une fourchette, un couteau** et une **cuillère**. (Montrer le modèle = version imprimée.)

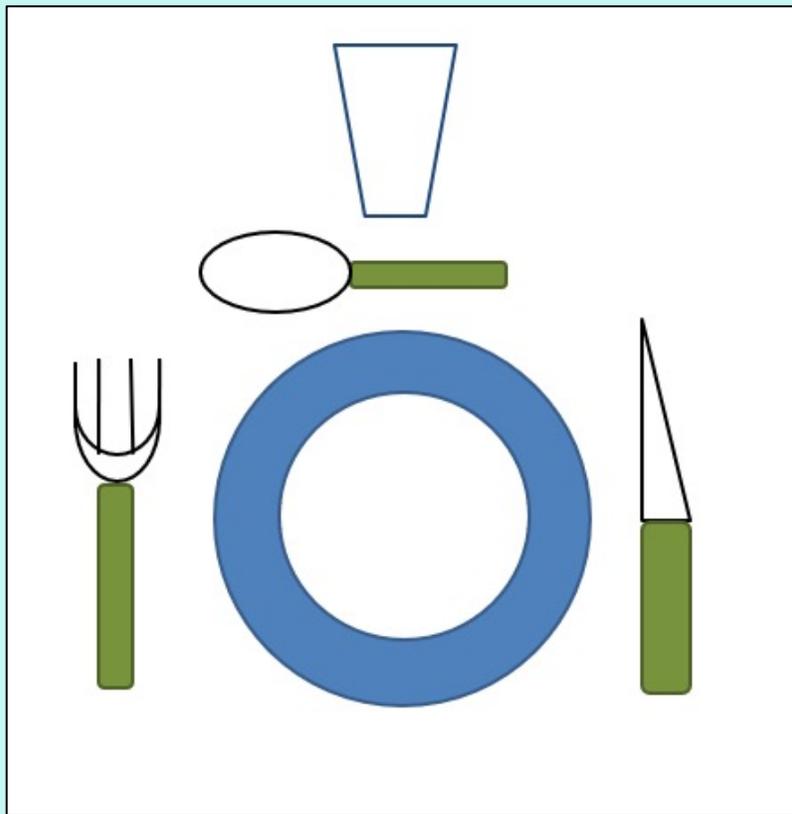
Raconter l'histoire suivante : « Mathéo a commencé à mettre la table pour les invités, mais il n'a pas terminé. Pouvez-vous l'aider à terminer ? »

Dans un premier temps, possibilité de faire des allers-retours puis progressivement prendre la bonne quantité de verres puis verres et cuillères ... jusqu'à prendre tout en un seul voyage.

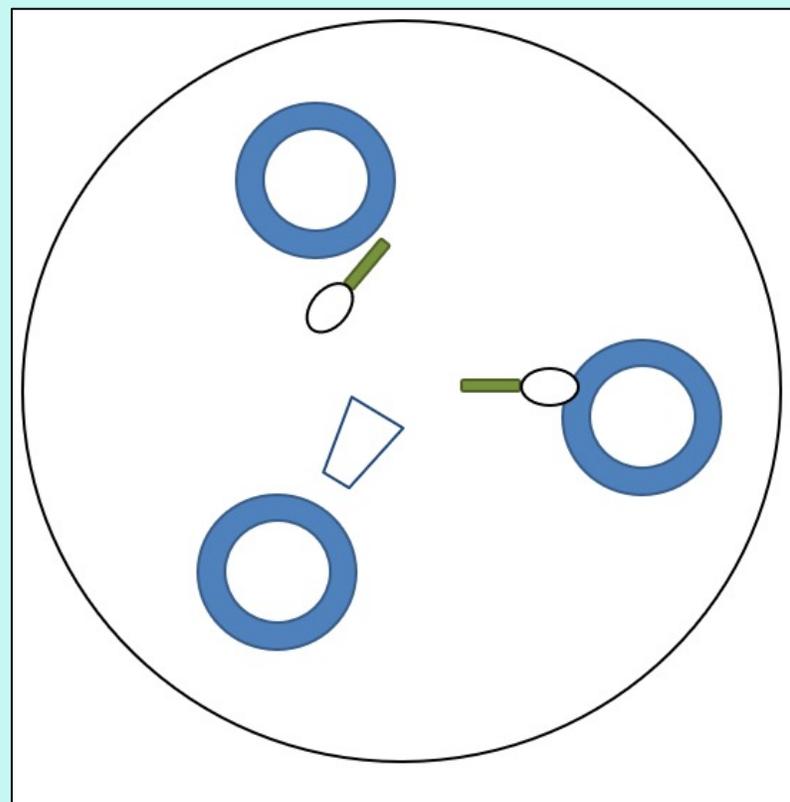
Ce jeu peut être proposé en **activité d'autonomie** ou en **atelier (pour le domaine 4)**.



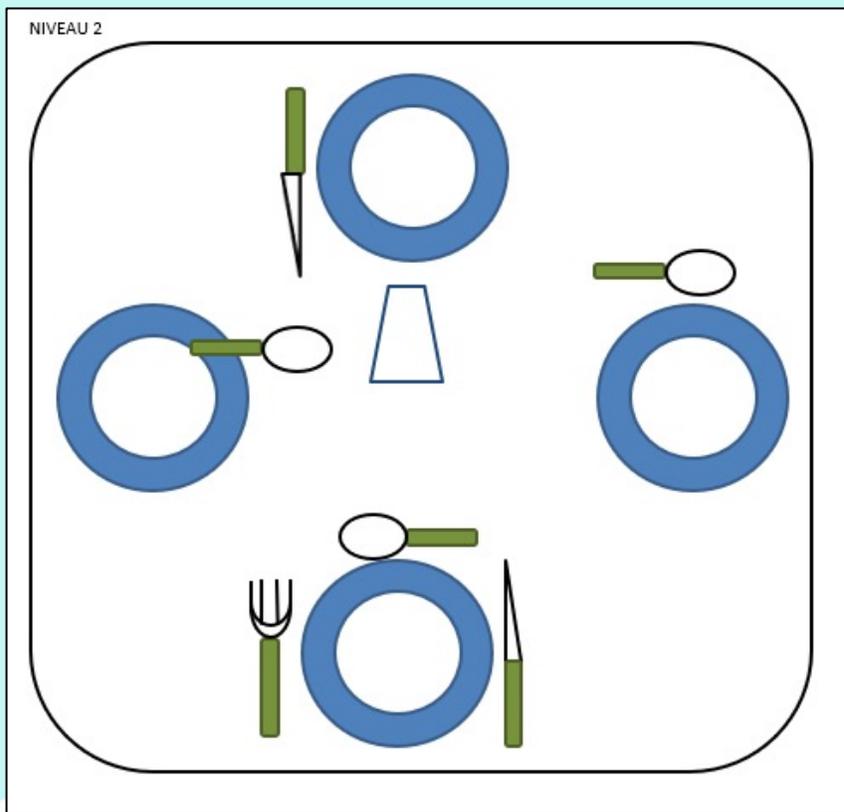
Modèle pour chaque élève:



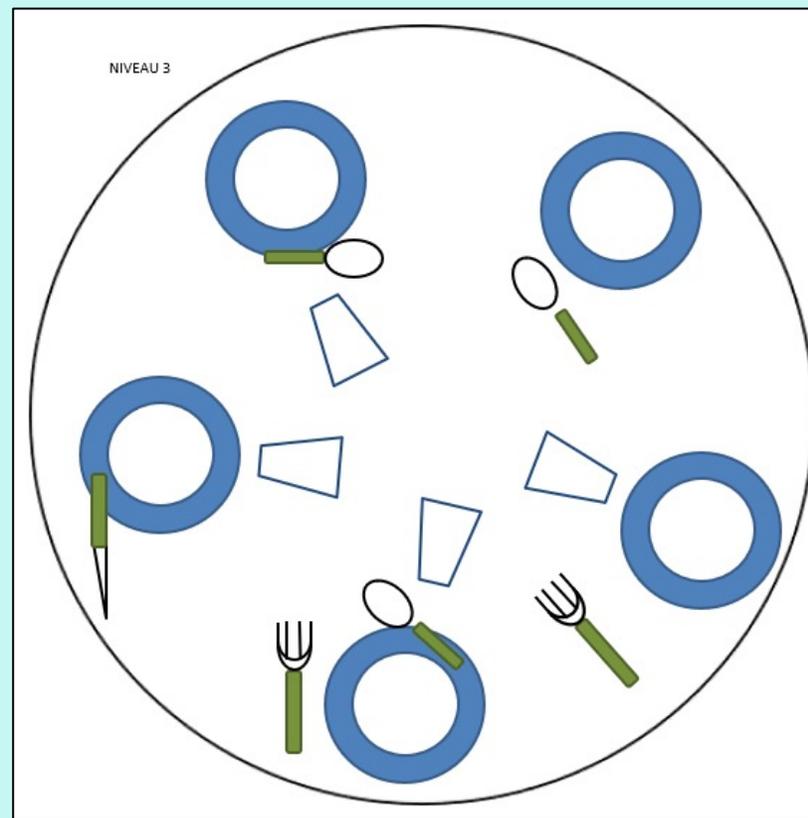
Modèle à compléter niveau 1:



Modèle à compléter niveau 2 :

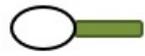


Modèle à compléter niveau 3:



Couverts à photocopier:

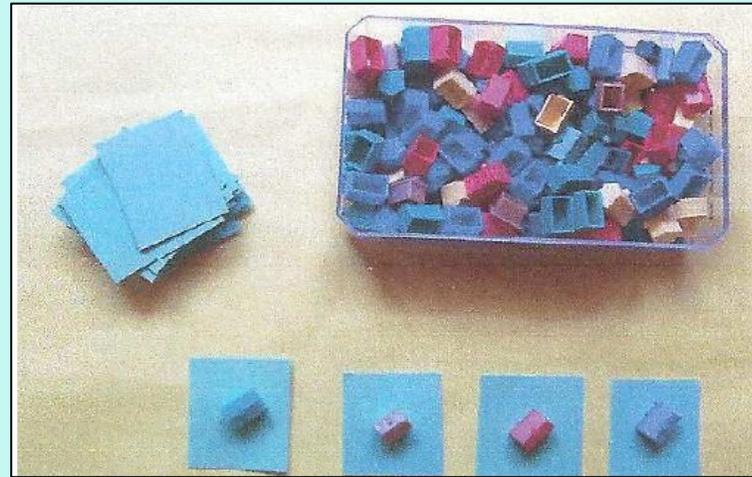
A DECOUPER



En PS et MS

Jeu n°4: « Jeu des maisons et des jardins »

Matériel: Une réserve de petites maisons (style jeu de Monopoly). Une collection de petits cartons représentant des jardins où les maisons seront posées (*on peut aussi utiliser des places de parking et des voitures*). Il faut un carton par maison.



Organisation: Les enfants jouent seuls.



Déroulement:

Il faut construire en une seule fois une collection équipotente (équivalente) à une collection donnée, les 2 collections sont visibles simultanément lors de la vérification mais pas lors de la construction.

Chaque enfant reçoit des jardins. Il doit aller chercher en une seule fois ce qu'il faut de maisons pour pouvoir poser 1 maison sur un jardin.

Il gagne si

- chaque jardin a une maison
- il n'y a pas de jardin sans maison
- s'il n'a plus de maison dans la main.

Ce sont les critères de réussite que les enfants doivent connaître.



Déroulement (suite):

Evolution de la situation : quand un enfant gagne, on lui donne plus de jardins. S'il perd on le fait recommencer et s'il n'y arrive toujours pas, on lui donne moins de jardins.

La situation se termine toujours par une phase orale où les élèves expliquent comment ils ont fait.

Analyse de l'activité:

En ce qui concerne la consigne les mots que l'on utilise sont importants.

En effet il faut éviter de donner la réponse aux enfants en utilisant des mots tels que « **autant que** » « **tu comptes** » « **combien** » « **le même nombre** »

Les enfants n'ont pas, au départ, conscience d'une propriété fondamentale qui dit que 2 collections qu'on peut mettre en correspondance terme à terme ont le même nombre d'éléments.



Ce jeu est une situation d'apprentissage fondamentale qui lui permet d'apprendre à construire la notion de nombres dans son aspect cardinal.

L'enfant va découvrir que c'est le dénombrement de la collection de jardins et le dénombrement de la collection de maisons qui lui permet de gagner.

2 variables didactiques:

- La taille de la collection en est une. On commence par des petites collections qu'on augmente au fur et à mesure.
- L'autre variable consiste en la possibilité ou non de pouvoir agir sur la collection de jardins.

Ainsi on peut donner à l'enfant des jardins mobiles en pile ou des jardins fixes collés sur une feuille.

Ce jeu peut être proposé en atelier (pour le domaine 4).



Exemple d'autres jeux :

- Le jeu des cartes et des pions
- Le jeu des pions
- Le jeu des boites d'œufs
- Le jeu des bidules
- Le jeu des cartes à points
- Le jeu des trains



Cycle 2



CP



En CP

Jeu n°1: « la bataille des nombres »

Matériel: Cartes de jeu avec 5 représentations des nombres de 1 à 10

Organisation: Les enfants jouent en binôme.

Déroulement: On distribue toutes les cartes. On peut commencer par les cartes de nombres de 1 à 5 et on complexifiera au fur et à mesure en ajoutant les autres nombres. Les élèves mélangent leurs cartes et doivent les retourner pour ne pas les voir. Ensuite, ils doivent retourner la 1^{ère} carte du paquet en même temps. Le gagnant est celui qui a le nombre le plus grand.

Un affichage peut être proposé pour les aider à comparer les nombres.



									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf	dix
									

Ce jeu peut être proposé en activité d'autonomie.



En CP

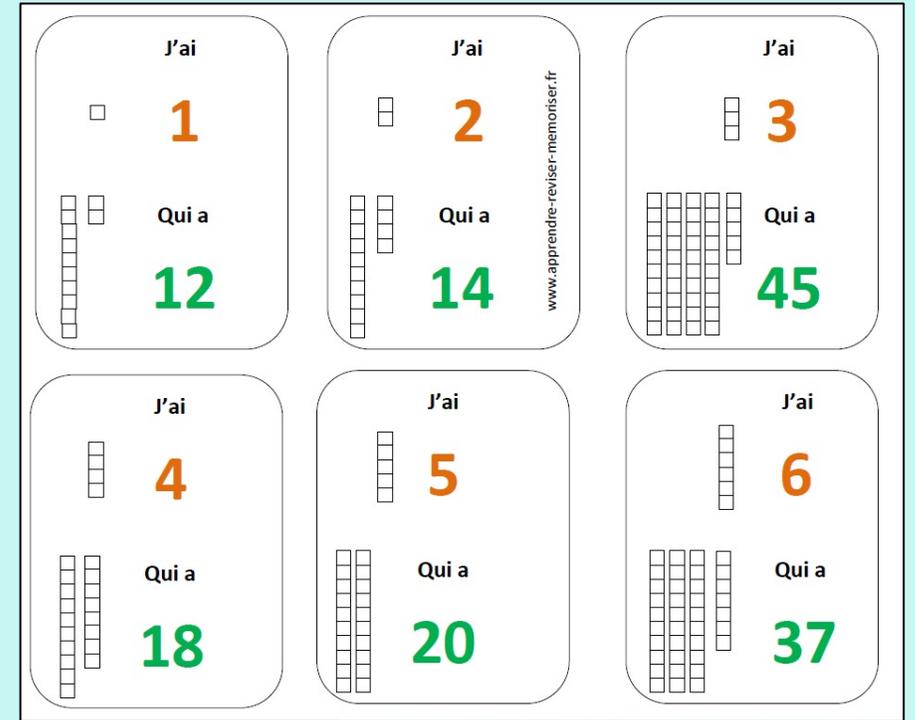
Jeu n°2: « Jeu des nombres: j'ai le ... qui a le ... »

Matériel: cartes du jeu (50 cartes)

Organisation: Les enfants jouent en groupe.

Déroulement: Les enfants se distribuent les cartes entre eux jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus. Celui qui a le « 1 » commence le jeu. Il dit à ses camarades: « *J'ai le 1, qui a le 12 ?* ». Celui qui a le 12 continue le jeu et ainsi de suite.

Celui qui n'a plus de cartes en 1^{er} a gagné la partie.



Ce jeu peut être proposé en activité d'autonomie



CE1



En CE1

Jeu n°1: « Jeu des dessins magiques »

Matériel: Tableau des nombres (de 0 à 99), consignes pour réaliser le dessin.

Organisation: Les enfants jouent individuellement.

Déroulement: Les enfants disposent d'un tableau des nombres (de 0 à 99) et de plusieurs **consignes liées à la numération**:

- « *Colorie en rouge les nombres après 21 et avant 24 et les nombres après 24 et avant 27.* »
- « *Colorie en orange les nombres entre 30 et 38 (après 30 et avant 38).* »
- « *Colorie en rose un nombre qui a une dizaine et six unités.* »
- « *Colorie en jaune les nombres entre 40 et 48 (après 40 et avant 48).* »
- « *Colorie en vert les nombres entre 51 et 57 (après 51 et avant 57).* »
- « *Colorie en bleu les nombres entre 62 et 66 (après 62 et avant 66).* »
- « *Colorie en violet le nombre qui a 7 dizaines et 4 unités.* »
- « *Colorie en noir les nombres qui correspondent au résultat de 11+1, de 11+2, de 11+4, 11+5, 20+1, 20+4, 20+7, 29+1, 30+8, 39+1, 40+8, 50+1, 50+3, 60+2, 60+6, 70+3, 70+5, 80+4.* »

Lorsqu'ils ont fini, ils doivent découvrir ce qui apparaît sur leur dessin.

DESSIN MAGIQUE N°1									
Colorie en rouge les nombres après 21 et avant 24 et les nombres après 24 et avant 27.									
Colorie en orange les nombres entre 30 et 38 (après 30 et avant 38).									
Colorie en rose un nombre qui a une dizaine et six unités.									
Colorie en jaune les nombres entre 40 et 48 (après 40 et avant 48).									
Colorie en vert les nombres entre 51 et 57 (après 51 et avant 57).									
Colorie en bleu les nombres entre 62 et 66 (après 62 et avant 66).									
Colorie en violet le nombre qui a 7 dizaines et 4 unités.									
Colorie en noir les nombres qui correspondent au résultat de 11+1, de 11+2, de 11+4, 11+5, 20+1, 20+4, 20+7, 29+1, 30+8, 39+1, 40+8, 50+1, 50+3, 60+2, 60+6, 70+3, 70+5, 80+4.									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Qu'est-ce qui apparaît au terme du coloriage ?

Ce jeu peut être proposé en **activité d'autonomie**



En CE1

Jeu n°2: « Jeu autocorrectif pour travailler l'écriture en lettres des nombres (jusqu'à 9 999) »

Matériel: cartes du jeu)

Organisation: Les enfants jouent individuellement.

Déroulement: Ce jeu en auto-correction permet de travailler la correspondance écriture en lettres / écriture en chiffres des nombres jusqu'à 9 999.

Les règles du jeu sont très simples : pour chaque écriture en chiffres, une écriture en lettres correspond. Les élèves doivent donc former les paires correctes (lettres/chiffres). Ils pourront s'auto corriger en vérifiant les dessins au dos des cartes : si les dessins correspondent, alors la paire est correcte. Pour chaque paire, il y a un piège. Il suffit d'imprimer les cartes recto-verso (les nombres en lettres et chiffres d'un côté et les symboles de l'autre).



Les cartes seront étalées et mélangées sur une table, les élèves devant reconstituer les paires sans regarder le verso. L'auto correction se fait une fois toutes les paires reconstituées. Il y a 12 pièges en tout donc 12 cartes qui devraient rester de côté.

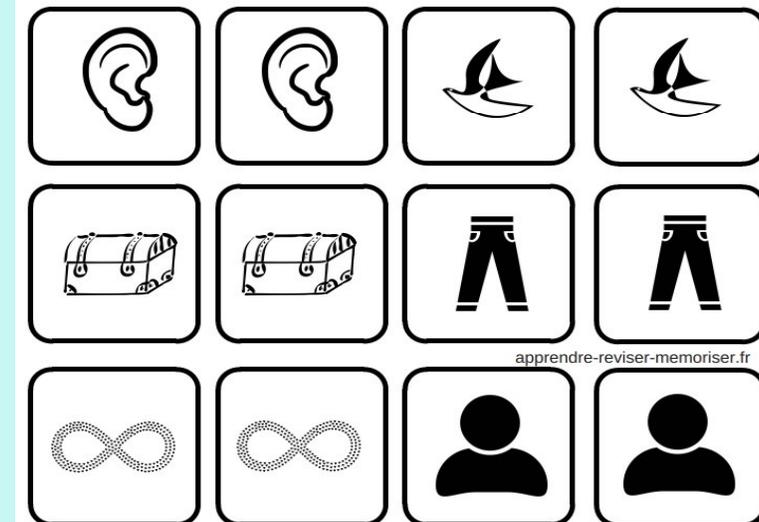
Selon le niveau des élèves et les compétences à travailler, il est possible, dans un premier temps, de ne présenter que les trois cartes correspondant à une paire (les deux cartes lettres et chiffres + le piège en lettres). Les enfants devront alors identifier l'écriture incorrecte.

Cartes (recto)

103	cent-trois	714	sept-cent-quatorze
1 227	mille-deux-cent-vingt-sept	300	trois-cents
7 784	sept-mille-sept-cent-quatre-vingt-quatre	3 021	trois-mille-vingt-et-un

apprendre-reviser-memoriser.fr

Cartes (verso)



Ce jeu peut être proposé en activité d'autonomie

CE2

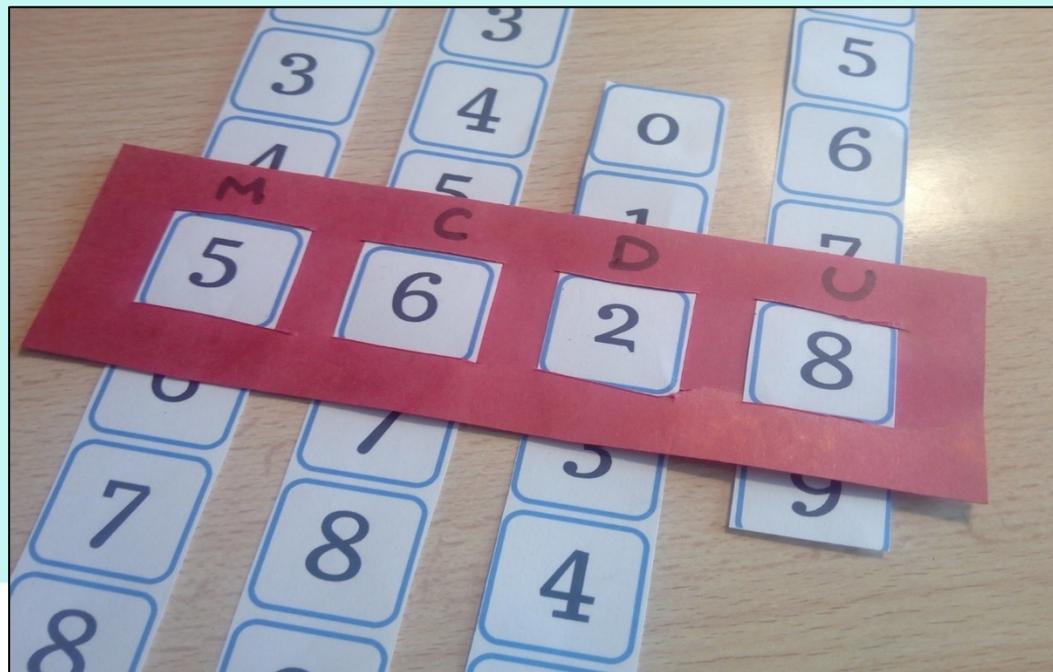


En CE2

Jeu n°1: « Le générateur de nombres »

Matériel: une feuille cartonnée de couleurs (papier canson par exemple), des ciseaux, un cutter, un feutre, les quatre bandelettes de chiffres de 0 à 9 à découper.

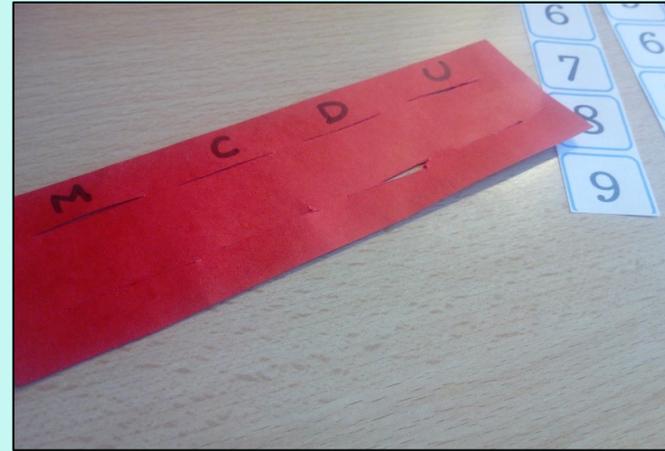
Organisation: Les enfants peuvent fabriquer et utiliser ce matériel individuellement.



Réalisation:

- Imprimer le document ci-dessous avec les quatre bandelettes de chiffres de 0 à 9 à découper : bandelettes de chiffres.
- Prendre une feuille cartonnée :
 - y découper un rectangle de 18 cm de longueur sur 8,5 de largeur.
 - tracer une ligne horizontale à 1,5 cm du bord supérieur et une autre à 1,5 cm du bord inférieur.
- sur chacune des lignes horizontales, tracer ensuite 4 traits plus épais de 3 cm de long, le premier commençant à 1,5 cm du bord gauche. Chaque trait est distant d'1 cm des autres. Il y a donc 8 traits épais en tout (4 sur la ligne supérieure, 4 sur la ligne inférieure).
- avec le cutter, découper les 8 traits de 3 cm.
- Glissez chaque bandelette entre deux traits parallèles.





Dans notre système décimal, un chiffre indique une valeur particulière selon sa position. Le générateur ainsi créé permet aux enfants de s'exercer à la composition, à la décomposition des nombres ainsi qu'au travail sur les noms des nombres. Chaque bandelette correspond à un rang des chiffres dans le nombre : unités (symbolisé par le U), dizaines (symbolisé par D), centaines (symbolisé par C) et milliers (symbolisé par M).

On pourra utiliser ce générateur pour faire lire des nombres aux enfants, pour leur faire fabriquer des nombres, pour travailler sur le système décimal (par exemple : montre moi le chiffre des unités dans le nombre créé, quel est le chiffre dans la case des unités, fabrique une centaine...).



En CE2

Jeu n°2: « Mots croisés des milliers »

Matériel: La feuille de mots croisés.

Organisation: Les enfants peuvent jouer individuellement.

Ces mots croisés (ou plutôt des chiffres croisés) servent à travailler la décomposition des nombres (milliers).

Le premier propose des nombres sous forme d'additions et les enfants devront écrire les nombres recomposés dans la grille. Une fois la grille remplie, ils pourront former un nombre mystère à l'aide des cases colorées.

Le deuxième propose des nombres sous forme d'opérations (additions et multiplications) et les enfants devront là encore écrire les nombres recomposés dans la grille. Ici encore, les enfants pourront former un nombre mystère à l'aide des cases colorées.

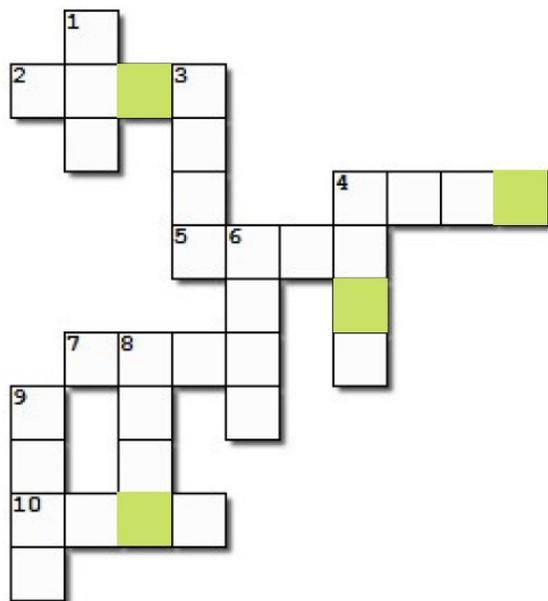


Mots croisés des milliers

Écris les résultats des additions dans les cases. Remets les chiffres dans les cases colorées en vert dans l'ordre pour former un nombre.

Indice : jeux olympiques de Paris

Réponse



Horizontal

2. $1000+700+40+6$
4. $4000+2$
5. $3000+200+50+6$
7. $5000+900+60+1$
10. $8000+800+4$

Vertical

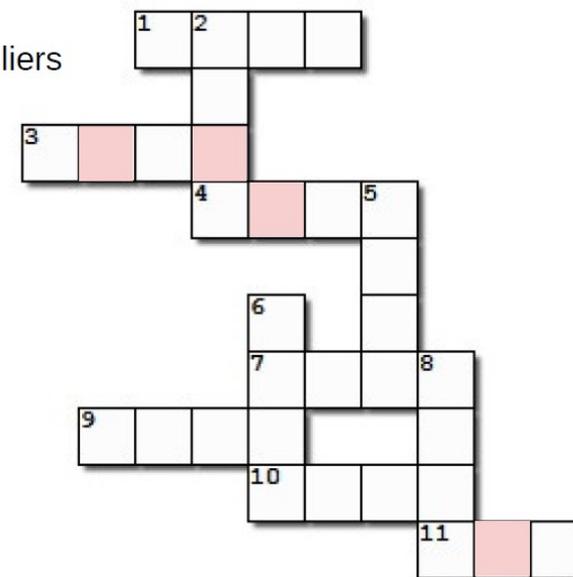
1. $200+70+8$
3. $6000+500+30+3$
4. $4000+600+20+9$
6. $2000+300+10+5$
8. $9000+100+90+0$
9. $7000+400+80+2$

Mots croisés des milliers

Écris les résultats des opérations dans les cases. Remets les chiffres dans les cases colorées en rose dans l'ordre pour former un nombre.

Indice : jeux olympiques de Londres

Réponse



Horizontal

1. $(7 \times 1000) + (6 \times 100) + (5 \times 10) + (6 \times 1)$
3. $(3 \times 1000) + (0 \times 100) + (8 \times 10) + (1 \times 1)$
4. $(5 \times 1000) + (2 \times 100) + (3 \times 10) + (9 \times 1)$
7. $(4 \times 1000) + (8 \times 100) + (7 \times 10) + (1 \times 1)$
9. $(8 \times 1000) + (7 \times 100) + (9 \times 10) + (8 \times 1)$
10. $(3 \times 1000) + (1 \times 100) + (6 \times 10) + (4 \times 1)$
11. $(0 \times 1000) + (2 \times 100) + (2 \times 10) + (0 \times 1)$

Vertical

2. $(6 \times 1000) + (3 \times 100) + (1 \times 10) + (5 \times 1)$
5. $(9 \times 1000) + (5 \times 100) + (2 \times 10) + (7 \times 1)$
6. $(2 \times 1000) + (4 \times 100) + (8 \times 10) + (3 \times 1)$
8. $(1 \times 1000) + (9 \times 100) + (4 \times 10) + (2 \times 1)$

Ce jeu peut être proposé en activité d'autonomie



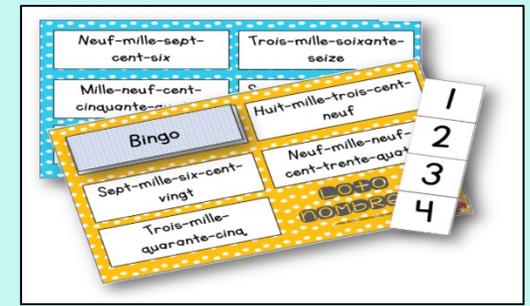
Cycle 3



CM1/CM2



CM1/CM2 Jeu n°1: « Le LOTO des nombres »



Matériel: planches de loto, cartes de chiffres (0 à 9)

Organisation: Les enfants jouent en groupe (5 joueurs max).

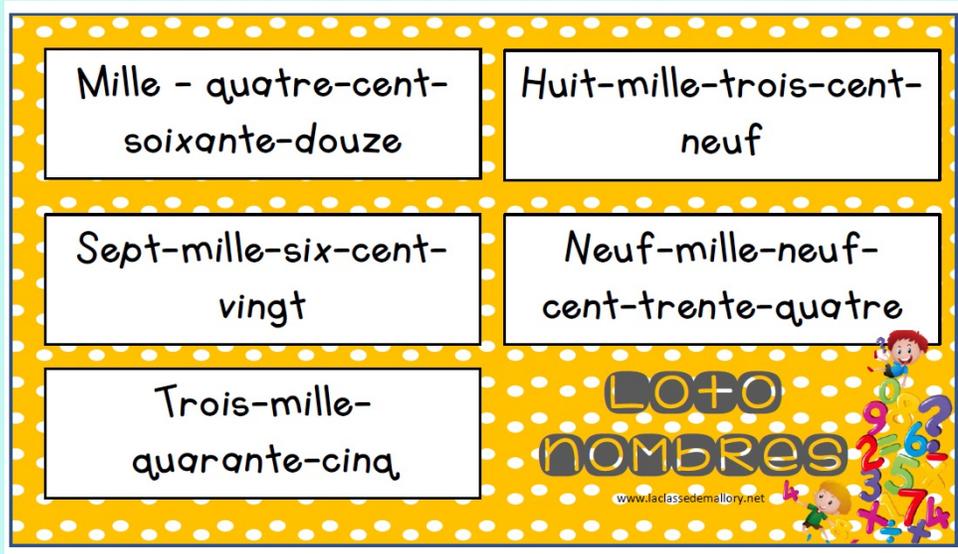
Ce jeu est un mixte de loto et de rami. Chaque joueur doit composer à l'aide de cartes « chiffre » les 5 nombres de sa plaque le plus rapidement possible.

Voici la règle du jeu :

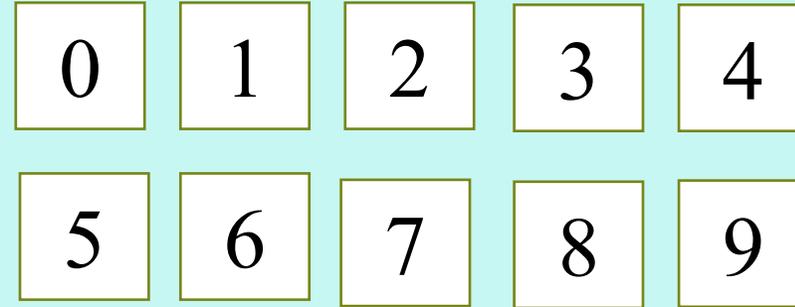
Chaque joueur récupère une plaque de jeu et pioche 6 cartes « chiffre ». Les cartes restantes composeront la pioche. Le joueur doit désormais essayer de composer les nombres présents sur sa plaque à l'aide de ses cartes « chiffre ». A chaque tour de jeu, il peut échanger le nombre de cartes de son choix (entre 1 et 6) afin d'obtenir celles qu'il lui faut. Le joueur a toujours 6 cartes en main. Il peut aussi poser un nombre présent sur sa plaque et ainsi pouvoir cacher une de ses cases. Le vainqueur est le joueur qui a composé tous ses nombres en premier.



Exemple de plaque (5 nombres)



Cartes des chiffres



Ce jeu peut être proposé en activité d'autonomie

Correction

Correction plaque jaune : 1472 / 8309 / 7620 / 9934 / 3045
Correction plaque rose : 5792 / 9413 / 6038 / 2181 / 7714
Correction plaque bleue : 9706 / 3076 / 1954 / 7860 / 2147
Correction plaque verte : 5670 / 9428 / 6905 / 3099 / 7477
Correction plaque orange : 8920 / 6412 / 9036 / 4416 / 7833



CM1/CM2 Jeu n°2: « Course D6MO Fracto»

Matériel: planches de jeu, cartes énigmes, cartes des fractions, cartes des décimaux, cartes des fractions et des décimaux

Organisation: Les enfants jouent en groupe (2 à 6 joueurs).



Ce jeu comporte 304 cartes autocorrectives qui peuvent être utilisées sans le plateau pour exercer les élèves sur les fractions et les nombres décimaux.

Notions abordées dans le jeu :

- Lecture de fractions
- Equivalence entre fractions
- Comparaison de fractions
- Placement de fractions sur une bande numérique
- Valeur des chiffres dans un décimal
- Comparaison de décimaux
- Passage d'une écriture fractionnaire à un nombre décimal
- Passage du nombre décimal à la fraction...



But du jeu :

Le joueur doit amener le plus rapidement possible ses voitures au centre du jeu (arrivée). Pour ce faire il doit répondre correctement à des questions.

Règle du jeu de 2 à 6 joueurs :

Au début du jeu, chaque joueur possède 4 voitures d'une même couleur. Ils placent alors une voiture dans chacune des grandes cases (décimaux, énigmes, fractions, fractions et décimaux).

Déroulement de la partie:

Le premier joueur choisit la couleur (et donc la notion) dans laquelle il veut jouer. Le joueur suivant lui pose la question et vérifie la réponse. Si la réponse est correcte le premier joueur peut alors avancer sa voiture sur la case 1. Au tour suivant, il pourra jouer de nouveau dans la même couleur et tenter d'atteindre la case 2 où jouer dans une nouvelle couleur et avancer sur la case 1 en cas de bonne réponse...



Plateau de jeu

Course D6Mo-Fracto...

www.ladecentenaire.com

Enigmes

Décimaux

Fractions et décimaux

fractions

Les voitures



Exemples de cartes « énigmes »

<p>Enigmes</p> <p>Comment reconnaît-on une fraction supérieure à 1 ?</p> <p>Réponse : son numérateur est supérieur à son dénominateur</p>	<p>Enigmes</p> <p>Comment appelle-t-on le nombre du haut dans une fraction ?</p> <p>Réponse : le numérateur</p>
---	---

Exemples de cartes « fractions »

<p>fractions</p> <p>Lis la fraction suivante :</p> $\frac{3}{4}$ <p>Réponse : trois quarts</p>	<p>fractions</p> <p>Lis la fraction suivante :</p> $\frac{1}{2}$ <p>Réponse : un demi</p>
--	---

Exemples de cartes « décimaux »

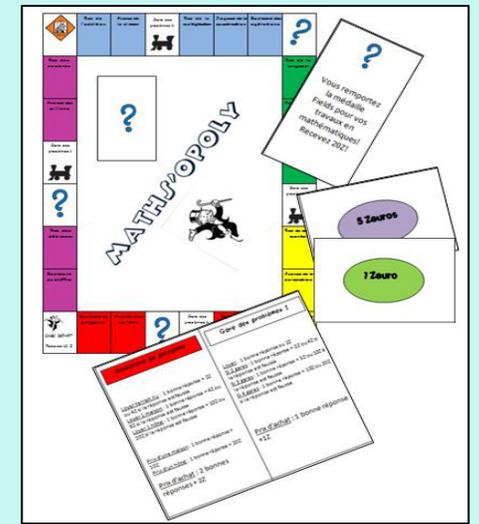
<p>Décimaux</p> <p>Quelle est la partie décimale de ce nombre ?</p> <p>0,25</p> <p>Réponse : 25</p>	<p>Décimaux</p> <p>Quelle est la partie décimale de ce nombre ?</p> <p>12,5</p> <p>Réponse : 5</p>
---	--

Exemples de cartes « fractions et décimaux »

<p>Fractions et décimaux</p> <p>Transforme la fraction en nombre décimal.</p> $\frac{3}{10}$ <p>Réponse : 0,3</p>	<p>Fractions et décimaux</p> <p>Transforme la fraction en nombre décimal.</p> $\frac{24}{10}$ <p>Réponse : 2,4</p>
---	--

CM1/CM2 Jeu n°3: « Le jeu du maths'opoly »

Matériel: planche de jeu, cartes « **opérations** », cartes « **géométrie** »
cartes « **mesure** », cartes « **problème** », cartes « **calcul mental** »,
cartes « **numération** », cartes de jeu (boulevard, avenue, rue, gare)
et les cartes « argent » (zeuro).



Voici un jeu de monopoly adapté pour les ateliers de mathématiques. On y joue comme au monopoly classique à la différence que pour acheter une propriété ou construire on doit en plus de payer répondre à des questions en mathématiques. On doit également répondre à des questions pour s'acquitter des loyers lorsque l'on passe sur une propriété.



Plateau de jeu

	Rue de l'addition	Avenue de la division	Gare des problèmes 2	Rue de la multiplication	Impasse de la soustraction	Boulevard des opérations	
Rue des nombres							Rue de la longueur
Avenue des millions							Avenue des moissés
Gare des problèmes 1							Boulevard des durées
							Rue du calcul mental
							Avenue de la calculatrice
Rue des décimaux							
Boulevard du chiffre							
	Boulevard du polygone	Avenue des solides		Gare des problèmes 4	Rue du quadrilatère	Boulevard des tables	Boulevard de l'ardoise
CASE DEPART Recevez 10 Z							

MATHS'OPOLY



Cartes « boulevard »

Boulevard du chiffre

Loyer terrain nu : 1 bonne réponse ou 2 Z si la réponse est fausse

Loyer 1 maison : 1 bonne réponse + 2Z ou 4Z si la réponse est fausse

Loyer 1 hôtel : 1 bonne réponse + 6Z ou 12Z si la réponse est fausse

Prix d'une maison : 1 bonne réponse + 5Z

Prix d'un hôtel : 1 bonne réponse + 10Z

Prix d'achat : 1 bonne réponse + 1Z

Cartes « avenue »

Avenue des solides

Loyer terrain nu : 1 bonne réponse ou 2 Z si la réponse est fausse

Loyer 1 maison : 1 bonne réponse + 2Z ou 4Z si la réponse est fausse

Loyer 1 hôtel : 1 bonne réponse + 6Z ou 12Z si la réponse est fausse

Prix d'une maison : 1 bonne réponse + 5Z

Prix d'un hôtel : 1 bonne réponse + 10Z

Prix d'achat : 1 bonne réponse + 1Z

Cartes « rue »

Rue de la longueur

Loyer terrain nu : 1 bonne réponse ou 2 Z si la réponse est fausse

Loyer 1 maison : 1 bonne réponse + 2Z ou 4Z si la réponse est fausse

Loyer 1 hôtel : 1 bonne réponse + 6Z ou 12Z si la réponse est fausse

Prix d'une maison : 1 bonne réponse + 5Z

Prix d'un hôtel : 1 bonne réponse + 10Z

Prix d'achat : 1 bonne réponse + 1Z

Cartes « gare »

Gare des problèmes 1

Loyer: 1 bonne réponse ou 2Z

Si 2 gares : 1 bonne réponse + 2Z ou 4Z si la réponse est fausse

Si 3 gares : 1 bonne réponse + 5Z ou 10Z si la réponse est fausse

Si 4 gares : 1 bonne réponse + 10Z ou 20Z si la réponse est fausse

Prix d'achat : 1 bonne réponse + 1Z



Cartes « opérations »

OPERATION

Effectue sur ton ardoise l'opération suivante. Tu as 1 minute.

874 + 56

Résultat:

$$\begin{array}{r} 874 \\ + 56 \\ \hline 930 \end{array}$$

Cartes « géométrie »

GEOMETRIE

Complète la phrase suivante. Tu as 10 secondes.

Deux droites qui se coupent en formant un angle droit sont des droites ...

Réponse : perpendiculaires

Cartes « Mesure »

MESURE

Effectue la conversion suivante. Tu as 10 secondes.

1 km = ... m

Réponse : 1 000
1km = 1 000 m

Cartes « problème »

PROBLEME

Résous le problème. Tu as 1 minute.

Pour parcourir le même chemin, Chloé a fait 150 pas, Camille en a fait 120 et Charlotte en a fait 130.

Laquelle des 3 fait les plus grands pas?

Réponse : Camille

Cartes « calcul M. »

CALCUL MENTAL

Récite en 30 secondes la table de multiplication : 2

2x1 = 2
2x2 = 4
2x3 = 6
2x4 = 8
2x5 = 10
2x6=12
2x7= 14
2x8 = 16
2x9 = 18
2x10 = 20

Cartes « numération »

NUMERATION

Ecris en chiffres. Tu as 15 secondes.

Deux millions cent quatre mille trente-sept

Résultat:
2 104 037



Cartes argent « zeuro »

