

 2 à 3



## TOUS EN PISTE !

### Compétence travaillée :

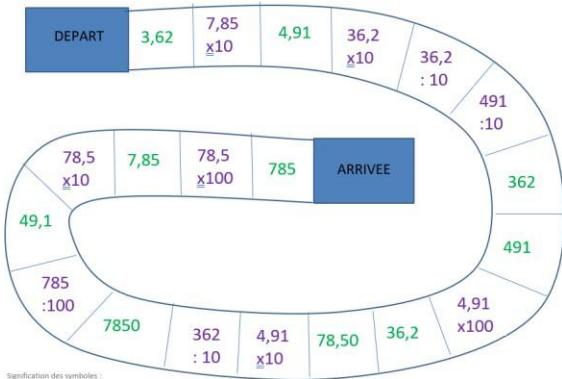
Multiplier et diviser un nombre décimal par 10 ou 100

### Matériel :

Plateau de jeu imprimé, un dé, un pion par joueur

### But du jeu :

Etre le premier joueur à franchir la case arrivée.



### Déroulement :

Les cases de la piste sont toutes jumelées : l'une donne un calcul, l'autre annonce un nombre.

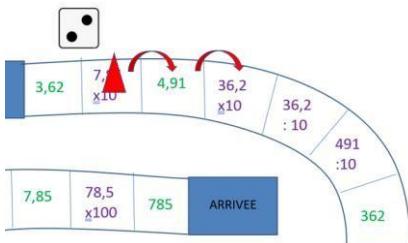
Les joueurs placent leur pion sur la case DEPART.

A son tour, le joueur lance le dé, avance du nombre de cases indiqué. Il doit ensuite chercher la case jumelle et y pose son pion. (Cela peut le faire avancer ou reculer).

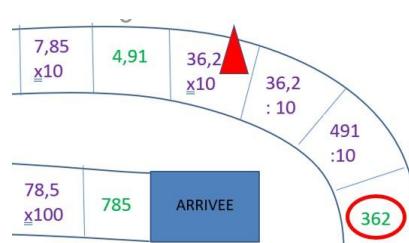
C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Le premier joueur franchissant la case ARRIVÉE gagne la partie.

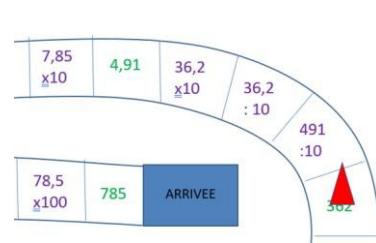
### Exemples :



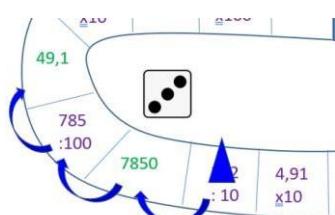
Je lance le dé. Je fais 2 donc j'avance de 2 cases.



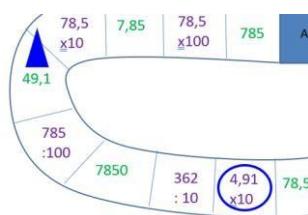
Je recherche la case jumelle (donc le résultat de  $36,2 \times 10$ ).



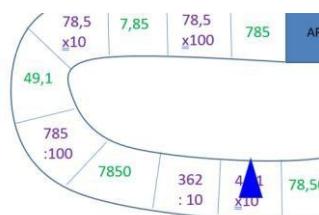
Je place mon pion sur cette case. C'est le tour du joueur suivant.



Il lance le dé. Il fait 3 donc il avance de 3 cases.



Il cherche la case jumelle (celle qui a pour résultat  $49,1$ ).



Il place son pion sur cette case.

### Signification des symboles :



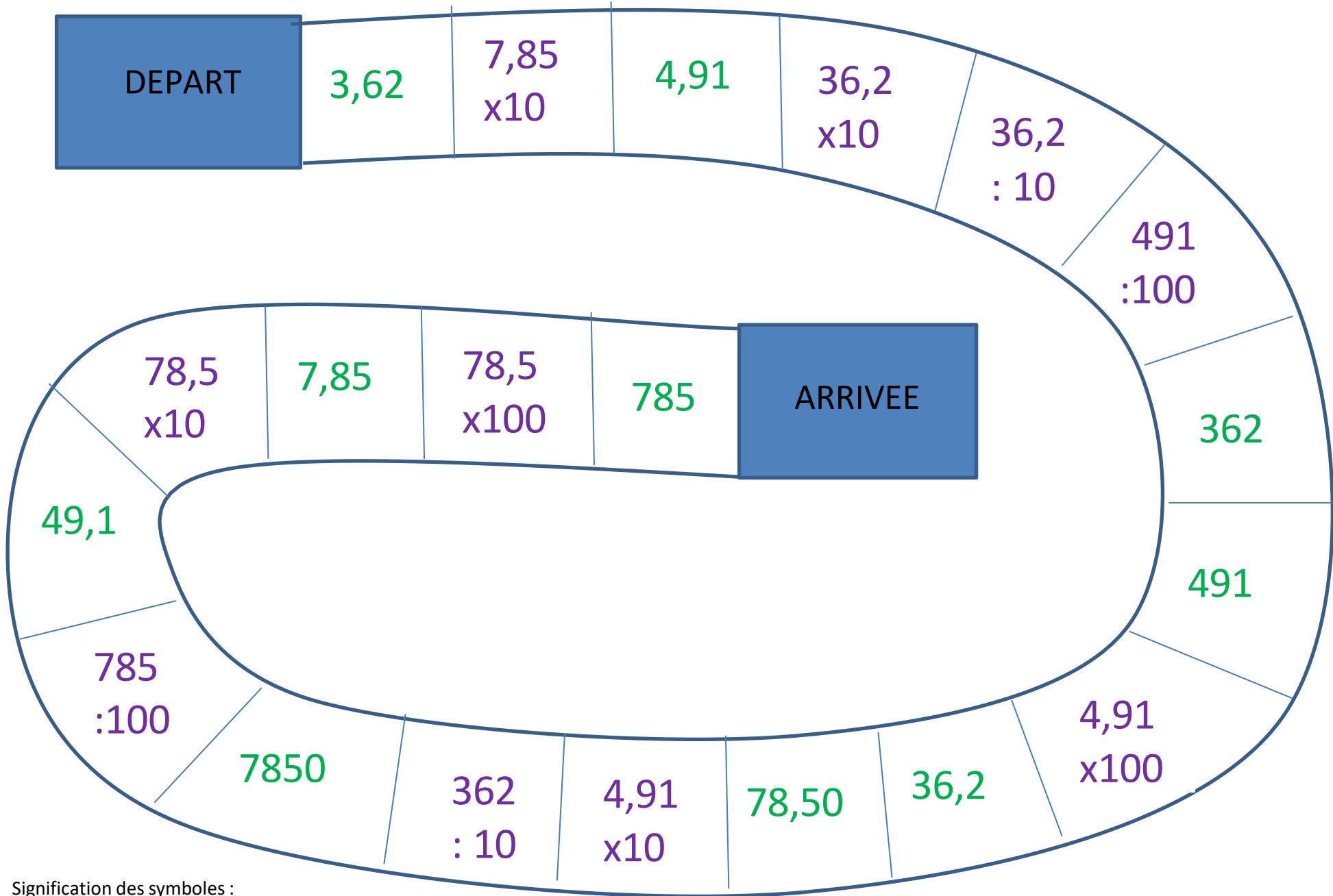
Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :



Nécessité d'imprimer :





Signification des symboles :



Nombre de joueurs :



Besoin de matériel :



Nécessité d'imprimer :