

2 à 3



TOUS EN PISTE !

Compétence travaillée :

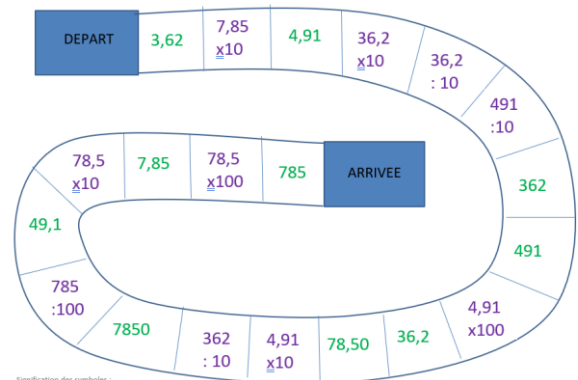
Multiplier et diviser un nombre décimal par 10 ou 100

Matériel :

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

But du jeu :

Etre le premier joueur à franchir la case arrivée.



Signification des symboles :

Déroulement :

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

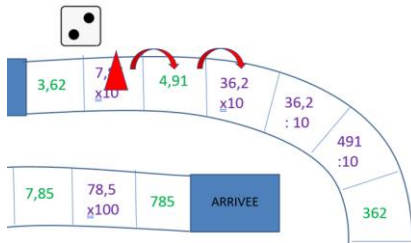
Les joueurs placent leur pion sur la case DEPART.

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).

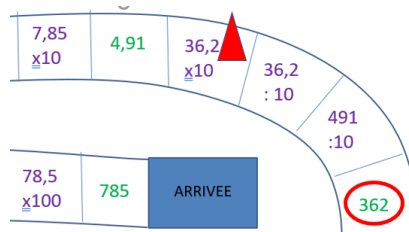
C'est ensuite le tour du joueur suivant.

Le premier joueur franchissant la case ARRIVEE gagne la partie.

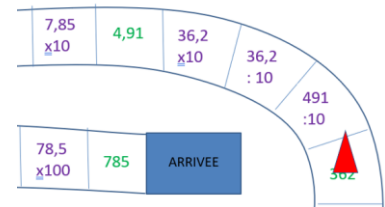
Exemples :



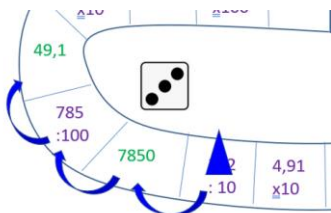
Je lance le dé. Je fais 2 donc j'avance de 2 cases.



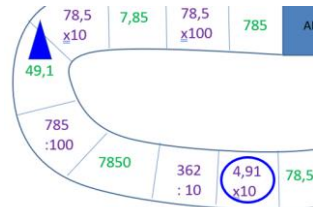
Je recherche la case jumelle (donc le résultat de $36,2 \times 10$).



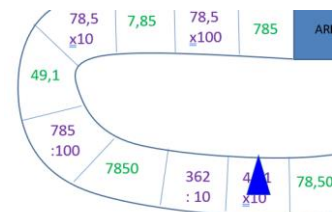
Je place mon pion sur cette case. C'est le tour du joueur suivant.



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).



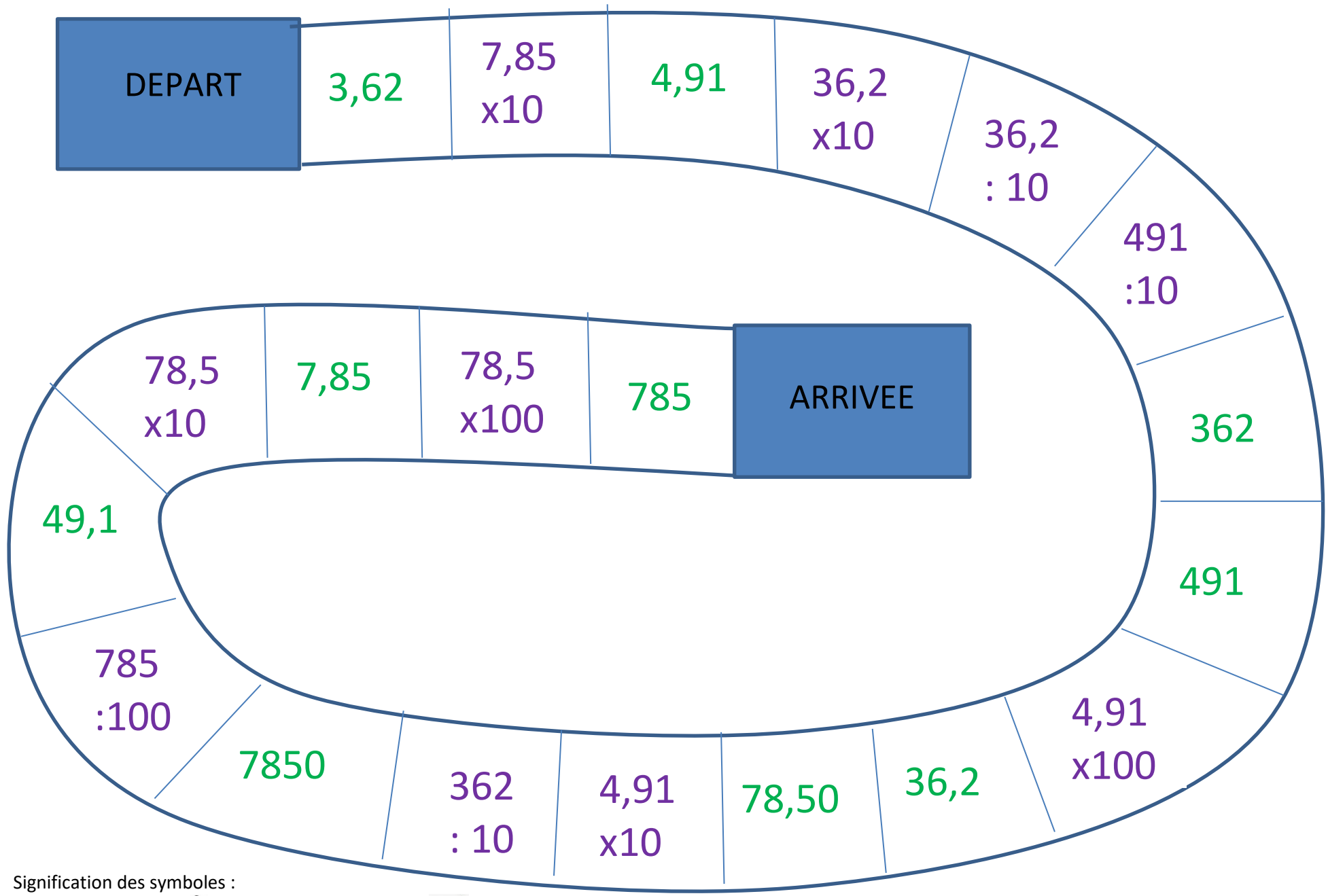
Il place son pion sur cette case.

Signification des symboles :


Nombre de joueurs :


Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer :



Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer : 