

JEU DES PATTES ET DES TÊTES... etc

Compétence travaillée : NOMBRE ET CALCUL / ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES

Cycle 2 : Résoudre des problèmes simples. Calculer mentalement des sommes.

Cycle 3 : Résoudre des problèmes concrets relevant des 4 opérations. Calculer mentalement le résultat d'une addition ou d'une multiplication.

RÈGLE DU JEU

Ce jeu se joue à tout seul ou à deux.

Tu dois résoudre l'énigme. Tu peux utiliser les cartes pour répondre et en cas de besoin, le tableau.

Tu écris la réponse avec le feutre Velléda.

Tu peux vérifier ton travail à l'aide de la fiche-correction.

ENIGMES DES PATTES ET DES TÊTES... etc

Compétence travaillée : NOMBRE ET CALCUL / ORGANISATION ET GESTION DES DONNÉES

Cycle 2 : Résoudre des problèmes simples. Calculer mentalement des sommes.

CONSIGNE

Cette énigme se résout à deux.

Vous choisissez une énigme. Vous utilisez les cartes (et le tableau si vous le souhaitez) pour vous aider à répondre à la question (Combien de ...?)

Vous écrivez la réponse avec le feutre Velléda.

Vous vérifiez votre travail à l'aide de la fiche-correction.