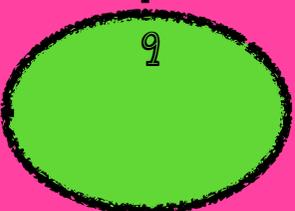
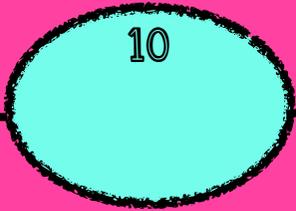
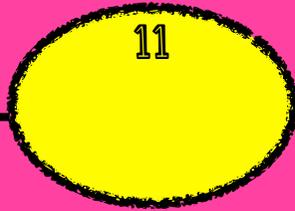
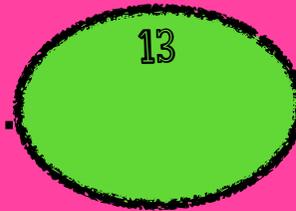
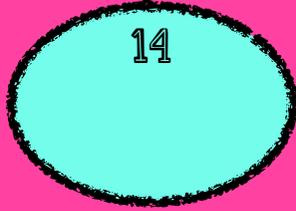
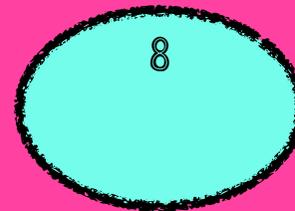
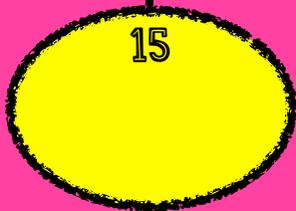
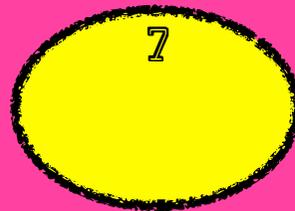
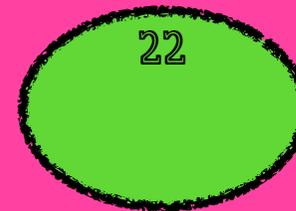
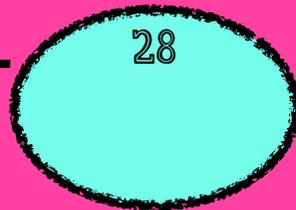
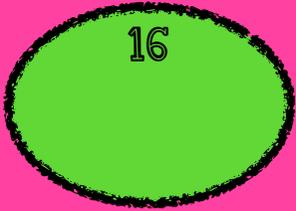
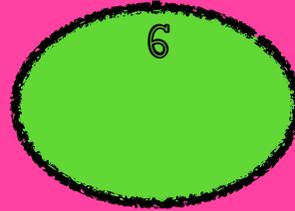
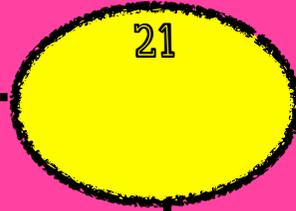
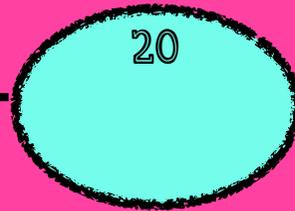
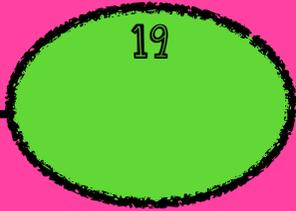
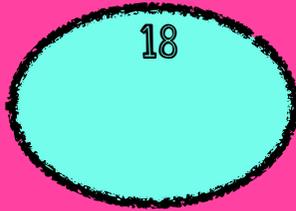
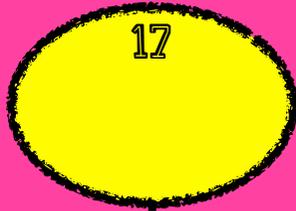
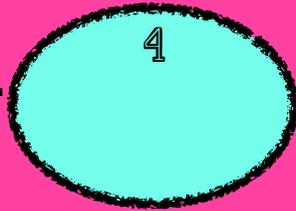
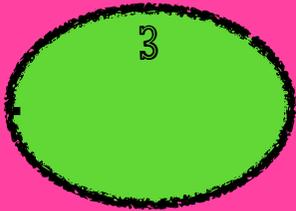
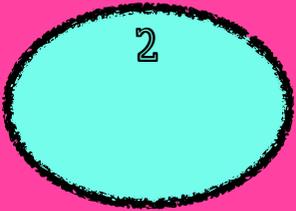
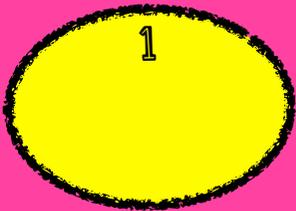


DEPART



- Matériel :**
- ☑ 36 cartes
 - ☑ 1 plateau de jeu
 - ☑ 1 dé
 - ☑ 5 pions
 - ☑ 1 ardoise

ENCADREMENTS DE NOMBRES

Jeu de mathématiques

DE 2 À 5 JOUEURS

Règles du jeu :

Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

Il pioche une carte de la couleur de la case sur laquelle il est tombé. Il réalise l'encadrement demandé.

—>S'il réussit alors il peut relancer son dé pour le tour d'après (mais il ne piochera la carte que quand la main lui reviendra).

—> S'il ne réussit pas, alors il recule d'une case (et il ne piochera la carte que quand la main lui reviendra).

L'encadrement peut se faire sur la carte ou sur l'ardoise.

C'est ensuite au tour du joueur suivant (sens des aiguilles d'une montre) de lancer le dé.

Attention aux cases blanches : le joueur devra alors passer son tour !

Cartes vertes « encadrer des nombres entre 2 dizaines »

Cartes bleues : cartes « encadrer des nombres entre 2 centaines »

Cartes jaunes : cartes « encadrer des nombres entre 2 milliers »

But du jeu :

Encadrer correctement les nombres pour franchir la ligne d'arrivée en premier.

5 pions si besoin à imprimer et plastifier puis à coincer dans des bouchons de liège :



Préparation du jeu :

Imprimer les cartes sur du papier de 3 couleurs différentes :

Papier vert : cartes « encadrer des nombres entre 2 dizaines »

Papier bleu : cartes « encadrer des nombres entre 2 centaines »

Papier jaune : cartes « encadrer des nombres entre 2 milliers »