

LE SÉRPENT DES TABLES

- JEU DE CALCUL -

téléchargé sur <http://4joursetdemi.eklablog.com/>

Nombre de joueurs : 4 à 6 joueurs.

Matériel : des pions, 1 dé.

But du jeu : être le 1^{er} à l'arrivée.

Jouons !

Chacun se place au départ.

Le 1^{er} joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points sur le dé.

Le joueur doit donner le résultat de la multiplication :

- **Bonne réponse** : il reste où il est.
- **Mauvaise réponse** : il retourne où il était.

Si un joueur arrive sur une case « **pied d'échelle** », il monte jusqu'en haut de l'échelle.

Si un joueur arrive sur une case « **tête de serpent** », il glisse jusqu'en bas du serpent.

Celui qui gagne est celui qui atteint le 1^{er} la « case arrivée ». On continue pour les autres.

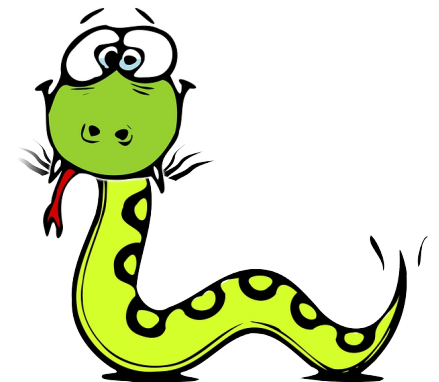
LE SÉRPENT DES TABLES

- JEU DE CALCUL -

téléchargé sur <http://4joursetdemi.eklablog.com/>

Compétences :

- Consolider ses connaissances en calcul mental sur les tables de multiplication.
- Respecter les règles du jeu.
- Coopérer avec ses camarades.
- Respecter des consignes simples en autonomie.
- Montrer une certaine persévérance dans les activités.



LE SERPENT DES TABLES

- JEU DE CALCUL -

téléchargé sur <http://4joursetdemi.eklablog.com/>

