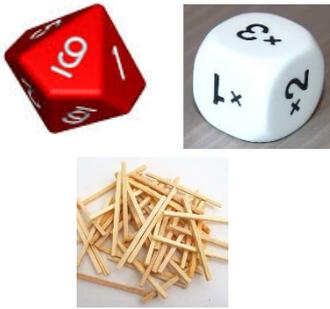


Tablodingo

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

• Dans la boîte :



• Chaque joueur doit avoir :
- ardoise
- feutre
- chiffon

Règle du jeu

But du jeu :

Calculer mentalement le résultat de l'opération indiquée par les dés.

Un joueur lance les 2 dés sur la piste de tir.

Chaque joueur écrit le résultat sur son ardoise.

Lorsque le lanceur a fini d'écrire, il dit stop. Tous les joueurs montrent leur ardoise.

Le lanceur de dé donne un marqueur à tous les joueurs ayant trouvé le bon résultat.

Le joueur situé à la gauche du lanceur devient le nouveau lanceur... et ainsi de suite !

Calculs en folie

Niveau

3

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

- Dans la boîte :



- Chaque joueur doit avoir :
 - ardoise
 - feutre
 - chiffon

- Pour tout le groupe :
Une calculatrice en cas de désaccord.

Règle du jeu

But du jeu :

Calculer le résultat de l'opération indiquée par les dés.

Un joueur lance les 3 dés sur la piste de tir. Chaque joueur écrit le résultat sur son ardoise. **Attention à l'ordre des nombres dans l'opération !**

Lorsque le lanceur a fini d'écrire, il dit stop. Tous les joueurs montrent leur ardoise. Le lanceur de dé donne un marqueur à tous les joueurs ayant trouvé le bon résultat.

Le joueur situé à la gauche du lanceur devient le nouveau lanceur... et ainsi de suite !

Calculs en folie

Niveau

2

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

- Dans la boîte :



- Chaque joueur doit avoir :
 - ardoise
 - feutre
 - chiffon

- Pour tout le groupe :
Une calculatrice en cas de désaccord.

Règle du jeu

But du jeu :

Calculer le résultat de l'opération indiquée par les dés.

Un joueur lance les 3 dés sur la piste de tir. Chaque joueur écrit le résultat sur son ardoise. **Attention à l'ordre des nombres dans l'opération !**

Lorsque le lanceur a fini d'écrire, il dit stop. Tous les joueurs montrent leur ardoise. Le lanceur de dé donne un marqueur à tous les joueurs ayant trouvé le bon résultat.

Le joueur situé à la gauche du lanceur devient le nouveau lanceur... et ainsi de suite !

Calculs en folie

Niveau

1

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

• Dans la boîte :



• Chaque joueur doit avoir :

- ardoise
- feutre
- chiffon

• Pour tout le groupe :

Une calculatrice en cas de désaccord.

Règle du jeu

But du jeu :

Calculer le résultat de l'opération indiquée par les dés.

Un joueur lance les 3 dés sur la piste de tir. Chaque joueur écrit le résultat sur son ardoise. **Attention à l'ordre des nombres dans l'opération !**

Lorsque le lanceur a fini d'écrire, il dit stop. Tous les joueurs montrent leur ardoise. Le lanceur de dé donne un marqueur à tous les joueurs ayant trouvé le bon résultat.

Le joueur situé à la gauche du lanceur devient le nouveau lanceur... et ainsi de suite !

Dizainator

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

• Dans la boîte :



• Chaque joueur doit avoir :
- ardoise
- feutre
- chiffon

Règle du jeu

But du jeu :

Calculer mentalement le produit des nombres indiqués par les dés.

Un joueur lance les 2 dés sur la piste de tir.

Chaque joueur écrit le produit sur son ardoise.

Lorsque le lanceur a fini d'écrire, il dit stop. Tous les joueurs montrent leur ardoise.

Le lanceur de dé donne un marqueur à tous les joueurs ayant trouvé le bon produit.

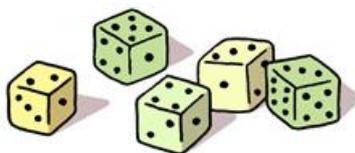
Le joueur situé à la gauche du lanceur devient le nouveau lanceur... et ainsi de suite !

Mini Yam's

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

- Dans la boîte :



Mini Yam's	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3
Total des 1			
Total des 2			
Total des 3			
Total des 4			
Total des 5			
Total des 6			

Total du jeu :

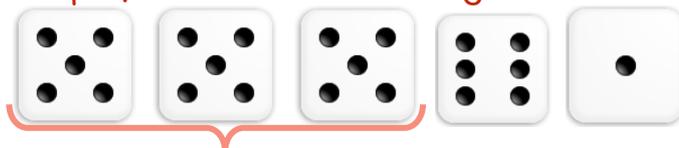
- Chaque joueur doit avoir :
 - crayon
 - gomme

Règle du jeu

Chaque joueur peut tirer 3 fois les dés en conservant à chaque tirage les dés qu'il désire afin d'obtenir le plus possible de dés de chaque face.

À la fin des 3 tirages, il additionne les points marqués sur les faces identiques et écrit le résultat sur la ligne correspondante de la feuille de marque.

Exemple, à la fin des 3 tirages :



15 points sur la ligne des 5

Lorsque toutes les lignes sont complétées par tous les joueurs, ces derniers calculent le total de leurs points.

chronotables

Attention : la feutrine de la piste de tir est collée, ne pas chercher à la soulever pour ne pas l'abîmer !

Matériel

• Dans la boîte :



• Chaque joueur doit avoir :
- ardoise
- feutre
- chiffon

Règle du jeu

But du jeu :

Calculer mentalement le produit des nombres indiqués par les dés.

Un joueur lance les 2 dés sur la piste de tir.

Chaque joueur écrit le produit sur son ardoise.

Lorsque le lanceur a fini d'écrire, il dit stop. Tous les joueurs montrent leur ardoise.

Le lanceur de dé donne un marqueur à tous les joueurs ayant trouvé le bon produit.

Le joueur situé à la gauche du lanceur devient le nouveau lanceur... et ainsi de suite !