

Champion de multiplications

Règle du jeu :

Chaque élève démarre à la case 1. On lance un dé pour savoir qui commence.

L'élève répond à une question de la couleur de sa case. Si il répond juste il avance du nombre de cases indiqué selon la couleur où il se trouve, si il répond faux il n'avance pas. Chaque élève joue à tour de rôle.

Le premier qui arrive sur l'étoile est le champion des multiplications !

Cartes vertes : Répondre aux maximum de multiplications en 20 secondes.
On avance du nombre de réponses trouvées.

Cartes bleues : Trouver la réponse au problème multiplicatif.
On avance d'une case.

Cartes orange : Résoudre la multiplication posée en moins d'une minute.
On avance de deux cases.

Cartes noires : Défi pour tous : répondre à la question le plus rapidement possible
Le gagnant avant d'une case.

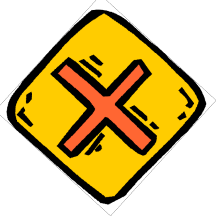
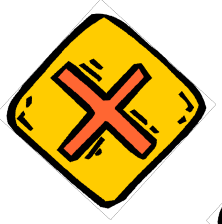
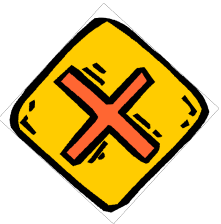
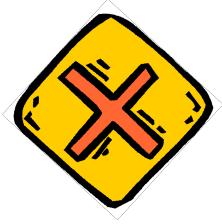
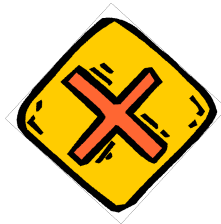
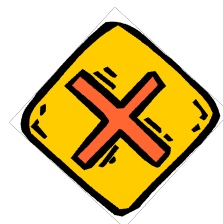


DEPART

1

2

3



4

8

7

6

5

9

16

Champion de
multiplications



15

10

11

12

13

14