



# Le lynx de M. Pythagore

## Règles du jeu

### **Matériel :**

- 1 plateau de jeu contenant tous les résultats de la table de Pythagore
- 2 dès de 10 faces
- 1 fiche de score par élève

### **But du jeu :**

Etre le premier à marquer 10 points.

### **Déroulement :**

1. Le plus jeune joueur lance les 2 dès.
2. Il faut être le plus rapide à trouver le résultat du produit des 2 dés sur le plateau.
3. Le plus rapide marque un point et devient lanceur.
4. Dès qu'un joueur a marqué 10 points, le jeu est terminé.

Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore				

Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore				

Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore				

Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore				

Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore				

Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore					Le lynx de M. Pythagore				