

PLANCHE DE JEU DICOMAGIQUE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Recto de la carte de jeu

Comment ça marche ?

Chaque élève dispose d'une carte de jeu réutilisable

- 1) Je lis la phrase A et je cherche la réponse dans la partie réponses où les phrases sont numérotées de 1 à 10.
- 2) Je code la réponse en mettant une croix dans la case A + ligne réponse (ex. Si la réponse à la phrase A est 5 je mets une croix dans la case A5).
- 3) Ensuite je passe à la phrase B et je cherche la réponse puis je mets une croix dans la bonne case.
- 4) Quand j'ai fini ma fiche je vais chercher le porte-vu avec les réponses et je vérifie. Si j'ai faux j'efface les cases fausses et j'essaie de me corriger en reprenant ma fiche.
- 5) Quand toutes les réponses sont justes, j'efface tout et je passe à la fiche suivante en gardant ma carte de jeu.

...

Verso de la carte de jeu