

CALCUL MENTAL - PLUS VITE PLUS LOIN (LA TERRE)



Pour réussir il faut répondre à 15 calculs dans le désordre en moins de 30 secondes.



Pour réussir il faut répondre à 12 calculs dans le désordre en moins de 30 secondes.



Pour réussir il faut répondre à 11 calculs dans le désordre en moins de 45 secondes



Pour réussir il faut répondre à 10 calculs dans le désordre en moins de 1 minute.



Pour réussir il faut réciter n'importe quelle table de multiplication en moins de 30 secondes.



Pour réussir il faut réciter n'importe quelle table de multiplication en moins de 1 minute 30 secondes.



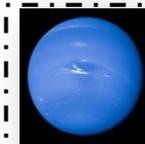
Pour réussir il faut réciter n'importe quelle table de multiplication en moins de 1 minute.



Pour réussir il faut réciter n'importe quelle table de multiplication en moins de 2 minutes.



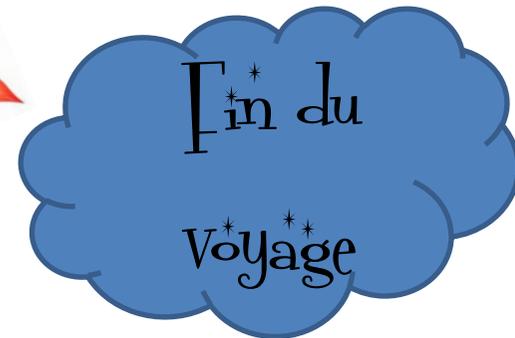
CALCUL MENTAL - PLUS VITE PLUS LOIN (L'ESPACE)



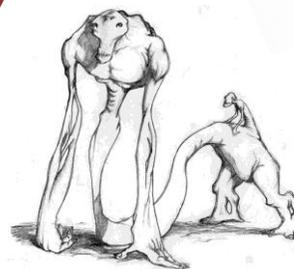
Pour réussir il faut trouver si 10 nombres sont multiples de 2,5 ou 10 en moins de 50 secondes.



Pour réussir il faut trouver 10 partages dans les tables de 2 à 10 en moins de 25 secondes.



Pour réussir il faut trouver 10 partages dans les tables de 6 à 10 en moins de 30 secondes.



Pour réussir il faut trouver 11 partages dans les tables de 6 à 10 en moins de 40 secondes.

<http://j-ai-reve-que eklablog.fr/>



Pour réussir il faut trouver 10 partages dans les tables de 6 à 10 en moins de 45 secondes.



Pour réussir il faut trouver 10 partages dans les tables de 2 à 5 en moins de 1 minute.



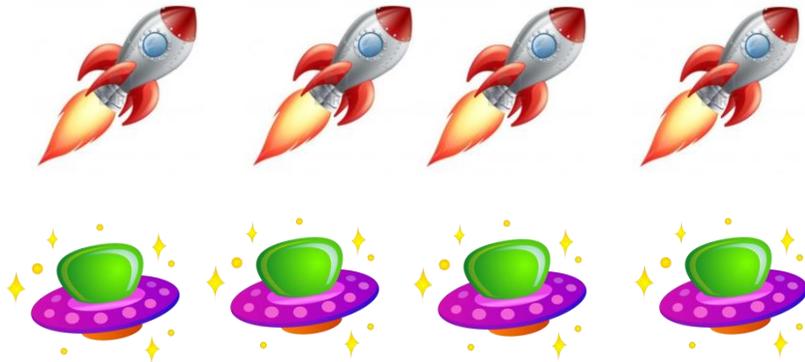
Pour réussir il faut trouver 10 partages dans les tables de 6 à 10 en moins de 1 minute.



Pour réussir il faut trouver 10 partages dans les tables de 2 à 5 en moins de 45 secondes.

CALCUL MENTAL - PLUS VITE PLUS LOIN (MATÉRIEL ET FONCTIONNEMENT)

Matériel pour les joueurs



Joueurs



Règle du jeu

Chaque joueur part du départ avec son personnage (et son prénom écrit dans la case). Il se place sur un point noir. Il essaye de réaliser le petit défi de la case. S'il réussit il avance son petit pion sur un point noir de la case suivante.

C'est au tour du second joueur d'essayer ...

Si un joueur rate un défi il redescend d'une case.

Arrivé à la station de décollage il prend sa fusée (ou sa soucoupe) en collant son personnage dessus et s'envole dans l'espace (dos de la page). Les défis continuent sur le même principe jusqu'au bout du voyage.

Variables didactique. Il est tout à fait possible de lancer des astéroïdes (ou tirer une carte espace ou terre avec des actions spéciales) afin de ralentir le voyage (un défi qui fait passer le tour ...). Il n'y a de limite que l'imagination et la pédagogie.

Pour encourager l'autonomie possibilité de créer des cartes des défis (ou un autre joueur remplace les cartes)

Penser à prévoir un chronomètre par groupe