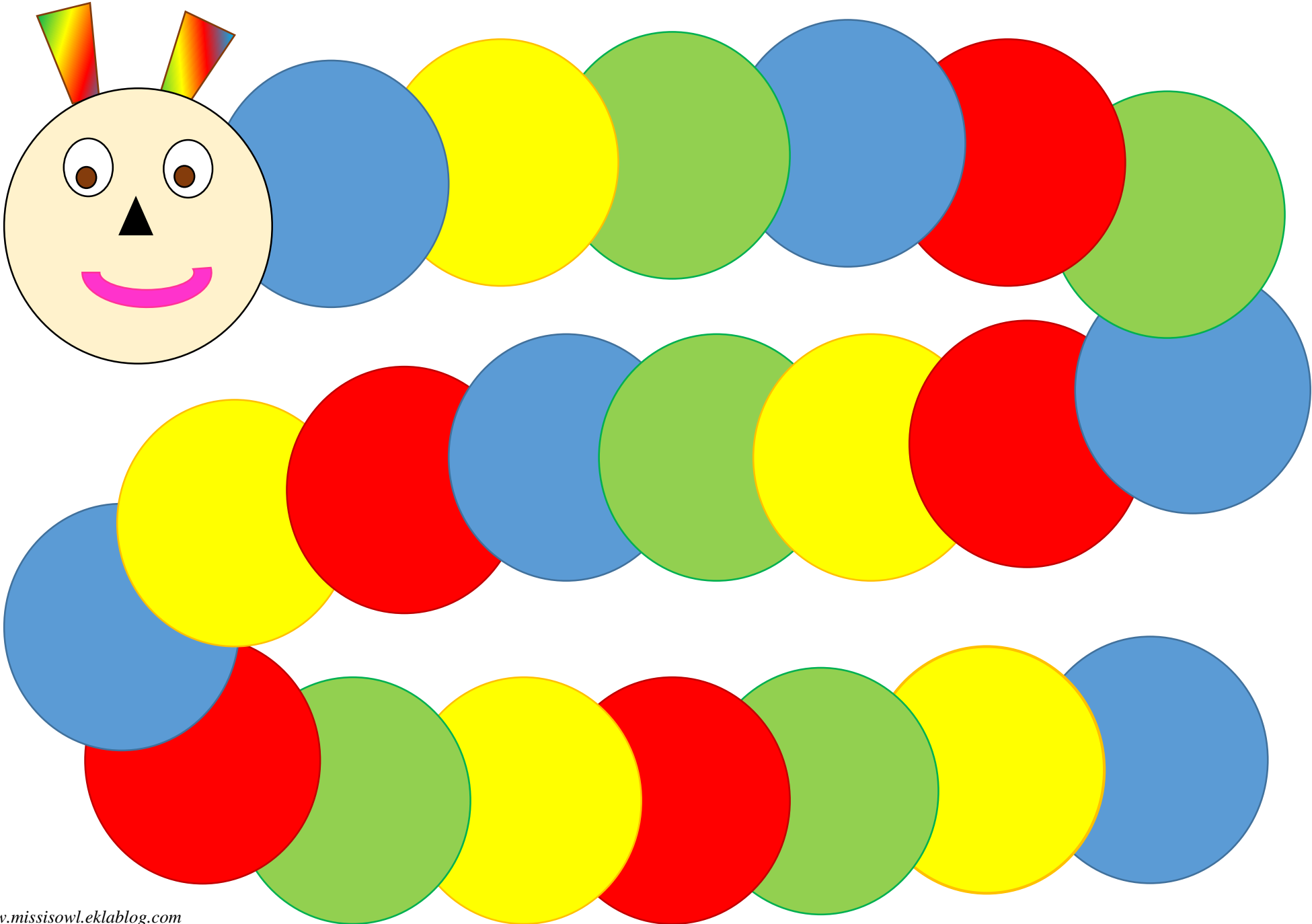


La petite chenille qui fait des maths





Règles du jeu

Matériel :

- 1 pion par joueur
- 1 dé de 6 faces (rouge, vert, bleu, jaune, -1, -2)
- 1 sablier 30 secondes
- 1 ardoise par joueur

But du jeu :

être le premier à atteindre la tête de la chenille et à répondre correctement à une question de la couleur indiquée par le dé.

Déroulement :

1. Le joueur le plus jeune commence.
2. Chaque joueur à son tour fait ceci :
 - a. Il lance le dé.
 - b. Si le dé indique -1 ou -2, il recule du nombre de cases indiqué.
 - c. Si le dé indique une couleur, il place son pion sur la case de cette couleur la plus proche.
 - d. Il pioche une carte de cette couleur.
 - e. Il répond à la question.
 - f. Si la réponse est juste, son pion ne bouge pas ; si la réponse est fausse, son pion recule de 2 cases.
 - g. Il passe la main au joueur suivant.

Les questions :

Où sont les retenues ?	Quel est l'ordre de grandeur ?	Calcule la différence.	Tables d'additions
J'écris l'opération sur mon ardoise et j'ajoute TOUTES les retenues.	Je donne le résultat à l'oral.	Je pose et effectue l'opération sur mon ardoise.	Je retourne le sablier et je donne à l'oral les 5 résultats à la suite avant la fin des 30s.