

La course des lièvres : jeu sur les calculs consignes



Un jeu pour travailler les **4 opérations** (entiers et décimaux) ainsi que le **calcul mental**.

Dans ce jeu, tous les **élèves sont actifs en même temps** (donc moins de bruit...). Nul besoin de dés non plus mais il faut un **sablier**.

But du jeu : gagner le plus rapidement possible la ligne d'arrivée.

Règle du jeu: Placer les pions sur la case départ. Chaque joueur reçoit une fiche réponse assortie à son pion ainsi qu'une fiche indiquant la valeur des carottes en case. On mélange les cartes questions. Un joueur tourne une carte question et le sablier. Tous les participants doivent tenter de répondre dans l'ordre au maximum d'opérations possibles en 2 minutes. A l'issue du temps, on vérifie les réponses inscrites sur la fiche réponse de chacun et on distribue les carottes : une carotte si seulement la première est juste, 5 carottes si toutes les opérations sont justes, zéro carotte si la première est fautive et ce même si les autres opérations sont justes. Les joueurs peuvent alors utiliser leurs carottes pour avancer sur le plateau. Ils peuvent utiliser toutes leurs carottes en une fois ou en conserver une partie ou la totalité en attendant d'en obtenir davantage.