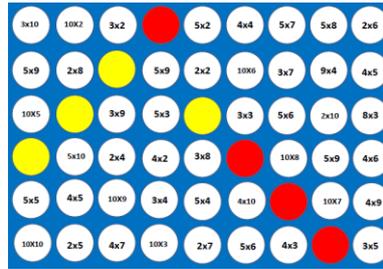


Puissance 4 : les règles



Ce jeu va te permettre d'apprendre et mémoriser les tables de multiplication. Avant de jouer il va falloir t'entraîner pour bien maîtriser tes tables.

Attention il y a 4 niveaux. Suis-bien le guide !

Entraînement 1a	Tables 2.3.4.5.10 dans l'ordre	Jeu V1 : nombres noirs
Entraînement 1b	Tables 2.3.4.5.10 dans le désordre	
Entraînement 2a	Tables 2.3.4.5.6 dans l'ordre	Jeu V2 : nombres rouges
Entraînement 2b	Tables 2.3.4.5.6 dans le désordre	
Entraînement 3a	Tables 6.7.8.9.10 dans l'ordre	Jeu V3 : nombres bleus
Entraînement 3b	Tables 6.7.8.9.10 dans le désordre	
Reprendre les entraînements 2b et 3b	Toutes les tables	Jeu V4 : nombres verts

A chaque niveau il faut suivre les mêmes étapes :

- Entraînement -a- pour observer et revoir les tables dans l'ordre
- Entraînement -b- pour réviser les tables dans le désordre
- Après chaque entraînement pense à noter ton score dans la fiche de suivi individuelle.
- Quand tu te sens prêt, tu peux jouer au jeu de la version correspondante

Les entraînements :

Pour t'entraîner, mets des jetons sur les résultats de la fiche d'entraînement (nombres noirs). Essaie de trouver ces résultats un par un en t'interrogeant puis vérifie en soulevant le jeton. Si tu te trompes, essaie de le mémoriser et remets le jeton. Si tu as réussi, alors garde le jeton. Tu peux jouer seul ou avec un camarade. En cas de partie à deux joueurs, il n'est pas

Puissance 4 sur les tables de multiplication chez Val 10

permis de prendre le calcul choisi juste avant par l'autre joueur si celui-ci se trompe et replace le jeton, sinon c'est trop facile ! Une exception est faire pour le dernier tour.

A la fin de la partie compte tes jetons et note ton score sur la fiche de suivi. Le nombre de jetons correspond au nombre de calculs réussis.

Tu peux aussi te chronométrer grâce aux sabliers, pour savoir combien de calculs tu peux faire en un temps donné.

N'oublie pas de travailler sur la grille -a- puis la grille -b- avant de jouer.

Les jeux :

Il faut prendre le jeu de même niveau que les entraînements. Ce jeu se joue à deux joueurs avec des jetons de deux couleurs.

Tu dois choisir une case et donner le résultat du calcul indiqué sur la case. Vérifie avec la correction. Si tu réussis tu mets ton jeton sur la case, sinon tu attends ton tour.

Le but du jeu est d'aligner 4 jetons à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.

Le gagnant est celui qui arrive à aligner 4 jetons le premier.

Quand tu sens que tu maîtrises bien le niveau de jeu, passe au niveau supérieur.

N'oublie pas de l'indiquer dans la fiche de suivi collective pour savoir avec qui tu peux jouer.