

Équations !	Rami 1	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir résoudre une équation / tester une solution		
<p>Prendre les cartes Équations ! numéro 3) et 4) (18 cartes au total). Prendre un crayon et un papier pour noter les scores.</p> <p>Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. La première carte est retournée à côté et forme la pile de défausse, face visible.</p> <p>Le premier joueur pioche la première carte de la pioche ou de la défausse. Il doit ensuite choisir une seule des 4 actions suivantes : - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou : - poser sur la table une carte n°3 (équation) : il gagne 1 point, ou : - poser directement une carte n°3 (équation) et la solution qui correspond (carte n°4) : il gagne alors 3 points, ou : - poser une carte n°4 (solution) sur une carte n°3 (équation) correspondante déjà posée sur la table : 1 point On vérifie à chaque fois à la calculatrice : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant.</p> <p>Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la défausse pour faire une nouvelle pioche.</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte. On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		

Équations !	Rami 2	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - comprendre un énoncé et choisir une inconnue		
<p>Prendre les cartes Équations ! numéro 1) et 2) (18 cartes au total). Prendre un crayon et un papier pour noter les scores.</p> <p>Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. La première carte est retournée à côté et forme la pile de défausse, face visible.</p> <p>Le premier joueur pioche la première carte de la pioche ou de la défausse. Il doit ensuite choisir une seule des 4 actions suivantes : - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou : - poser sur la table une carte n°1 (énoncé) : il gagne 1 point, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) la carte n°2 (choix de l'inconnue) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou : - poser une carte n°2 (choix de l'inconnue) sur une carte n°1 (énoncé) correspondante déjà posée sur la table : 1 point On vérifie à chaque fois les correspondances : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant.</p> <p>Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la défausse pour faire une nouvelle pioche.</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte. On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		

Équations !	Rami 3	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir mettre en équation un problème		
<p>Prendre les cartes Équations ! numéro 1), 2) et 3) (27 cartes au total). Prendre un crayon et un papier pour noter les scores.</p> <p>Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. La première carte est retournée à côté et forme la pile de défausse, face visible.</p> <p>Le premier joueur pioche la première carte de la pioche ou de la défausse.</p> <p>Il doit ensuite choisir une seule des 5 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou : - poser sur la table une carte n°1 (énoncé) : il gagne 1 point, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et la carte n°2 (choix de l'inconnue) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et la carte n°3 (équation) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou : - poser directement les cartes n°1, 2 et 3 correspondant à un même énoncé : il gagne alors 6 points, ou : - poser une carte n°2 ou n°3 sur une carte n°1 correspondante déjà posée sur la table : il gagne alors 1 point <p>On vérifie à chaque fois à la calculatrice : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant.</p> <p>Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la défausse pour faire une nouvelle pioche.</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte.</p> <p>On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		

Équations !	Rami 4	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser la résolution de problèmes		
<p>Prendre les cartes Équations ! numéro 1), 3) et 4) (27 cartes au total). Prendre un crayon et un papier pour noter les scores.</p> <p>Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. La première carte est retournée à côté et forme la pile de défausse, face visible.</p> <p>Le premier joueur pioche la première carte de la pioche ou de la défausse.</p> <p>Il doit ensuite choisir une seule des 5 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou : - poser sur la table une carte n°1 (énoncé) : il gagne 1 point, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et la carte n°3 (équation) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et la carte n°4 (solution) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou : - poser directement les cartes n°1, 3 et 4 correspondant à un même énoncé : il gagne alors 6 points, ou : - poser une carte n°3 ou n°4 sur une carte n°1 correspondante déjà posée sur la table : il gagne alors 1 point <p>On vérifie à chaque fois à la calculatrice : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant.</p> <p>Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la défausse pour faire une nouvelle pioche.</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte.</p> <p>On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		

Équations !	Rami 5	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - s'entraîner à lire un énoncé et trouver la solution		
<p>Prendre les cartes Équations ! numéro 1) et 4) (18 cartes au total). Prendre un crayon et un papier pour noter les scores.</p> <p>Mélanger les cartes et en distribuer 3 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. La première carte est retournée à côté et forme la pile de défausse, face visible.</p> <p>Le premier joueur pioche la première carte de la pioche ou de la défausse. Il doit ensuite choisir une seule des 4 actions suivantes : - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou : - poser sur la table une carte n°1 (énoncé) : il gagne 1 point, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et la solution qui correspond (carte n°4) : il gagne alors 3 points, ou : - poser une carte n°4 (solution) sur une carte n°1 (énoncé) correspondante déjà posée sur la table : 1 point On vérifie à chaque fois à la calculatrice : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant.</p> <p>Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la défausse pour faire une nouvelle pioche.</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte. On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		

Équations !	Rami 6	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser la résolution de problèmes		
<p>Récupérer les cartes Équations ! numéro 1), 2), 3) et 4) (36 cartes au total). Prendre un crayon et un papier pour noter les scores.</p> <p>Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. La première carte est retournée à côté et forme la pile de défausse, face visible.</p> <p>Le premier joueur pioche la première carte de la pioche ou de la défausse. Il doit ensuite choisir une seule des actions suivantes : - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou : - poser sur la table une carte n°1 (énoncé) : il gagne 1 point, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et une carte n°2, n°3 ou n°4 qui correspond : il gagne alors 3 points, ou : - poser directement une carte n°1 (énoncé) et deux cartes (n°2, n°3 ou n°4) qui correspondent : il gagne alors 6 points, ou : - poser directement les cartes n°1, 2, 3 et 4 correspondant à un même énoncé : il gagne alors 10 points, ou : - poser une carte n°2, n°3 ou n°4 sur une carte n°1 correspondante déjà posée sur la table : il gagne alors 1 point On vérifie à chaque fois à la calculatrice : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant.</p> <p>Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, on mélange les cartes de la défausse pour faire une nouvelle pioche.</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de carte. On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		