

Équations !	Mémory 1	piste verte
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - savoir résoudre une équation / tester une solution - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>3)</b> et <b>4)</b> (18 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à une équation et sa solution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite à la calculatrice : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Le mémory est un jeu de mémorisation, il est donc essentiel de bien observer et mémoriser la position des cartes qui ont été retournées.</p>		

Équations !	Mémory 2	piste verte
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - comprendre un énoncé et choisir une inconnue - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1)</b> et <b>2)</b> (18 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à un énoncé et le choix pertinent d'inconnue, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Le mémory est un jeu de mémorisation, il est donc essentiel de bien observer et mémoriser la position des cartes qui ont été retournées.</p>		

Équations !	Mémory 3	piste bleue
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la résolution de problèmes - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1), 2), 3) et 4)</b>, ainsi que deux cartes "bombes" (38 cartes au total).  Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne correspondent pas au même problème, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent au même problème, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part les deux bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Remarque : Comme il y a à chaque fois 4 cartes qui correspondent au même problème, il y aura plusieurs façons de faire un couple, et vous pourrez toujours faire deux couples pour un même problème.</p>		

Équations !	Mémory 4	piste bleue
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - s'entraîner à lire un énoncé et trouver la solution - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1) et 4)</b>, ainsi que deux cartes "bombes" (20 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à un énoncé et sa solution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite à la calculatrice : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part les deux bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p>		

Équations !	Mémory 5	piste rouge
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la résolution de problèmes - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1) 3) et 4)</b>, ainsi que une cartes "bombe" (28 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.</p> <p>A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne <b>3</b> cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les trois cartes ne correspondent pas au même problème, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les trois cartes correspondent à un même problème, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite à la calculatrice : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant. En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part la bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p>		

Équations !	Mémory 6	piste rouge
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la résolution de problèmes - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1) 2) 3) et 4)</b>, ainsi que deux cartes "bombes" (38 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.</p> <p>A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 4 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les 4 cartes ne correspondent pas au même problème, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les 4 cartes correspondent à un même problème, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite à la calculatrice : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant. En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part les deux bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p>		