

Équations !	Jeu des 9 familles 1	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la résolution de problèmes - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1), 2), 3)</b> et 4) (36 cartes au total). Mettre le tableau des solutions au centre de la table.  Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 4 cartes correspondant à un même énoncé (énoncé, choix de la variable, équation et solution).  Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même énoncé qu'une des cartes dans sa main. Exemple : Inga a dans sa main la carte solution " $x=3$ ", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte équation $x^2=9$ " ? - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.  Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien au même énoncé (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.  Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées.  La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		

Équations !	Jeu des 9 familles 2	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la résolution de problèmes - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes <b>Équations !</b> numéro <b>1), 2), 3)</b> et 4) (36 cartes au total). Mettre le tableau des solutions <b>face cachée</b> .  Mélanger les cartes et en distribuer 4 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 4 cartes correspondant à un même énoncé (énoncé, choix de la variable, équation et solution).  Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant au même énoncé qu'une des cartes dans sa main. Exemple : Inga a dans sa main la carte solution " $x=3$ ", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte équation $x^2=9$ " ? - Si cet autre joueur possède la carte, il doit la lui donner, et dans ce cas le premier joueur peut rejouer. - Sinon le premier joueur prend la première carte de la pioche, et c'est le tour du joueur suivant. Remarque : le joueur suivant peut redemander les mêmes cartes à condition qu'il ait dans sa main une carte de la même famille.  Dès qu'un joueur réunit une famille complète, il la pose devant lui. On vérifie que les cartes qu'il a posées correspondent bien au même énoncé (en utilisant le tableau des solutions). Si il y a une erreur, il reprend ses cartes en main. C'est ensuite au tour du joueur suivant.  Le jeu s'arrête quand toutes les familles ont été posées.  La victoire revient au joueur qui a posé le plus grand nombre de familles.		