

Évolutions !	Jeu des 8 familles 1	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - passer du taux d'évolution au coefficient multiplicateur - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1), 2), 3) et 4) (32 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 une même évolution (évolution, taux d'évolution, taux en %, coefficient multiplicateur). Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte taux d'évolution "t= 0,1", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i> - 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 2	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - savoir lire et comprendre un énoncé - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1), 2), 5) et 6) (32 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 une même évolution (évolution, taux en %, énoncé, variation absolue). Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte énoncé "Amanda veut s'acheter ... 50 € ...55 €", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i> - 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 3	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser les situations d'évolution - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1), 2), 3), 5) et 6) (40 cartes au total). Mettre le tableau des solutions sur la table.		
Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 5 cartes correspondant à une même évolution (évolution, taux d'évolution, taux en %, énoncé, variation absolue).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte taux d'évolution "t= 0,1", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i>		
- 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 4	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser les situations d'évolution - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1) à 6) (48 cartes au total). Mettre le tableau des solutions au centre de la table.		
Mélanger les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 6 cartes correspondant à une même évolution (évolution, taux, taux en %, coef. multiplicateur, énoncé, variation).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte taux d'évolution "t= 0,1", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i>		
- 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 5	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la résolution de problèmes - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1), 2), 3) et 4) (32 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
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 une même évolution (évolution, taux d'évolution, taux en %, coefficient multiplicateur).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte taux d'évolution "t= 0,1", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i>		
- 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 6	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - savoir lire et comprendre un énoncé - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1), 2), 5) et 6) (32 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
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 une même évolution (évolution, taux en %, énoncé, variation absolue).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte énoncé "Amanda veut s'acheter ... 50 € ...55 €", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i>		
- 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 7	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser les situations d'évolution - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1), 2), 3), 5) et 6) (40 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
Mélanger les cartes et en distribuer 5 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 5 cartes correspondant à une même évolution (évolution, taux d'évolution, taux en %, énoncé, variation absolue).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte taux d'évolution "t= 0,1", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i>		
- 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 à une même évolution (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.		

Évolutions !	Jeu des 8 familles 8	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser les situations d'évolution - travailler la mémorisation		
Prendre les cartes Évolutions ! numéro 1) à 6) (48 cartes au total). Mettre le tableau des solutions face cachée .		
Mélanger les cartes et en distribuer 6 à chaque joueur. Le reste constitue une pioche, face cachée. Dans ce jeu une "famille" est constituée des 6 cartes correspondant à une même évolution (évolution, taux, taux en %, coef. multiplicateur, énoncé, variation).		
Le premier joueur désigne un autre joueur et lui demande une carte correspondant à la même évolution qu'une des cartes dans sa main. <i>Exemple : Inga a dans sa main la carte taux d'évolution "t= 0,1", elle demande à Henri : "peux-tu me donner la carte évolution : augmentation de 10%" ?</i>		
- 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 à une même évolution (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.		