

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 1</b>	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir simplifier une fraction		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 1) et 3)</b> (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 <b>une seule</b> des 4 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°3 (fraction) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°3 (fraction) et la fraction irréductible qui correspond (carte n°1) : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°1 (fraction irréductible) sur une carte n°3 (fraction) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 2</b>	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir représenter un nombre décimal sur un axe		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 2) et 4)</b> (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 <b>une seule</b> des 4 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°2 (décimale) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°2 (décimale) et le segment qui correspond (carte n°4) : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°4 (segment) sur une carte n°2 (décimale) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 3</b>	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir représenter une fraction sur un axe		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 1) et 4)</b> (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 <b>une seule</b> des 4 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°1 (fraction) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (fraction) et le segment qui correspond (carte n°4) : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°4 (segment) sur une carte n°1 (fraction) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 4</b>	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir exprimer une fraction en pourcentage		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 1) et 5)</b> (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 <b>une seule</b> des 4 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°1 (fraction) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (fraction) et le pourcentage qui correspond (carte n°5) : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°5 (pourcentage) sur une carte n°1 (fraction) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 5</b>	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser les différentes formes d'un nombre		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 1), 2), 4) et 5)</b> (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 <b>une seule</b> des actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°1 (fraction) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (fraction) et une carte n°2, n°4 ou n°5 qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (fraction) et deux cartes (n°2, n°4 ou n°5) qui correspondent : il gagne alors 6 points, ou :</li> <li>- poser directement les cartes n°1, 2, 4 et 5 correspondant à un même nombre : il gagne alors 10 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°2, n°4 ou n°5 sur une carte n°1 correspondante déjà posée sur la table : il gagne alors 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : en cas d'erreur le joueur reprend sa carte.</p> <p>C'est ensuite le tour du joueur suivant. 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 6</b>	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - s'entraîner à lire un énoncé et le résoudre		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 5) et 6)</b> (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 <b>une seule</b> des 4 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°6 (énoncé) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°6 (énoncé) et le pourcentage qui correspond (carte n°5) : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°5 (pourcentage) sur une carte n°6 (énoncé) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 7</b>	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser les différentes formes d'un nombre		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 2), 3) et 5)</b> (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 <b>une seule</b> des 5 actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°3 (fraction) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°3 (fraction) et la carte n°2 (décimale) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°3 (fraction) et la carte n°5 (pourcentage) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement les cartes n°3, 2 et 5 correspondant à un même nombre : il gagne alors 6 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°2 ou n°5 sur une carte n°3 correspondante déjà posée sur la table : il gagne alors 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		

<b>Nombres !</b>	<b>Rami 8</b>	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - s'entraîner à lire un énoncé et le résoudre		
<p>Prendre les cartes <b>Nombres ! n° 2), 3), 5) et 6)</b> (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.</p> <p>Il doit ensuite choisir <b>une seule</b> des actions suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :</li> <li>- poser sur la table une carte n°6 (énoncé) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°6 (énoncé) et une carte n°2, n°3 ou n°5 qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°6 (énoncé) et deux cartes (n°2, n°3 ou n°5) qui correspondent : il gagne alors 6 points, ou :</li> <li>- poser directement les cartes n°6, 2, 3 et 5 correspondant à un même nombre : il gagne alors 10 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°2, n°3 ou n°5 sur une carte n°6 correspondante déjà posée sur la table : il gagne alors 1 point</li> </ul> <p>On vérifie à chaque fois en argumentant collectivement : 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>		