

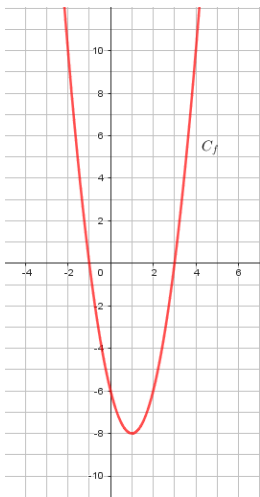
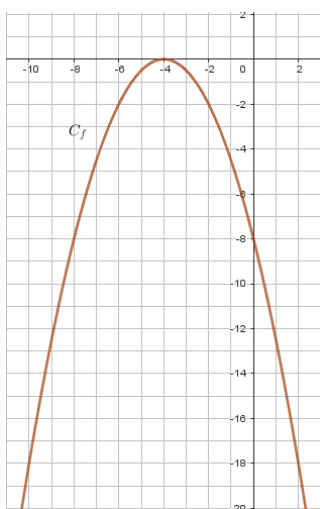
Jeu

Polynôme de degré 2

Règle du jeu :

- chaque joueur récupère les cartes « mondes » (numérotées (1)) correspondant à sa feuille ; les cartes « mondes » excédentaires sont mises de côté ;
- le reste du paquet est mélangé et 6 cartes sont distribuées à chaque joueur ; les 4 premières cartes de la pioche sont retournées face visible au centre de la table ;
- un joueur est désigné comme « premier joueur » ; le suivant sera celui situé à sa gauche et ainsi de suite ;
- à chaque tour de jeu :
 - le joueur pioche une carte soit dans la pioche soit parmi les 4 cartes du centre de la table ;
 - si une carte de sa main correspond à un de ses mondes, il la pose sur sa feuille et repioche une carte (soit dans la pioche, soit au centre de la table) ;
 - si aucune carte ne correspond à un de ses mondes, il doit échanger une de ses cartes avec une de celles situées au centre de la table ;
 - c'est ensuite au suivant de jouer.
- Le jeu est terminé quand la pioche est épuisée.
- Décompte des points : chaque carte correctement attribuée à son monde rapporte 1 point (numéros 2 à 6) ou 2 points (cartes à triangle numérotés 7 à 9).

Mes mondes :

	Monde 1	Monde 2
Courbe		
Image		
Antécédent		
Racines		
Axe de symétrie		
Tableau de variations		
Tableau de signes		
Forme factorisée		
Forme développée		

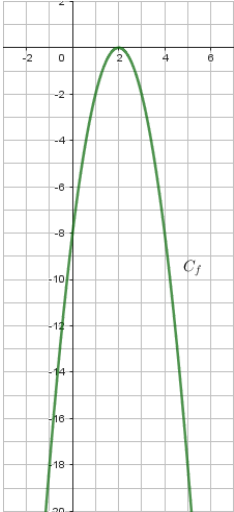
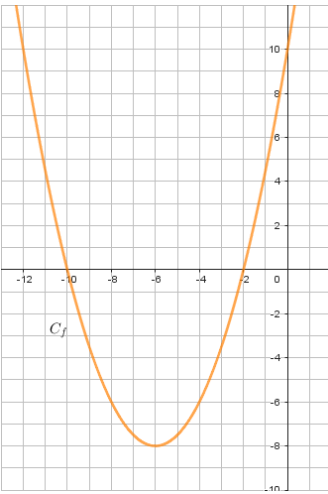
Jeu

Polynôme de degré 2

Règle du jeu :

- chaque joueur récupère les cartes « mondes » (numérotées (1)) correspondant à sa feuille ; les cartes « mondes » excédentaires sont mises de côté ;
- le reste du paquet est mélangé et 6 cartes sont distribuées à chaque joueur ; les 4 premières cartes de la pioche sont retournées face visible au centre de la table ;
- un joueur est désigné comme « premier joueur » ; le suivant sera celui situé à sa gauche et ainsi de suite ;
- à chaque tour de jeu :
 - le joueur pioche une carte soit dans la pioche soit parmi les 4 cartes du centre de la table ;
 - si une carte de sa main correspond à un de ses mondes, il la pose sur sa feuille et repioche une carte (soit dans la pioche, soit au centre de la table) ;
 - si aucune carte ne correspond à un de ses mondes, il doit échanger une de ses cartes avec une de celles situées au centre de la table ;
 - c'est ensuite au suivant de jouer.
- Le jeu est terminé quand la pioche est épuisée.
- Décompte des points : chaque carte correctement attribuée à son monde rapporte 1 point (numéros 2 à 6) ou 2 points (cartes à triangle numérotés 7 à 9).

Mes mondes :

	Monde 1	Monde 2
Courbe		
Image		
Antécédent		
Racines		
Axe de symétrie		
Tableau de variations		
Tableau de signes		
Forme factorisée		
Forme développée		

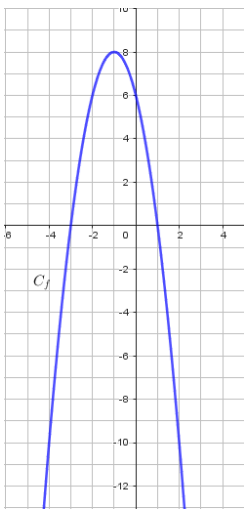
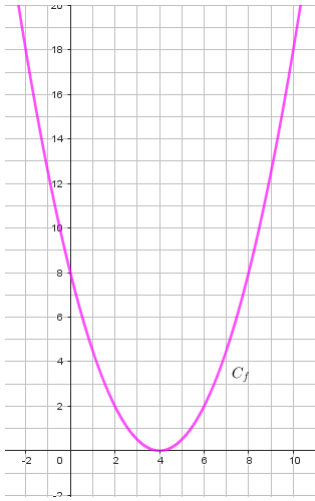
Jeu

Polynôme de degré 2

Règle du jeu :

- chaque joueur récupère les cartes « mondes » (numérotées (1)) correspondant à sa feuille ; les cartes « mondes » excédentaires sont mises de côté ;
- le reste du paquet est mélangé et 6 cartes sont distribuées à chaque joueur ; les 4 premières cartes de la pioche sont retournées face visible au centre de la table ;
- un joueur est désigné comme « premier joueur » ; le suivant sera celui situé à sa gauche et ainsi de suite ;
- à chaque tour de jeu :
 - le joueur pioche une carte soit dans la pioche soit parmi les 4 cartes du centre de la table ;
 - si une carte de sa main correspond à un de ses mondes, il la pose sur sa feuille et repioche une carte (soit dans la pioche, soit au centre de la table) ;
 - si aucune carte ne correspond à un de ses mondes, il doit échanger une de ses cartes avec une de celles situées au centre de la table ;
 - c'est ensuite au suivant de jouer.
- Le jeu est terminé quand la pioche est épuisée.
- Décompte des points : chaque carte correctement attribuée à son monde rapporte 1 point (numéros 2 à 6) ou 2 points (cartes à triangle numérotés 7 à 9).

Mes mondes :

	Monde 1	Monde 2
Courbe		
Image		
Antécédent		
Racines		
Axe de symétrie		
Tableau de variations		
Tableau de signes		
Forme factorisée		
Forme développée		

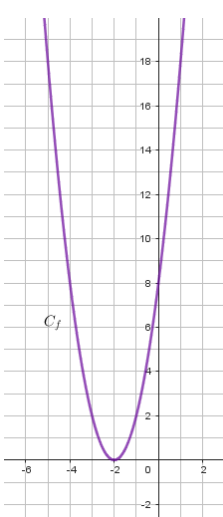
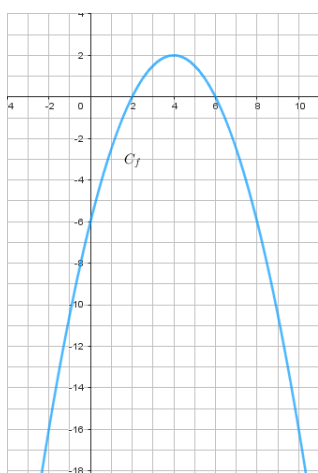
Jeu

Polynôme de degré 2

Règle du jeu :

- chaque joueur récupère les cartes « mondes » (numérotées (1)) correspondant à sa feuille ; les cartes « mondes » excédentaires sont mises de côté ;
- le reste du paquet est mélangé et 6 cartes sont distribuées à chaque joueur ; les 4 premières cartes de la pioche sont retournées face visible au centre de la table ;
- un joueur est désigné comme « premier joueur » ; le suivant sera celui situé à sa gauche et ainsi de suite ;
- à chaque tour de jeu :
 - le joueur pioche une carte soit dans la pioche soit parmi les 4 cartes du centre de la table ;
 - si une carte de sa main correspond à un de ses mondes, il la pose sur sa feuille et repioche une carte (soit dans la pioche, soit au centre de la table) ;
 - si aucune carte ne correspond à un de ses mondes, il doit échanger une de ses cartes avec une de celles situées au centre de la table ;
 - c'est ensuite au suivant de jouer.
- Le jeu est terminé quand la pioche est épuisée.
- Décompte des points : chaque carte correctement attribuée à son monde rapporte 1 point (numéros 2 à 6) ou 2 points (cartes à triangle numérotés 7 à 9).

Mes mondes :

	Monde 1	Monde 2
Courbe		
Image		
Antécédent		
Racines		
Axe de symétrie		
Tableau de variations		
Tableau de signes		
Forme factorisée		
Forme développée		

