

Évolutions !	Rami 1	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir identifier un taux d'évolution		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1) et 2)</b> (16 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 :  - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :  - poser sur la table une carte n°1 (évolution) : il gagne 1 point, ou :  - poser directement une carte n°1 (évolution) et le taux d'évolution qui correspond (carte n°2) : il gagne alors 3 points, ou :  - poser une carte n°2 (taux) sur une carte n°1 (évolution) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point  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>		

Évolutions !	Rami 2	piste verte
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir exprimer un taux d'évolution de plusieurs façons		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 2) et 3)</b> (16 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 :  - défausser une carte dans la défausse, face visible, ou :  - poser sur la table une carte n°2 (taux en %) : il gagne 1 point, ou :  - poser directement une carte n°2 (taux en %) et le taux d'évolution qui correspond (carte n°3) : il gagne alors 3 points, ou :  - poser une carte n°3 (taux) sur une carte n°2 (taux en %) correspondante déjà posée sur la table : il gagne 1 point  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>		

Évolutions !	Rami 3	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - passer d'un taux d'évolution à un coef. multiplicateur		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 3) et 4)</b> (16 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 (taux) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°3 (taux) et le coefficient multiplicateur qui correspond (carte n°4) : il gagne 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°4 (coefficient multiplicateur) sur une carte n°3 (taux) 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>		

Évolutions !	Rami 4	piste bleue
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - savoir lire et comprendre un énoncé		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 5) et 6)</b> (16 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°5 (énoncé) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°5 (énoncé) et la variation absolue qui correspond (carte n°6) : il gagne 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°6 (variation absolue) sur une carte n°5 (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>		

Évolutions !	Rami 5	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser la notion d'évolution		
<p>Récupérer les cartes <b>Évolutions ! n° 1), 2), 3) et 4)</b> (32 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°1 (évolution) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (évolution) et une carte n°2, n°3 ou n°4 qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (évolution) et deux cartes (n°2, n°3 ou n°4) qui correspondent : il gagne alors 6 points, ou :</li> <li>- poser directement les cartes n°1, 2, 3 et 4 correspondant à une même évolution : il gagne alors 10 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°2, n°3 ou n°4 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.</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>		

Évolutions !	Rami 6	piste rouge
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser la notion de coefficient multiplicateur		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1) et 4)</b> (16 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.</p> <p>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 (évolution) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°1 (évolution) et le coefficient multiplicateur qui correspond (carte n°4) : il gagne 3 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°4 (coefficient multiplicateur) sur une carte n°1 (évolution) 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>		

Évolutions !	Rami 7	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser les situations d'évolution		
<p><b>Récupérer les cartes Évolutions ! n° 1), 5) et 6)</b> (24 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°5 (énoncé) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°5 (énoncé) et la carte n°1 (évolution) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°5 (énoncé) et la carte n°6 (variation absolue) qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement les cartes n°5, 1 et 6 correspondant à un même énoncé : il gagne alors 6 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°1 ou n°6 sur une carte n°5 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.</p> <p>On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		

Évolutions !	Rami 8	piste noire
2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectif</u> : - maîtriser les situations d'évolution		
<p>Récupérer les cartes <b>Évolutions ! n° 1), 4), 5) et 6)</b> (32 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°5 (énoncé) : il gagne 1 point, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°5 (énoncé) et une carte n°1, n°4 ou n°6 qui correspond : il gagne alors 3 points, ou :</li> <li>- poser directement une carte n°5 (énoncé) et deux cartes (n°1, n°4 ou n°6) qui correspondent : il gagne alors 6 points, ou :</li> <li>- poser directement les cartes n°5, 1, 4 et 6 correspondant à un même énoncé : il gagne alors 10 points, ou :</li> <li>- poser une carte n°1, n°4 ou n°6 sur une carte n°5 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.</p> <p>On compte ensuite le nombre de points gagnés par chacun.</p>		