4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°1

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°2

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Prends le quart**  **Ajoute 3** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le triple**  **Retire 5** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends la moitié**  **Ajoute 6** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le triple**  **Ajoute 5** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le double** du nombre  **Ajoute 1** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°3

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de 36 calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°4

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente cases.
* A tour de rôle chaque joueur choisit une case et écrit la réponse correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **297** |  |  |  |  |  |  |
| **644** |  |  |  |  |  |  |
| **55** |  |  |  |  |  |  |
| **340** |  |  |  |  |  |  |
| **36** |  |  |  |  |  |  |
| Est-il divisible par … ? |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°5

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°6

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°7

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente cases.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Le nombre est-il divisible par 2 ?** |  |  |  |  |  |  |
| **Le nombre est-il divisible par 3 ?** |  |  |  |  |  |  |
| **Le nombre est-il divisible par 5 ?** |  |  |  |  |  |  |
| **Le nombre est-il divisible par 9 ?** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°8

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°9

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°10

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente cases.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Valeur approchée par excès au dixième près** |  |  |  |  |  |  |
| **Arrondi au dixième près** |  |  |  |  |  |  |
| **Arrondi à l’unité près** |  |  |  |  |  |  |
| **Valeur approchée par excès à l’unité près** |  |  |  |  |  |  |
| **Valeur approchée par défaut à l’unité près** |  |  |  |  |  |  |
| **Nombre étudié** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°11

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu consiste à écrire le **périmètre du rectangle.**
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Longueur**  **Largeur** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°12

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu consiste à écrire **l’aire du rectangle.**
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Longueur**  **Largeur** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°13

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Le dixième** |  |  |  |  |  |  |
| **Les deux tiers** |  |  |  |  |  |  |
| **Le double** |  |  |  |  |  |  |
| **Le tiers** |  |  |  |  |  |  |
| **La moitié** |  |  |  |  |  |  |
| **Nombre étudié** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°14

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Le dixième** |  |  |  |  |  |  |
| **Les trois quarts** |  |  |  |  |  |  |
| **Le double** |  |  |  |  |  |  |
| **Le quart** |  |  |  |  |  |  |
| **La moitié** |  |  |  |  |  |  |
| **Nombre étudié** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°15

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Prix de 1,250 kg** |  |  |  |  |  |  |
| **Prix de 250 g** |  |  |  |  |  |  |
| **Prix de 1,5 kg** |  |  |  |  |  |  |
| **Prix de 500 g** |  |  |  |  |  |  |
| **Prix de 2 kg** |  |  |  |  |  |  |
| **Prix de 1 kg** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°16

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente-six calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°17

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°18

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de quarante-neuf calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°19

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de quarante-neuf calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°20

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente-six calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°21

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Prends le triple**  **Ajoute 3** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le triple**  **Retire 5** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends la moitié**  **Ajoute 1** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le quart**  **Ajoute 7** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends l’opposé du nombre**  **Ajoute 6** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°22

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ajoute 4**  **Prends le double** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le triple**  **Ajoute 2**  **Retire le nombre de départ** |  |  |  |  |  |  |
| **Retire 3**  **Prends le double**  **Ajoute 2** |  |  |  |  |  |  |
| **Ajoute 8**  **Prends le quart** |  |  |  |  |  |  |
| **Prends le double**  **Retire 3**  **Retire le nombre de départ** |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°23

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de vingt-cinq cases.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  | **Nombre de faces** | **Nombre de sommets** | **Nombre d’arêtes** | **Nom du solide** | **Nature de la base** |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°24

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sous la forme d’une somme** |  |  |  |  |  |  |
| **Sous la forme d’une différence** |  |  |  |  |  |  |
| **Qui donne le double du nombre** |  |  |  |  |  |  |
| **Sous la forme d’une fraction décimale** |  |  |  |  |  |  |
| **Sous la forme du produit de deux nombres** |  |  |  |  |  |  |
| **Trouve une écriture…** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°25

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sous la forme d’une somme** |  |  |  |  |  |  |
| **Sous la forme d’une différence** |  |  |  |  |  |  |
| **Qui donne le double du nombre** |  |  |  |  |  |  |
| **Sous la forme d’une fraction décimale** |  |  |  |  |  |  |
| **Sous la forme du produit de deux nombres** |  |  |  |  |  |  |
| **Trouve une écriture…** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°26

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Trouve une écriture…** |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°27

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de vingt-quatre calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

4 alignés, c’est gagné !

Fiche n°0

|  |
| --- |
| Nom du 1er joueur : ………………………………………………………………………………………………………  Nom du 2ème joueur : …………………………………………………………………………………………………… |

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L’élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

* Le jeu se compose de trente calculs.
* A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l’effectue mentalement puis l’écrit dans la case correspondante.
* Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
* Le joueur qui s’aperçoit de l’erreur d’autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

Faire une grille de soustraction de relatifs