**4 alignés et c’est gagné !**

1

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Calcule la valeur de chaque expression pour la valeur de la variable   
donnée. (Sans calculatrice)***

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

**4 alignés et c’est gagné !**

2

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Calcule la valeur de chaque expression pour la valeur de la variable   
donnée. (Sans calculatrice)***

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

**4 alignés et c’est gagné !**

3

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne l’expression réduite de chaque calcul.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **+** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

4

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne l’expression réduite de chaque calcul.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **x** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

5

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne l’expression réduite de chaque calcul.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **x** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

6

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne l’expression réduite de chaque calcul.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **+** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

7

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Calcule la valeur de chaque expression pour la valeur de la variable   
donnée. (Sans calculatrice)***

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

**4 alignés et c’est gagné !**

8

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

9

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

8

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul. (Simplifié ou non)  
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **+** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

9

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul. (Simplifié ou non)  
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **x** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

10

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul. (Simplifié ou non)  
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **+** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

11

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul. (Simplifié ou non)  
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **x** |  |  |  |  |  |  |

**4 alignés et c’est gagné !**

12

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul.   
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **(-5)** |  |  |  |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  |
| **(-3)** |  |  |  |  |  |  |
| **(-2)** |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |
| **x** | **3** | **(-1)** | **0** | **(-2)** | **(-3)** | **6** |

**4 alignés et c’est gagné !**

13

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul.   
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **(-5)** |  |  |  |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  |
| **(-3)** |  |  |  |  |  |  |
| **(-2)** |  |  |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |  |  |
| **+** | **3** | **(-1)** | **0** | **(-2)** | **(-3)** | **(-6)** |

**4 alignés et c’est gagné !**

14

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne le résultat de chaque calcul.   
Sans calculatrice.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **10** |  |  |  |  |  |  |
| **(-4)** |  |  |  |  |  |  |
| **(-2)** |  |  |  |  |  |  |
| **7** |  |  |  |  |  |  |
| **(-1)** |  |  |  |  |  |  |
| **+** | **3** | **(-4)** | **(-2)** | **5** | **(-7)** | **(-6)** |

**4 alignés et c’est gagné !**

15

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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 et c’est gagné !**

16

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***En utilisant le triangle rectangle ABC donné dans le coin en bas, calcule dans chaque case la longueur AC (au millimètre près). Calculatrice autorisée.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AB = 4 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **AB = 6 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **AB = 7 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **AB = 8 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **AB = 3 cm** |  |  |  |  |  |  |
|  | **BC =  3 cm** | **BC = 4 cm** | **BC = 1 cm** | **BC = 2 cm** | **BC = 5 cm** | **BC = 6 cm** |

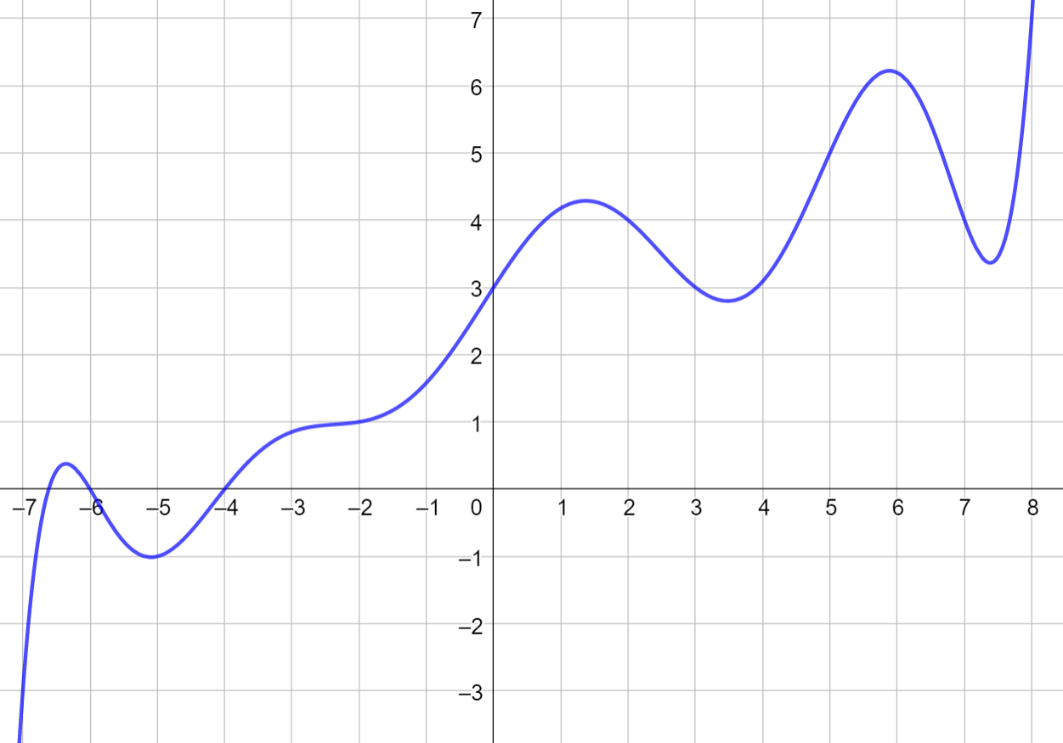
**4 alignés et c’est gagné !**

17

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***En utilisant le triangle rectangle EFG donné dans le coin en bas, calcule dans chaque case la longueur FG (au millimètre près). Calculatrice autorisée.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EG = 12 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **EG = 8 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **EG = 9 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **EG = 7 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **EG = 10 cm** |  |  |  |  |  |  |
|  | **EF =  2 cm** | **EF =  5 cm** | **EF = 6 cm** | **EF =  4 cm** | **EF =  1 cm** | **EF =  4,5 cm** |

********4 alignés et c’est gagné !**

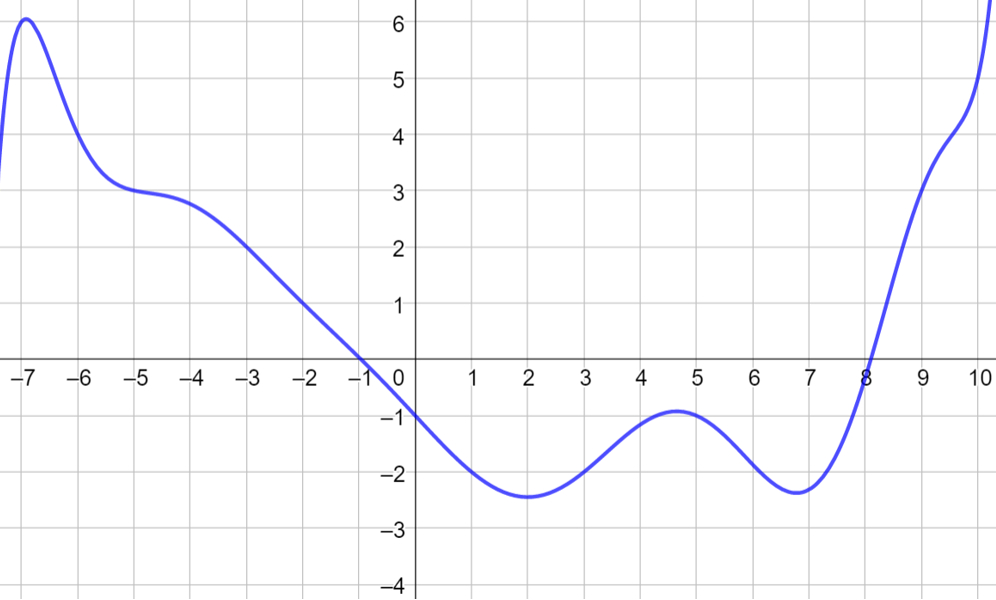
18

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne l’image ou l’antécédent par lecture graphique.   
Pour la ligne du haut, il faut donner un antécédent qui n’a pas été donné avant.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fonction**  **Antécédent du nombre ….** |  |  |  |  |  |  |
| **Fonction**  **Antécédent du nombre ….** |  |  |  |  |  |  |
| **Fonction**  **Antécédent du nombre ….** |  |  |  |  |  |  |
| **Fonction**  **Image du nombre ….** |  |  |  |  |  |  |
| **Fonction**  **Image du nombre ….** |  |  |  |  |  |  |
|  | **3** | **0** | **4** | **2** | **-2** | **5** |

***Il s’agit de la représentation graphique d’une fonction***

***Il s’agit de la représentation graphique d’une fonction***

**4 alignés et c’est gagné !**

19

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Compléter chaque case, en utilisant le langage des fonctions, par une égalité du type : . Attention au sens de lecture du tableau (voir flèche)***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **8** |  |  |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |  |  |
| **1** |  |  |  |  |  |  |
| **0** |  |  |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |  |  |
| **…… est l’image de ……** | **2** | **-4** | **1** | **4** | **3** | **0** |

****4 alignés et c’est gagné !**

20

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Calcule l’image de chaque nombre par la fonction donnée.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  | **-8** | **-5** | **0** | **1** | **3** | **4,5** |

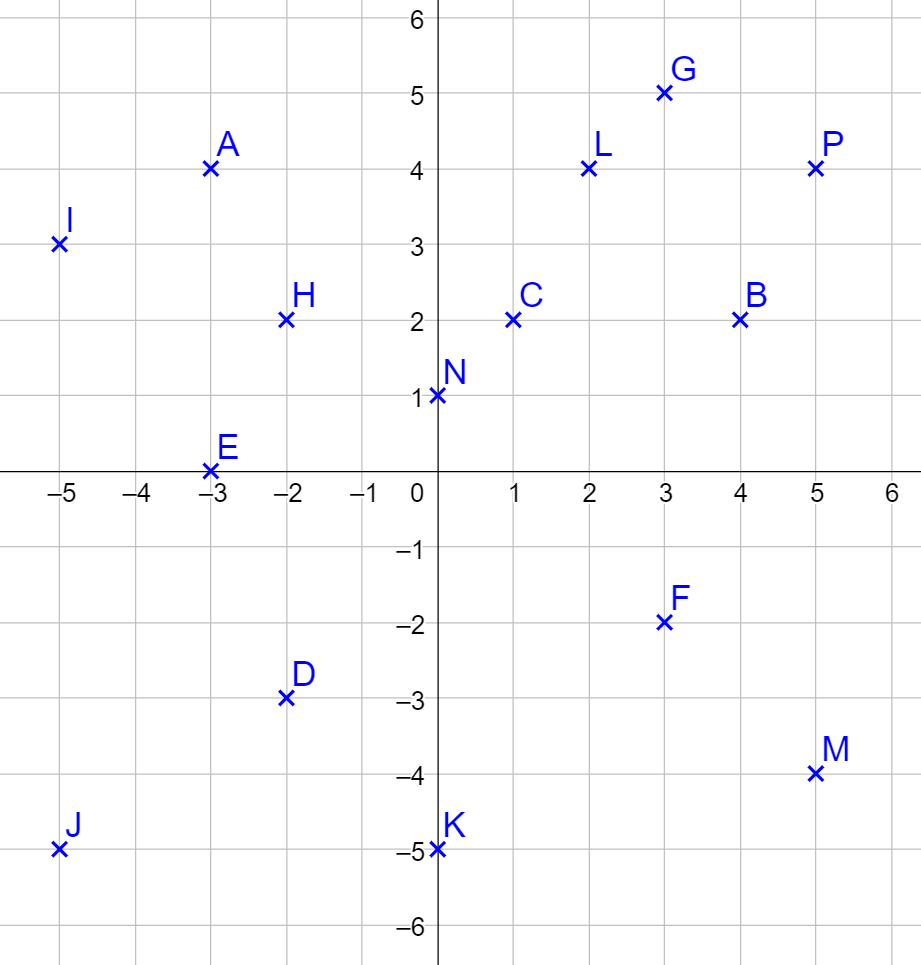
**4 alignés et c’est gagné !**

21

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Inscris dans chaque case le nombre correspondant. Les points sont représentés dans le repère ci-contre.***

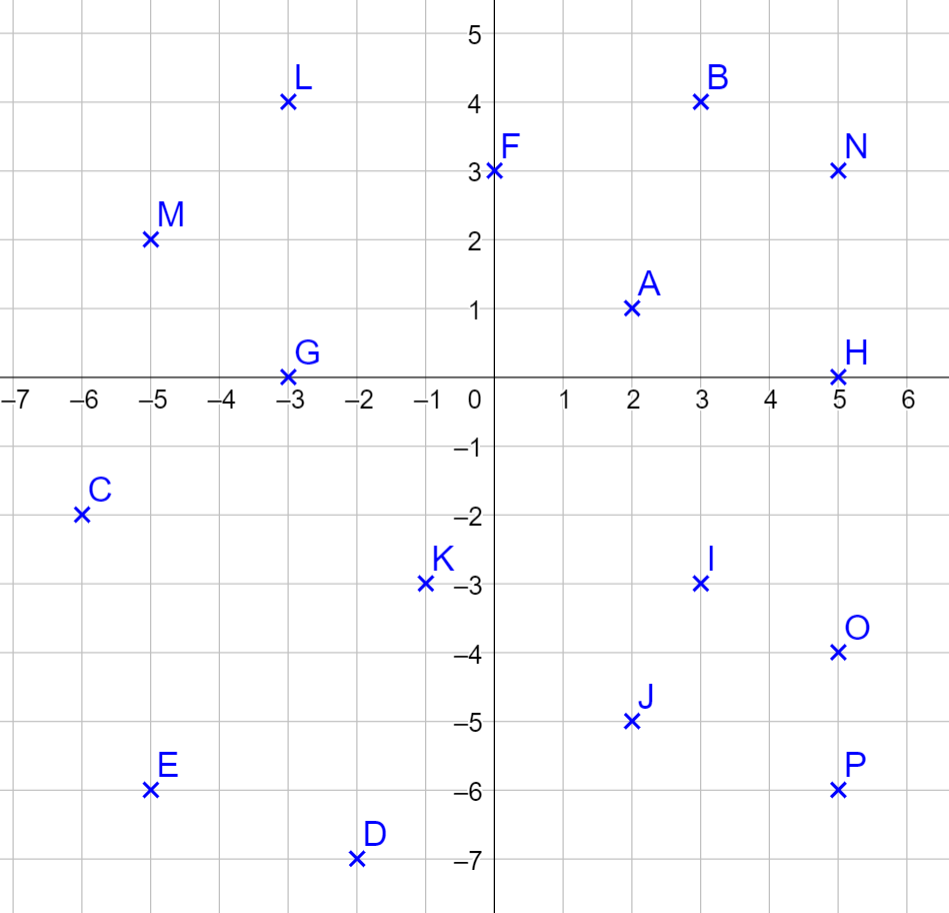
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ordonnée de H** | **Abscisse de K** | **Ordonnée de K** | **Abscisse de N** | **Abscisse de M** | **Abscisse de D** |
| **Ordonnée de J** | **Abscisse de B** | **Abscisse de P** | **Ordonnée de C** | **Ordonnée de F** | **Abscisse de G** |
| **Ordonnée de E** | **Abscisse de L** | **Ordonnée de M** | **Abscisse de C** | **Ordonnée de N** | **Ordonnée de P** |
| **Ordonnée de D** | **Ordonnée de I** | **Abscisse de F** | **Ordonnée de L** | **Abscisse de J** | **Abscisse de I** |
| **Abscisse de A** | **Abscisse de H** | **Ordonnée de A** | **Ordonnée de G** | **Abscisse de E** | **Ordonnée de B** |

******

**4 alignés et c’est gagné !**

22

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Inscris dans chaque case le nombre correspondant. Les points sont représentés dans le repère ci-contre.***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Ordonnée de H** | **Abscisse de K** | **Ordonnée de K** | **Abscisse de N** | **Abscisse de M** | **Abscisse de D** |
| **Ordonnée de J** | **Abscisse de B** | **Abscisse de P** | **Ordonnée de C** | **Ordonnée de F** | **Abscisse de G** |
| **Ordonnée de E** | **Abscisse de L** | **Ordonnée de M** | **Abscisse de C** | **Ordonnée de N** | **Ordonnée de P** |
| **Ordonnée de D** | **Ordonnée de I** | **Abscisse de F** | **Ordonnée de L** | **Abscisse de J** | **Abscisse de I** |
| **Abscisse de A** | **Abscisse de H** | **Ordonnée de A** | **Ordonnée de G** | **Abscisse de E** | **Ordonnée de B** |

******4 alignés et c’est gagné !**

23

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Ecris la conversion dans la case en fonction de l’unité demandée.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4,5 m** |  |  |  |  |  |  |
| **280 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **150 mm** |  |  |  |  |  |  |
| **3 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **7 m** |  |  |  |  |  |  |
| **Convertis en …** | **dm** | **cm** | **m** | **mm** | **dam** | **hm** |

**4 alignés et c’est gagné !**

24

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Ecris la conversion dans la case en fonction de l’unité demandée.***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **4,02 hm** |  |  |  |  |  |  |
| **56 m** |  |  |  |  |  |  |
| **3 600 cm** |  |  |  |  |  |  |
| **0,4 dam** |  |  |  |  |  |  |
| **4,07 m** |  |  |  |  |  |  |
| **Convertis en …** | **hm** | **mm** | **m** | **dm** | **dam** | **cm** |

****4 alignés et c’est gagné !**

25

Règles du jeu :  
- Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.  
- Chaque joueur prend un stylo de couleur différente.  
- Chaque joueur choisit un calcul et écrit la bonne réponse dans la case.  
- Il faut commencer par compléter les cases 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.

***Donne la vitesse en km/h lorsqu’on parcourt ….. km en ….. min***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **13 km** |  |  |  |  |  |  |
| **4,5 km** |  |  |  |  |  |  |
| **2 km** |  |  |  |  |  |  |
| **10 km** |  |  |  |  |  |  |
| **1 km** |  |  |  |  |  |  |
|  | **30 min** | **2h** | **15 min** | **10 min** | **20 min** | **1 min** |