

1

4 alignés et c'est gagné !



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.

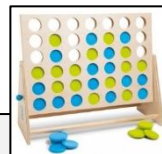
Calcule la valeur de chaque expression pour la valeur de la variable donnée. (Sans calculatrice)



$x^2 + 2x$						
$x^2 + 9$						
x^2						
$2x + 1$						
$x + 5$						
	$x = 2$	$x = 0$	$x = -1$	$x = -3$	$x = 4$	$x = 3$

2

4 alignés et c'est gagné !



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)



$x^2 - 9$						
$x^2 + 3x$						
$x^2 + 2$						
$7x - 8$						
$3x + 5$						
	$x = 2$	$x = 0$	$x = -1$	$x = -3$	$x = 4$	$x = 3$

3

4 alignés et c'est gagné !



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.

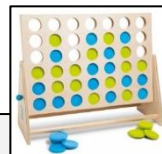
Donne l'expression réduite de chaque calcul.



$2x^2 - 3x$						
$3x + x^2$						
$x^2 + 2x$						
$2x$						
$3x$						
+	x	$4x$	x^2	$3x^2$	$3x$	$-2x$

4

4 alignés et c'est gagné !



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.



$(x - 2)$						
$(x + 4)$						
$-2x$						
$2x$						
x						
X	x	8	-2	$2x$	$3x$	-5

5

4 alignés et c'est gagné !



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.

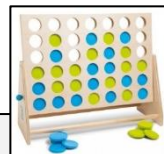
Donne l'expression réduite de chaque calcul.



$(x - 8)$						
$(x + 7)$						
$-4x$						
$3x$						
x						
X	7	x	$-x$	$2x$	6	-5

6

4 alignés et c'est gagné !



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^2						
$3x$						
$7 + x$						
$x - 9$						
$x^2 + 2x$						
+	x^2	$6x$	$x + 3$	$x - 3$	$x^2 + 2x$	$x^2 - 4x$

7

4 alignés et c'est gagné !



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.

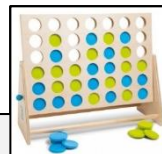
Calcule la valeur de chaque expression pour la valeur de la variable donnée. (Sans calculatrice)



$x^2 + 2x$					
$-5x$					
$4x$					
$-2x^2$					
x^2					
	$x = 2$	$x = -2$	$x = -1$	$x = -3$	$x = 3$

8

4 alignés et c'est gagné !



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.



$\frac{1}{4}$						
$\frac{1}{8}$						
$\frac{3}{4}$						
$\frac{5}{8}$						
$\frac{1}{2}$						
+	$\frac{1}{2}$	$\frac{5}{4}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{4}$

9

4 alignés et c'est gagné !



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.

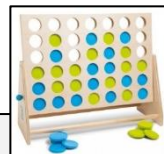
Donne le résultat de chaque calcul. (Simplifié ou non)

Sans calculatrice.

$\frac{1}{4}$						
$\frac{1}{8}$						
$\frac{3}{4}$						
$\frac{5}{8}$						
$\frac{1}{2}$						
X	$\frac{1}{2}$	$\frac{5}{4}$	$\frac{6}{8}$	$\frac{1}{8}$	$\frac{3}{2}$	$\frac{1}{4}$

10

4 alignés et c'est gagné !



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.

$\frac{5}{3}$						
$\frac{2}{5}$						
$\frac{4}{3}$						
$\frac{1}{7}$						
$\frac{4}{3}$						
+	$\frac{1}{3}$	$\frac{7}{3}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{8}{3}$

11

4 alignés et c'est gagné !

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.

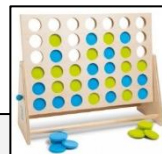
Donne le résultat de chaque calcul. (Simplifié ou non)

Sans calculatrice.

$\frac{5}{3}$						
$\frac{2}{5}$						
$\frac{7}{3}$						
$\frac{1}{7}$						
$\frac{4}{3}$						
X	$\frac{1}{3}$	$\frac{7}{3}$	$\frac{1}{5}$	$\frac{1}{7}$	$\frac{3}{5}$	$\frac{8}{3}$

12

4 alignés et c'est gagné !

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

13

4 alignés et c'est gagné !

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)

14

4 alignés et c'est gagné !

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)

15

4 alignés et c'est gagné !



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

16

4 alignés et c'est gagné !



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.

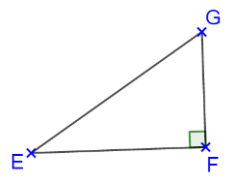
En utilisant le triangle rectangle ABC donné dans le coin en bas, calcule dans chaque case la longueur AC (au millimètre près). Calculatrice autorisée.

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

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

**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.

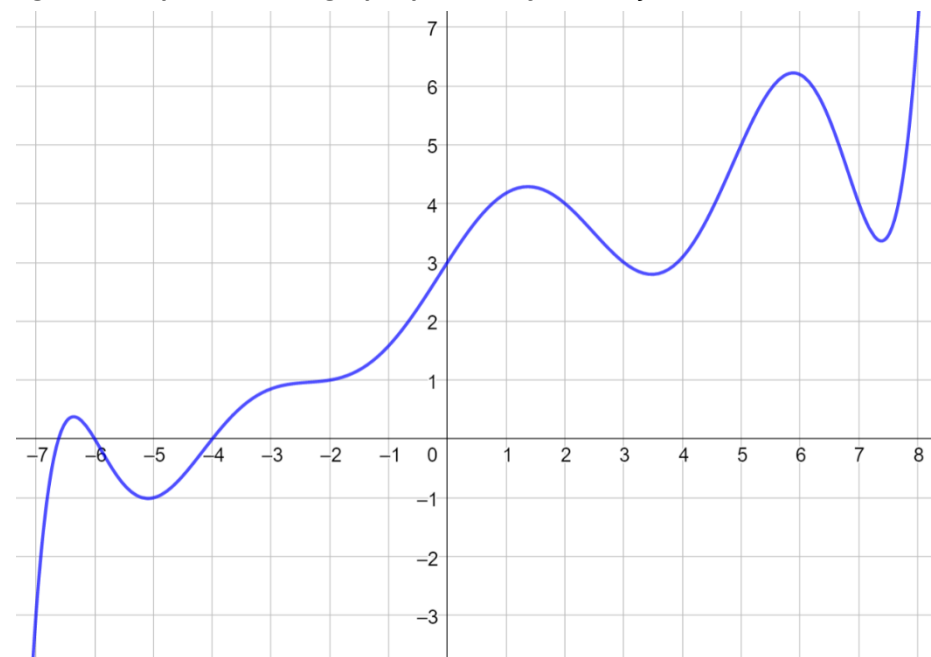


Donne l'image ou l'antécédent par lecture graphique.

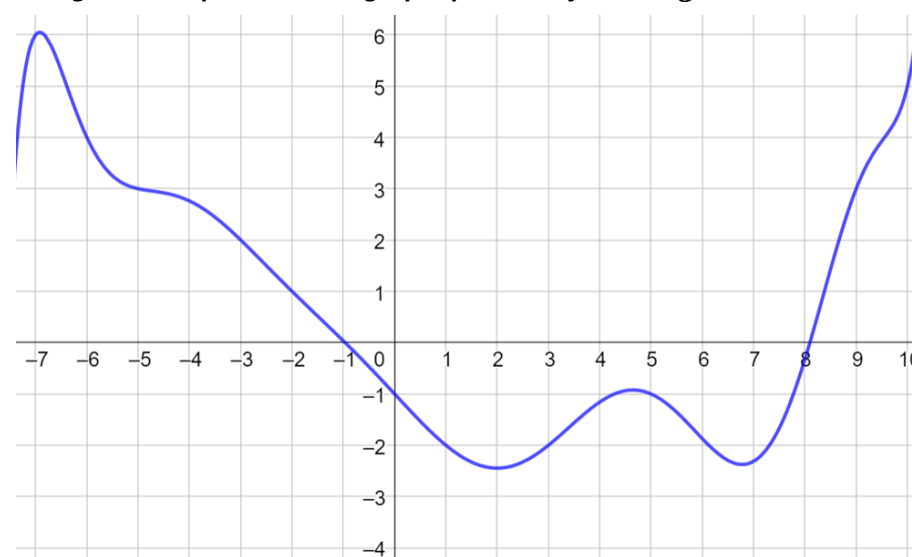
Pour la ligne du haut, il faut donner un antécédent qui n'a pas été donné avant.

Fonction f Antécédent du nombre						
Fonction g Antécédent du nombre						
Fonction f Antécédent du nombre						
Fonction g Image du nombre						
Fonction f Image du nombre						
	3	0	4	2	-2	5

Il s'agit de la représentation graphique d'une fonction f :



Il s'agit de la représentation graphique d'une fonction g .



19

4 alignés et c'est gagné !



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.

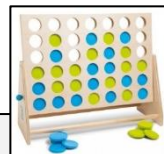
Compléter chaque case, en utilisant le langage des fonctions, par une égalité du type : $f(12) = 30$. Attention au sens de lecture du tableau (voir flèche)



8						
5						
1						
0						
3						
..... est l'image de	2	-4	1	4	3	0

20

4 alignés et c'est gagné !



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.



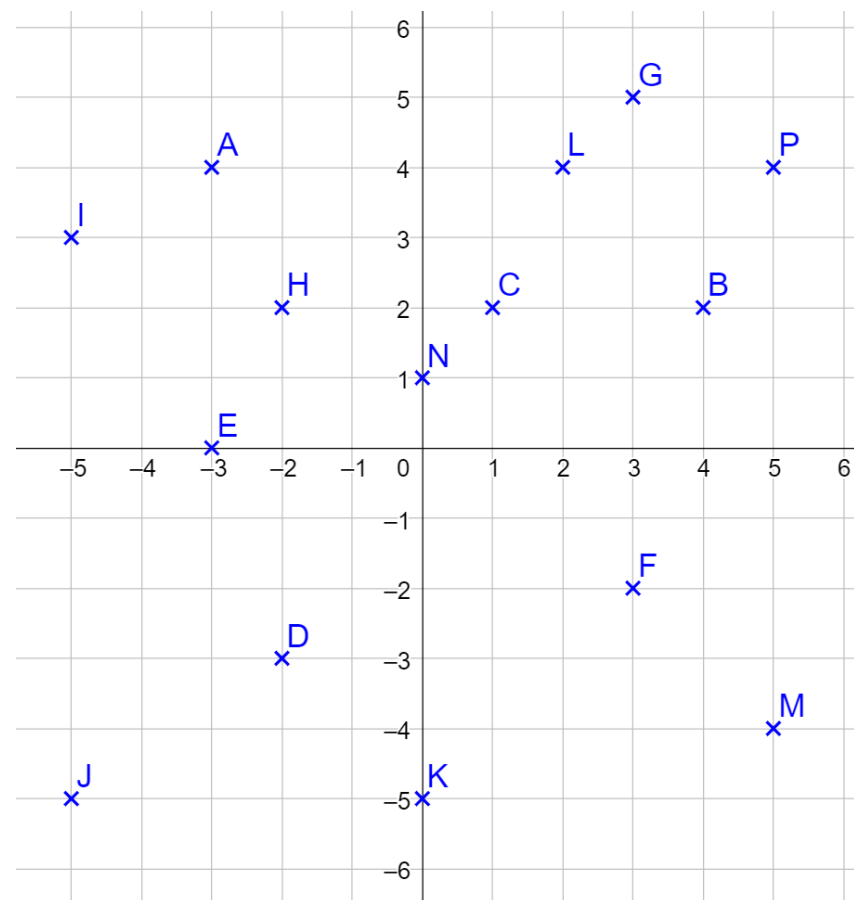
$m(x) = 2x^2 - 5x + 12$						
$j(x) = -x^2 + 8x$						
$h(x) = x^2 - 2x$						
$gx) = x^2$						
$fx) = 3x$						
	-8	-5	0	1	3	4,5

**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.

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



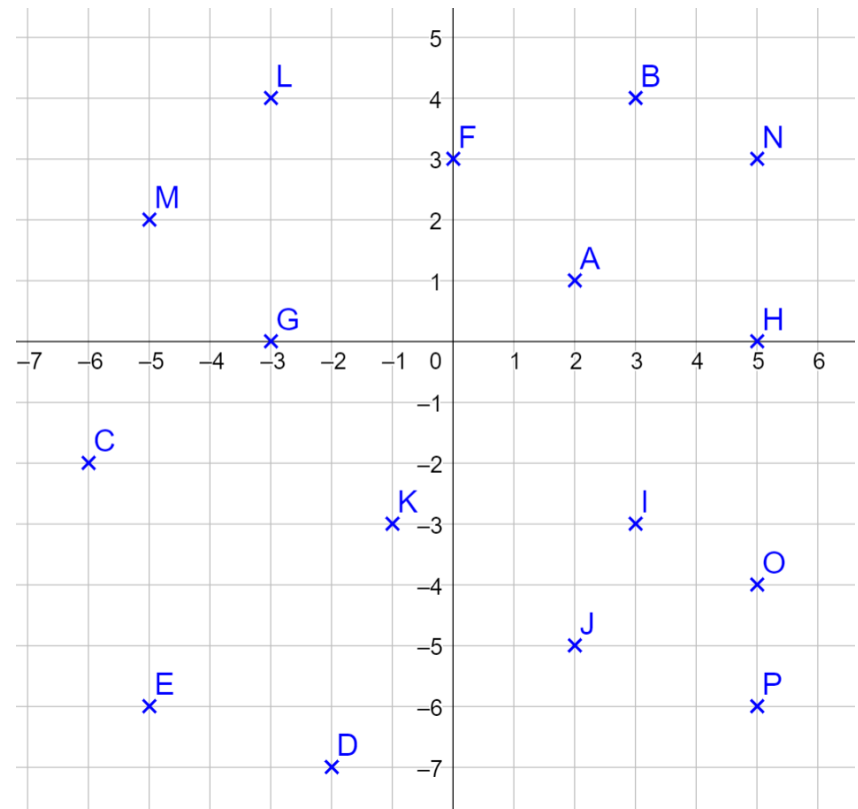


Règles du jeu :

- 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



23

4 alignés et c'est gagné !



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

24

4 alignés et c'est gagné !



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

25

4 alignés et c'est gagné !

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