

CM1 • FICHE 187928

Lire une règle de jeu et vérifier une action

Même sélection que la fiche élève. Une autre formulation peut être recevable lorsque la consigne le permet.

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 1-4

Règle du jeu 1 : on gagne lorsque l'on possède au moins 3 jetons. Milo possède actuellement 2 jetons.

1. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 3 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 1-6

Règle du jeu 1 : on gagne lorsque l'on possède au moins 3 jetons. Jules possède actuellement 2 jetons.

2. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 3 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 2-3

Règle du jeu 2 : on gagne lorsque l'on possède au moins 4 jetons. Nora possède actuellement 4 jetons.

3. Le seuil de victoire est-il atteint ?**Réponse : oui**

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 4 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 3-2

Règle du jeu 3 : on gagne lorsque l'on possède au moins 5 jetons. Sami possède actuellement 4 jetons.

4. Le seuil de victoire est-il atteint ?**Réponse : non**

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 5 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 5-5

Règle du jeu 5 : on gagne lorsque l'on possède au moins 7 jetons. Inès possède actuellement 7 jetons.

5. Le seuil de victoire est-il atteint ?**Réponse : oui**

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 7 jetons ».

Ressource originale AnimyJob. Les indications de classe sont à adapter à la progression suivie. Aucun bilan officiel n'est délivré.