

CM1 • FICHE 188033

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 — 1-3

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

1. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : oui

Réponse : oui.

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

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 2-4

Règle du jeu 2 : on gagne lorsque l'on possède au moins 4 jetons. Milo possède actuellement 3 jetons.

2. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : non

Réponse : non.

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

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 6-2

Règle du jeu 6 : on gagne lorsque l'on possède au moins 8 jetons. Sami possède actuellement 7 jetons.

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

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 8 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 7-2

Règle du jeu 7 : on gagne lorsque l'on possède au moins 9 jetons. Sami possède actuellement 8 jetons.

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

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 9 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 11-3

Règle du jeu 11 : on gagne lorsque l'on possède au moins 13 jetons. Nora possède actuellement 13 jetons.

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

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 13 jetons ».

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