

CM1 · FICHE 188136

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 — 3-6

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

2. 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 — 4-1

Règle du jeu 4 : on gagne lorsque l'on possède au moins 6 jetons. Lina possède actuellement 6 jetons.

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

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 6 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 7-3

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

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

Réponse : oui.

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

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 12-3

Règle du jeu 12 : on gagne lorsque l'on possède au moins 14 jetons. Nora possède actuellement 14 jetons.

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

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 14 jetons ».

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