

CM1 • FICHE 188555

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.

Index 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.

2. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : oui

Réponse : oui.

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

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 9-5

Règle du jeu 9 : on gagne lorsque l'on possède au moins 11 jetons. Inès possède actuellement 11 jetons.

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

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 11 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 10-5

Règle du jeu 10 : on gagne lorsque l'on possède au moins 12 jetons. Inès possède actuellement 12 jetons.

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

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 12 jetons ».

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 12-5

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