

CM1 • FICHE 188986

# 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 — 1-6

Règle du jeu 1 : on gagne lorsque l'on possède au moins 3 jetons. Jules 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 — 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 — 5-6

Règle du jeu 5 : on gagne lorsque l'on possède au moins 7 jetons. Jules possède actuellement 6 jetons.

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

Réponse : non.

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

**Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 8-1**

Règle du jeu 8 : on gagne lorsque l'on possède au moins 10 jetons. Lina possède actuellement 10 jetons.

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

Réponse : oui.

Indice dans le document : « au moins 10 jetons ».

**Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 8-4**

Règle du jeu 8 : on gagne lorsque l'on possède au moins 10 jetons. Milo possède actuellement 9 jetons.

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

Réponse : non.

Indice dans le document : « au moins 10 jetons ».

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