

CM1 • FICHE 189149

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 — 5-6

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

1. 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 — 6-6

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

2. 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 — 8-2

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

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

Réponse : non.

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

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 9-4

Règle du jeu 9 : on gagne lorsque l'on possède au moins 11 jetons. Milo possède actuellement 10 jetons.

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

Réponse : non.

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

Document d'exercice : lire une règle de jeu et vérifier une action — 12-2

Règle du jeu 12 : on gagne lorsque l'on possède au moins 14 jetons. Sami possède actuellement 13 jetons.

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

Réponse : non.

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.