

CM1

Lire une règle de jeu et vérifier une action

L'essentiel

Ces documents sont fictifs et conçus pour l'entraînement. Ils permettent de repérer un horaire, un lieu, une consigne ou une information explicite.

Ma méthode

1. Identifie le type de document.
2. Cherche l'information demandée.
3. Compare ta réponse à l'indice cité dans le corrigé.

Un exemple corrigé

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

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

1. Le seuil de victoire est-il atteint ?

Réponse : oui

Réponse : oui.

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

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