




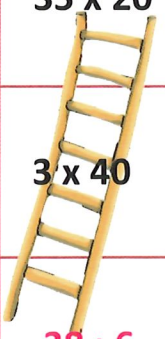
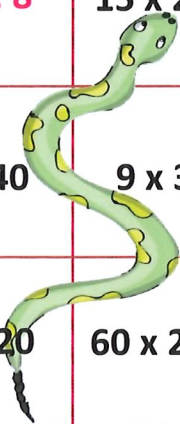
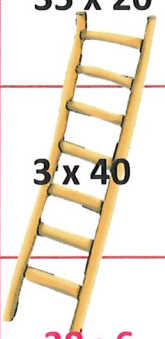


## Jeu de Snakes and Ladders.

Lance le dé et effectue le calcul de la case où tu atterris. S'il est juste tu peux y rester, sinon, tu reviens sur la case où tu étais précédemment.  
 Si tu tombes sur le bas d'une échelle, quelle chance, tu peux monter sur la case tout en haut, uniquement si tu donnes les bons résultats.  
 Si tu tombes sur la tête d'un serpent, pas de chance, tu risques de redescendre sur la case tout en bas de son corps, sauf si tu donnes le bon résultat.  
 Il faut tomber sur le nombre exact avec le dé pour arriver sur la case *finish*.



11



12 x 40 	59 : 7	60 x 20	28 x 25	32 x 30	finish
29 : 3 	12 x 30	32 x 25	47 : 7	11 x 40 	21 x 40
35 x 20 	49 : 8	15 x 20 	24 x 25	50 x 30	5 x 20
3 x 40 	80 x 40	9 x 30	85 : 9	25 x 20	36 x 25
38 : 6	16 x 20	60 x 20	12 x 25 	25 x 30	15 x 40
13 x 20	60 x 30	15 x 30	7 x 40	13 x 40	35 : 4 
start	8 x 30	47 : 5	6 x 40	9 x 20	8 x 25

Additions et soustractions de décimaux

12a

**Start**

$1,7 + 2,3 =$        $8,9 - 2,4 =$        $5,7 + 4,2 =$

$3,5 + 3,5 =$        $1,6 + 3,4 =$        $12,4 - 6,1 =$        $1,5 + 3,5 =$

$1,8 + 6,1 =$

$6,5 - 3,5 =$        $2,8 + 4,2 =$        $3,4 - 0,4 =$        $3,5 - 2,8 =$

$1,4 - 0,8 =$        $1,2 + 6,7 =$        $0,5 + 0,5 =$        $1 + 3,5 =$

$4,8 - 1,4 =$        $1,8 + 3 =$        $4,5 + 3,1 =$        $9,8 - 1,7 =$

$7,3 + 2,7 =$        $2,6 - 1,9 =$

$13,6 - 9,1 =$        $10,5 + 4,5 =$

**Finish**

**X**

1000

10

100

5

12 &

13

---

3,2

3,886

0,32

24,8

38,86

48,6

2,48

3886

38,86

3886

3,2

320

32

2480

0,248

486

16

0,486

160

243

12,4

248

2,48

388,6

124

4,86

**=**

*Jeu de Combinombres*

Multiplie ou divise tes nombres de la colonne 1 avec ceux de la colonne 2 et coche le résultat dans la colonne 3. Marque un point si c'est juste.

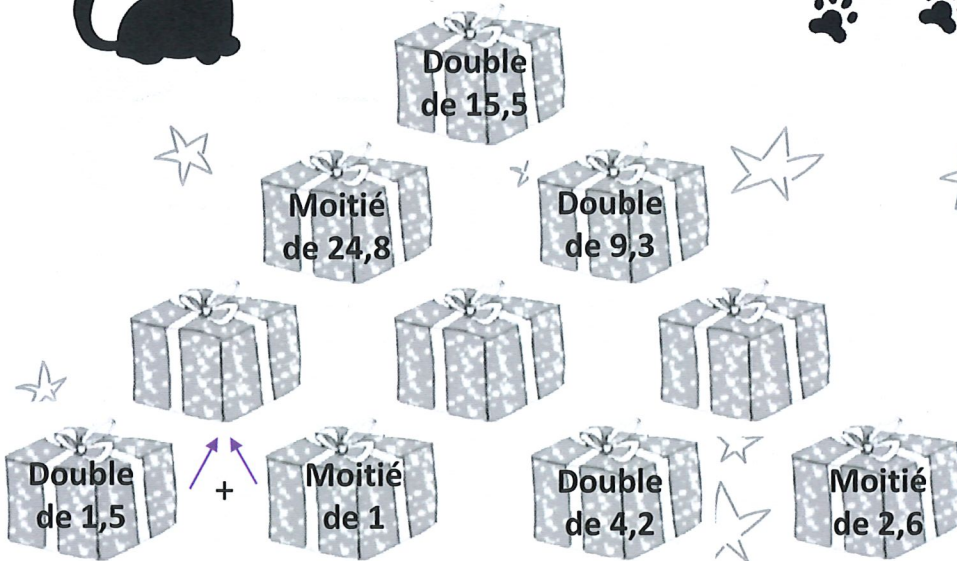
Tu peux utiliser plusieurs fois les nombres des colonnes 1 et 2.

Le jeu s'arrête lorsque tous les résultats de la colonne 3 ont été cochés.

# 13a

## Jeu du chat noir : doubles et moitiés de nombres décimaux

**Jeu coopératif.** Effectuez chacun votre tour les calcul de la pyramide en partant du bas. Chaque résultat est additionné dans la case du dessus. Il y a des indices dans les cadeaux. Si l'un d'entre vous se trompe, le chat marque un point et on lui colorie une de ses 3 étoiles. Il faut avoir gagné avant le chat, c'est-à-dire avant de lui avoir colorié toutes ses étoiles.



13b

### Jeu du chat noir : les nombres décimaux

**Jeu coopératif.** Effectuez chacun votre tour les calcul de la pyramide en partant du bas. Chaque résultat est additionné dans la case du dessus. Il y a des indices dans les cadeaux. Si l'un d'entre vous se trompe, le chat marque un point et on lui colorie une de ses 3 étoiles. Il faut avoir gagné avant le chat, c'est-à-dire avant de lui avoir colorié toutes ses étoiles.



Et si vous inventiez un jeu du même type ?



Jeux de l'intrus des nombres décimaux :  
doubles, moitiés, diviser par 5.

13c



TOP CHRONO. Chacun choisit une grille et relie chaque opération avec son résultat. Il restera un intrus. Le premier à le découvrir dans sa grille a gagné.

Double de 1,5	Double de 12,4	3,2
2,12	7	Double de 3,5
Double de 1,6	24,8	3

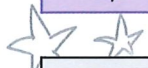


Double de 0,5	Double de 24,3	10,10
48,6	1	Double de 5,5
Double de 4,5	9	11

Double de 7,4	Double de 4,5	1
9	12,10	Double de 6,5
Double de 0,5	14,8	13



Double de 3,5	Double de 13,1	3,2
26,2	5,4	Double de 2,7
Double de 1,6	7	4,14



Moitié de 7	Moitié de 14,6	1,6
2,5	3,5	Moitié de 5
Moitié de 3,2	6,1	7,3



Moitié de 9	Moitié de 18,2	1,5
2,1	1,6	Moitié de 3
Moitié de 3,2	4,5	9,1

2,6 : 5	4,48	22,4 : 5
0,26	3,2 : 5	2,48
0,64	0,52	12,4 : 5

2,6 : 5	0,42	31,4 : 5
8,66	3,2 : 5	0,64
6,28	0,52	43,3 : 5

6,28	4,2 : 5	8,66
6,48	43,3 : 5	0,84
32,4 : 5	3,24	31,4 : 5

4,48	2,48	32,4 : 5
4,2 : 5	8,4	22,4 : 5
12,4 : 5	6,48	0,84