

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°1

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

53						
0,04						
175,3						
47,01						
2,35						
	$\times 100$	$\div 100$	$\div 10$	$\times 1\,000$	$\times 10$	$\div 1\,000$

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°2

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Prends le quart</b>						
<b>Ajoute 3</b>						
<b>Prends le triple</b>						
<b>Retire 5</b>						
<b>Prends la moitié</b>						
<b>Ajoute 6</b>						
<b>Prends le triple</b>						
<b>Ajoute 5</b>						
<b>Prends le double du nombre</b>						
<b>Ajoute 1</b>						
	8	2	4	12	6	10

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°3

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de 36 calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>10,005</b>						
<b>47,55</b>						
<b>7,075</b>						
<b>0,45</b>						
<b>3,25</b>						
<b>0,5</b>						
<b>+</b>	<b>12,5</b>	<b>57,05</b>	<b>3,105</b>	<b>0,25</b>	<b>1,075</b>	<b>41,005</b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°4

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente cases.
- A tour de rôle chaque joueur choisit une case et écrit la réponse correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

297						
644						
55						
340						
36						
Est-il divisible par ... ?	3	5	4	2	11	9

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°5

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

$3 \times a + b \div 2$						
$a + 2 \times (b - 1)$						
$b - 4 \times a$						
$2 \times a + b$						
$a + b$						
	$a = 3 \text{ et } b = 14$	$a = 2,5 \text{ et } b = 10$	$a = 0,25 \text{ et } b = 6$	$a = 0,5 \text{ et } b = 5$	$a = 0 \text{ et } b = 15$	$a = 15 \text{ et } b = 100$

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°6

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

11						
9						
8						
6						
3						
×	4	10	7	5	9	6

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°7

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente cases.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Le nombre est-il divisible par 2 ?</b>						
<b>Le nombre est-il divisible par 3 ?</b>						
<b>Le nombre est-il divisible par 5 ?</b>						
<b>Le nombre est-il divisible par 9 ?</b>						
	<b>162</b>	<b>145</b>	<b>129</b>	<b>150</b>	<b>110</b>	<b>143</b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°8

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

- 8						
- 1,7						
5						
- 2,3						
5						
+	5,3	8,9	- 3,5	+ 8,4	- 6	7



## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°9

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

- 13						
- 1						
- 3						
8						
- 5						
+	5	- 4	+ 6	9	- 8	4

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°10

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente cases.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Valeur approchée par excès au dixième près</b>						
<b>Arrondi au dixième près</b>						
<b>Arrondi à l'unité près</b>						
<b>Valeur approchée par excès à l'unité près</b>						
<b>Valeur approchée par défaut à l'unité près</b>						
<b>Nombre étudié</b>	<b>2,62</b>	<b>4,43</b>	<b>3,52</b>	<b>5,55</b>	<b>6,25</b>	<b>3,09</b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°11

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu consiste à écrire le **périmètre du rectangle**.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>15 cm</b>						
<b>10 cm</b>						
<b>9 cm</b>						
<b>7 cm</b>						
<b>6 cm</b>						
<div>Longueur</div> <div>Largeur</div>	<b>2 cm</b>	<b>2,5 cm</b>	<b>3 cm</b>	<b>4 cm</b>	<b>5 cm</b>	<b>6 cm</b>

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°12

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu consiste à écrire **l'aire du rectangle**.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>15 cm</b>						
<b>10 cm</b>						
<b>9 cm</b>						
<b>7 cm</b>						
<b>6 cm</b>						
<div>Longueur</div> <div>Largeur</div>	<b>2 cm</b>	<b>2,5 cm</b>	<b>3 cm</b>	<b>4 cm</b>	<b>5 cm</b>	<b>6 cm</b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°13

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Le dixième</b>						
<b>Les deux tiers</b>						
<b>Le double</b>						
<b>Le tiers</b>						
<b>La moitié</b>						
<b>Nombre étudié</b>	<b>15</b>	<b>60</b>	<b>21</b>	<b>45</b>	<b>30</b>	<b>75</b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°14

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Le dixième</b>						
<b>Les trois quarts</b>						
<b>Le double</b>						
<b>Le quart</b>						
<b>La moitié</b>						
<b>Nombre étudié</b>	<b>12</b>	<b>40</b>	<b>18</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>50</b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°15

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

Prix de 1,250 kg						
Prix de 250 g						
Prix de 1,5 kg						
Prix de 500 g						
Prix de 2 kg						
Prix de 1 kg	1,40 €	2 €	4 €	2,20 €	6,80 €	5,60 €

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°16

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente-six calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>1</b>						
<b>53</b>						
<b>350</b>						
<b>100</b>						
<b>62</b>						
<b>50</b>						
<b>÷</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>4</b>	<b>1 000</b>	<b>0,5</b>



## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°17

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

(- 13)						
(- 1)						
(- 3)						
8						
(- 5)						
×	5	(- 4)	+ 6	x	(- 8)	9

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°18

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de quarante-neuf calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b><math>4x</math></b>							
<b><math>3x</math></b>							
<b><math>2x</math></b>							
<b><math>x</math></b>							
<b><math>-x</math></b>							
<b><math>-2x</math></b>							
<b><math>-3x</math></b>							
<b>+</b>	<b><math>2x</math></b>	<b><math>3x</math></b>	<b><math>4x</math></b>	<b><math>-x</math></b>	<b><math>-2x</math></b>	<b><math>-3x</math></b>	<b><math>-4x</math></b>

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°19

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de quarante-neuf calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b><math>4x</math></b>							
<b><math>3x</math></b>							
<b><math>2x</math></b>							
<b><math>x</math></b>							
<b><math>-x</math></b>							
<b><math>-2x</math></b>							
<b><math>-3x</math></b>							
<b><math>-</math></b>	<b><math>2x</math></b>	<b><math>3x</math></b>	<b><math>4x</math></b>	<b><math>-x</math></b>	<b><math>-2x</math></b>	<b><math>-3x</math></b>	<b><math>-4x</math></b>

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°20

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente-six calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

$-(2a - 1)$						
$-3 + a$						
$5 - a$						
$2a$						
$a$						
$3$						
$\times$	$(-1)$	$a$	$1 + a$	$2a$	$-a + 2$	$-a$

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°21

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Prends le triple</b>						
<b>Ajoute 3</b>						
<b>Prends le triple</b>						
<b>Retire 5</b>						
<b>Prends la moitié</b>						
<b>Ajoute 1</b>						
<b>Prends le quart</b>						
<b>Ajoute 7</b>						
<b>Prends l'opposé du nombre</b>						
<b>Ajoute 6</b>						
	8	2	4	-12	10	-6

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°22

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

<b>Ajoute 4</b> <b>Prends le double</b>						
<b>Prends le triple</b> <b>Ajoute 2</b> <b>Retire le nombre de départ</b>						
<b>Retire 3</b> <b>Prends le double</b> <b>Ajoute 2</b>						
<b>Ajoute 8</b> <b>Prends le quart</b>						
<b>Prends le double</b> <b>Retire 3</b> <b>Retire le nombre de départ</b>						
	<b>6</b>	<b>-4</b>	<b>7</b>	<b>-6</b>	<b>9</b>	<b>1</b>

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°23

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

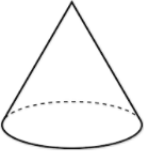
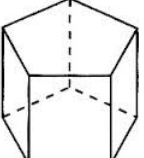
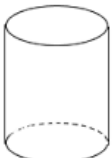
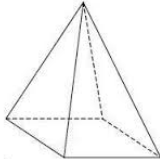

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de vingt-cinq cases.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

					
					
					
					
					
	<b>Nombre de faces</b>	<b>Nombre de sommets</b>	<b>Nombre d'arêtes</b>	<b>Nom du solide</b>	<b>Nature de la base</b>

# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°24

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

Sous la forme d'une somme						
Sous la forme d'une différence						
Qui donne le double du nombre						
Sous la forme d'une fraction décimale						
Sous la forme du produit de deux nombres						
Trouve une écriture...	3	7	5,4	6,8	13	$6 \div 10$



# 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°25

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

Sous la forme d'une somme						
Sous la forme d'une différence						
Qui donne le double du nombre						
Sous la forme d'une fraction décimale						
Sous la forme du produit de deux nombres						
Trouve une écriture...	4, 2 + 5	9, 6	3 × 4	12, 4 ÷ 10	8	7 – 2, 5

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°26

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de trente calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

$2 \times 3$						
$(-4) \times 2$						
$(-10)$						
$(-4) \times (-5)$						
$2 \times 3 \times (-2)$						
Trouve une écriture...	-5	$(-1) \times 7$	$2 \times 4 \times (-2)$	+0,5	$25 \times (-4)$	$(-1) \times (-2)$

## 4 alignés, c'est gagné !



Fiche n°27

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

Nom du 2<sup>ème</sup> joueur : .....

But du jeu : Aligner 4 réponses horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Départ : Chaque joueur prend un stylo de couleur différente. L'élève qui est assis du côté du couloir commence la partie.

Règles :

- Le jeu se compose de vingt-quatre calculs.
- A tour de rôle chaque joueur choisit un calcul et l'effectue mentalement puis l'écrit dans la case correspondante.
- Il faut compléter les cases en commençant par celles du bas.
- Le joueur qui s'aperçoit de l'erreur d'autre joueur raye la réponse dans le tableau (libérant ainsi la case) puis joue deux fois de suite.

3						
(-2)						
5						
2						
×	$3x + 9$	$2x - 5$	$3x + 1$	$-4x + 5$	$x - 2$	$-5x + 4$

Nom du 1<sup>er</sup> joueur : .....

[illegible]

Faire une grille de soustraction de relatifs