Mathématiques LUDO MATHS 1

Matériel : une feuille et un crayon

But : marquer le plus de points possibles

- L'utilisation du joker sur un problème permet de gagner un point supplémentaire si le problème est résolu. Dans le cas contraire, la classe perd un point. Les points sont illustrés par des carottes.

DÉROULEMENT

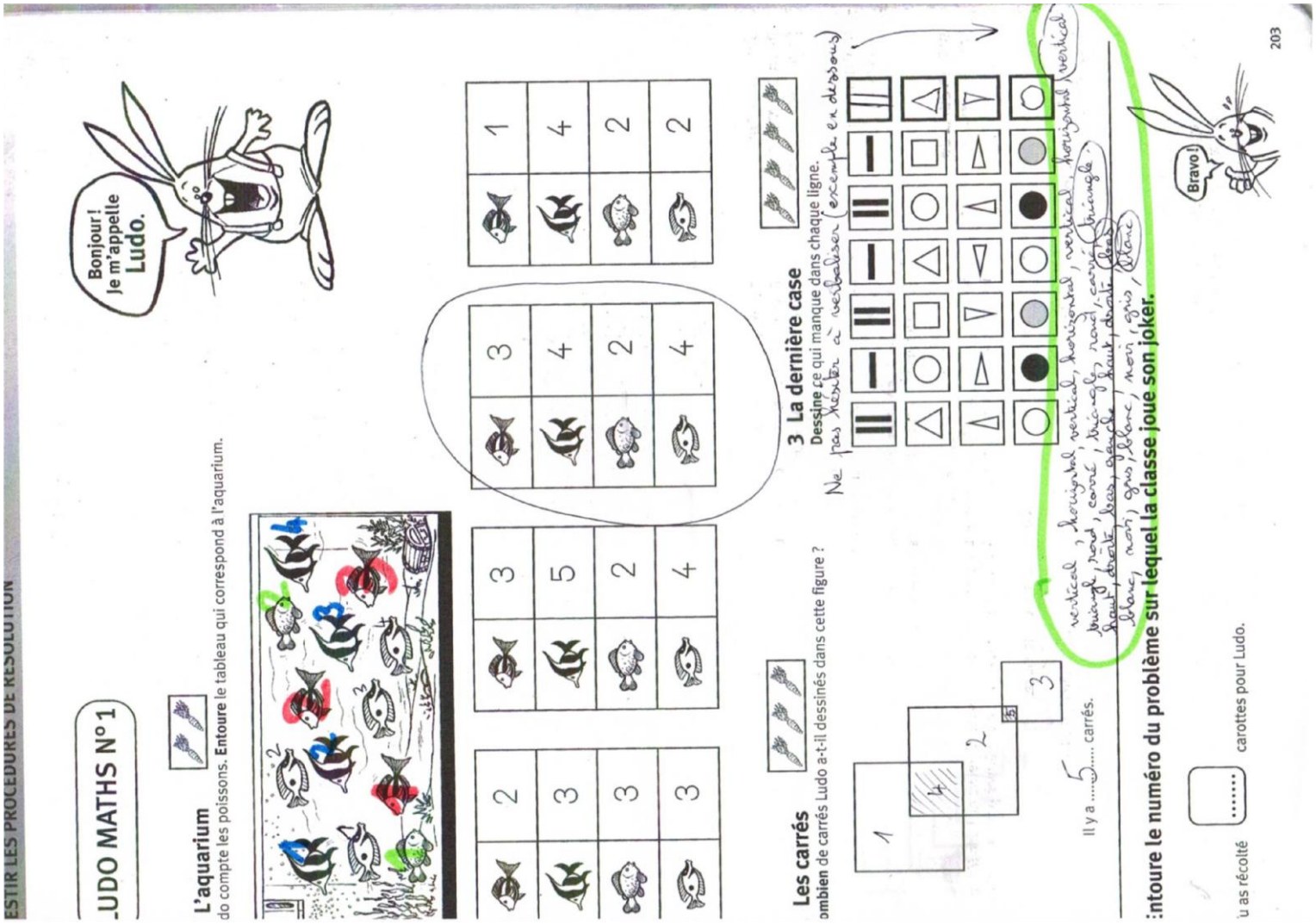
ÉTAPE 1 Découvrir une épreuve du Ludo Maths

- Découvrir le règlement et l'épreuve du Ludo Maths n° 1.
- Avant de commencer le Ludo Maths, l'enseignant lit tous les problèmes.

ÉTAPE 2 Résoudre les problèmes

- Résoudre les problèmes du Ludo Maths n° 1.

S'APPROPRIER LE LANGAGE

- **Argumenter** pour défendre sa solution.
- **Syntaxe** Utiliser « parce que » et « car ».

Solutions :