

LE MYSTERO



Description du matériel :

- 9 cartes-nombres de 1 à 9
- 1 grille vierge de 9 cases avec la case mystère symbolisée par un point d'interrogation au centre,
- 40 cartes-problèmes numérotées et de difficulté graduelle.
- 1 feuille de route.

Nombre de joueurs :

1 joueur seul ou une équipe de 2 à 4 joueurs par lot de matériel.
(L'activité est individuelle mais plusieurs enfants ou équipes peuvent la faire simultanément).

Objectif : Apprendre à décoder et utiliser des informations d'ordre numérique cardinal.

Règle du jeu :

En respectant les indices fournis sur une carte-problème, placer huit nombres sur la grille, celui qui ne peut pas être placé est le nombre-mystère qui se pose au centre.

SBV 2008

FEUILLE DE ROUTE

MYSTERO 1	MYSTERO 2	MYSTERO 3	MYSTERO 4	MYSTERO 5	MYSTERO 6	MYSTERO 7	MYSTERO 8
MYSTERO 9	MYSTERO 10	MYSTERO 11	MYSTERO 12	MYSTERO 13	MYSTERO 14	MYSTERO 15	MYSTERO 16
MYSTERO 17	MYSTERO 18	MYSTERO 19	MYSTERO 20	MYSTERO 21	MYSTERO 22	MYSTERO 23	MYSTERO 24
MYSTERO 25	MYSTERO 26	MYSTERO 27	MYSTERO 28	MYSTERO 29	MYSTERO 30	MYSTERO 31	MYSTERO 32
MYSTERO 33	MYSTERO 34	MYSTERO 35	MYSTERO 36	MYSTERO 37	MYSTERO 38	MYSTERO 39	MYSTERO 40

Je colorie la case ou j'entoure le numéro correspondant à la carte problème que j'ai résolue.

FEUILLE DE ROUTE

MYSTERO 1	MYSTERO 2	MYSTERO 3	MYSTERO 4	MYSTERO 5	MYSTERO 6	MYSTERO 7	MYSTERO 8
MYSTERO 9	MYSTERO 10	MYSTERO 11	MYSTERO 12	MYSTERO 13	MYSTERO 14	MYSTERO 15	MYSTERO 16
MYSTERO 17	MYSTERO 18	MYSTERO 19	MYSTERO 20	MYSTERO 21	MYSTERO 22	MYSTERO 23	MYSTERO 24
MYSTERO 25	MYSTERO 26	MYSTERO 27	MYSTERO 28	MYSTERO 29	MYSTERO 30	MYSTERO 31	MYSTERO 32
MYSTERO 33	MYSTERO 34	MYSTERO 35	MYSTERO 36	MYSTERO 37	MYSTERO 38	MYSTERO 39	MYSTERO 40

Je colorie la case ou j'entoure le numéro correspondant à la carte problème que j'ai résolue.