

LE MYSTERO

Description du matériel :

- 9 cartes-nombres de 1 à 9
- 1 grille vierge de 9 cases avec la case mystère au centre, symbolisée par un point d'interrogation,
- 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

LE MYSTERO

Description du matériel :

- 9 cartes-nombres de 1 à 9
- 1 grille vierge de 9 cases avec la case mystère au centre, symbolisée par un point d'interrogation,
- 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	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO
1	2	3	4	5	6	7	8
MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO
9	10	11	12	13	14	15	16
MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO
17	18	19	20	21	22	23	24
MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO
25	26	27	28	29	30	31	32
MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO	MYSTERO
33	34	35	36	37	38	39	40

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

FEUILLE DE ROUTE



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

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