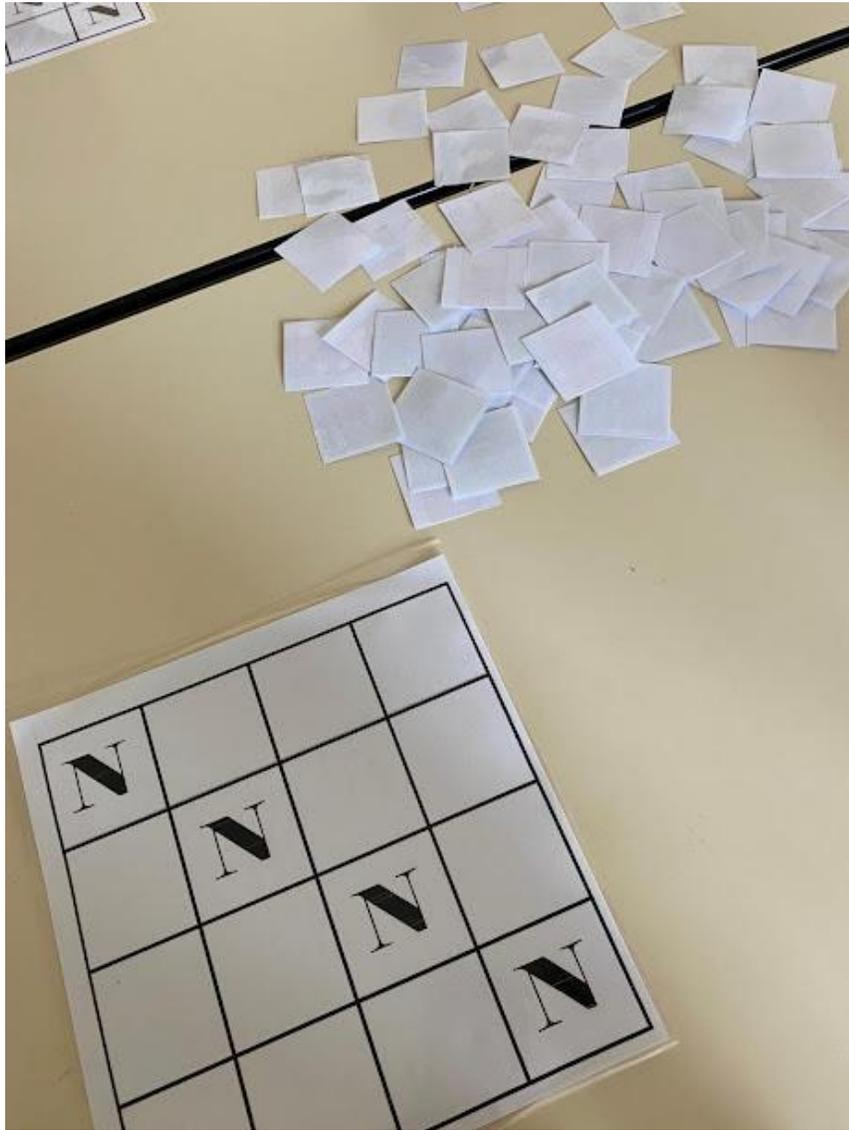


Range tes nombres

Illustrations des règles du jeu

Mise en œuvre dans une classe de cycle 2

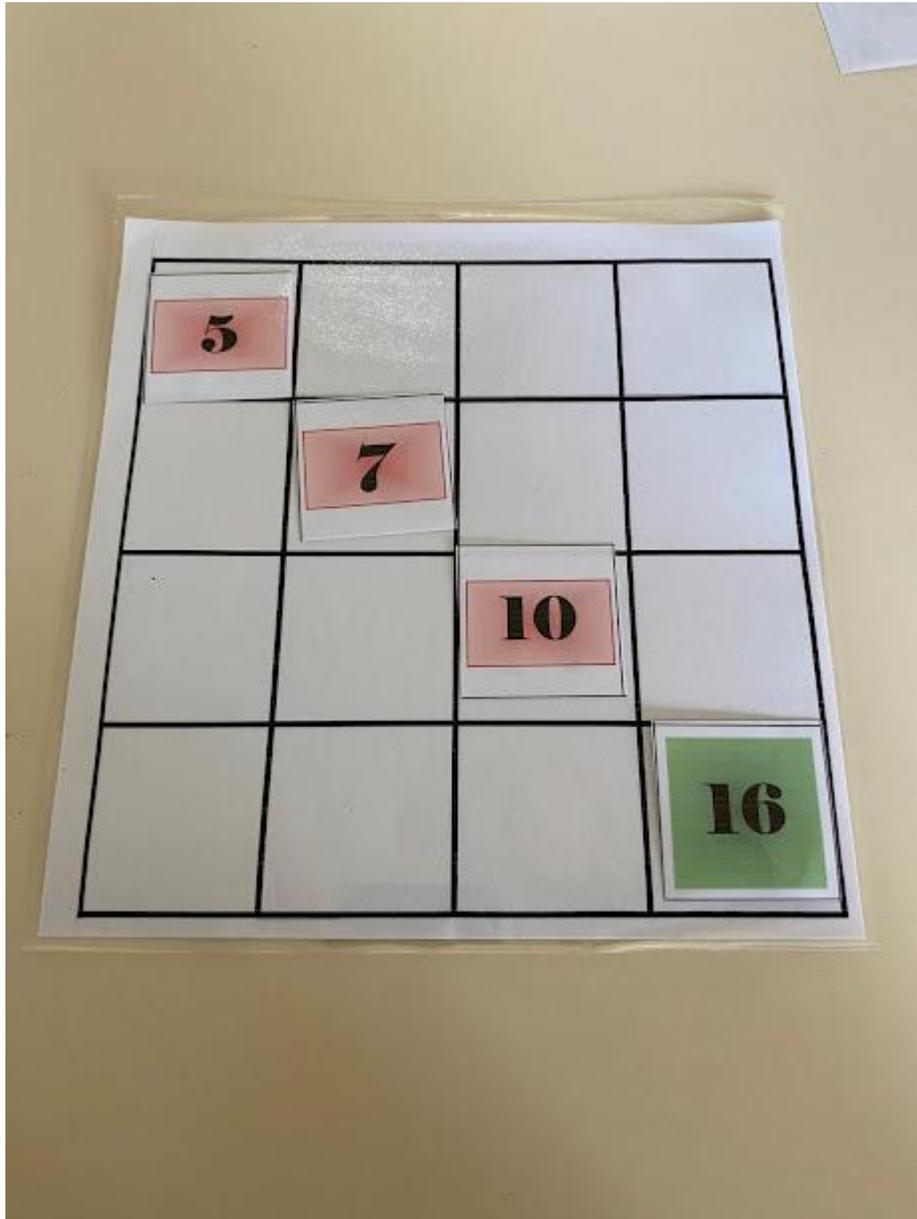
Groupe Mathématiques - 72



Préparation du plateau de jeu.

Mélanger toutes les cartes-nombres et les disposer face cachée au centre de la table.

Distribuer un plateau de jeu à chaque joueur.



Préparation du plateau de jeu.

Chaque joueur pioche 3 cartes et les dispose sur les cases de la diagonale marquée de la lettre N.

Il est conseillé de placer les petits nombres en haut à gauche et les grands nombres en bas à droite.



Déroulement d'une partie.

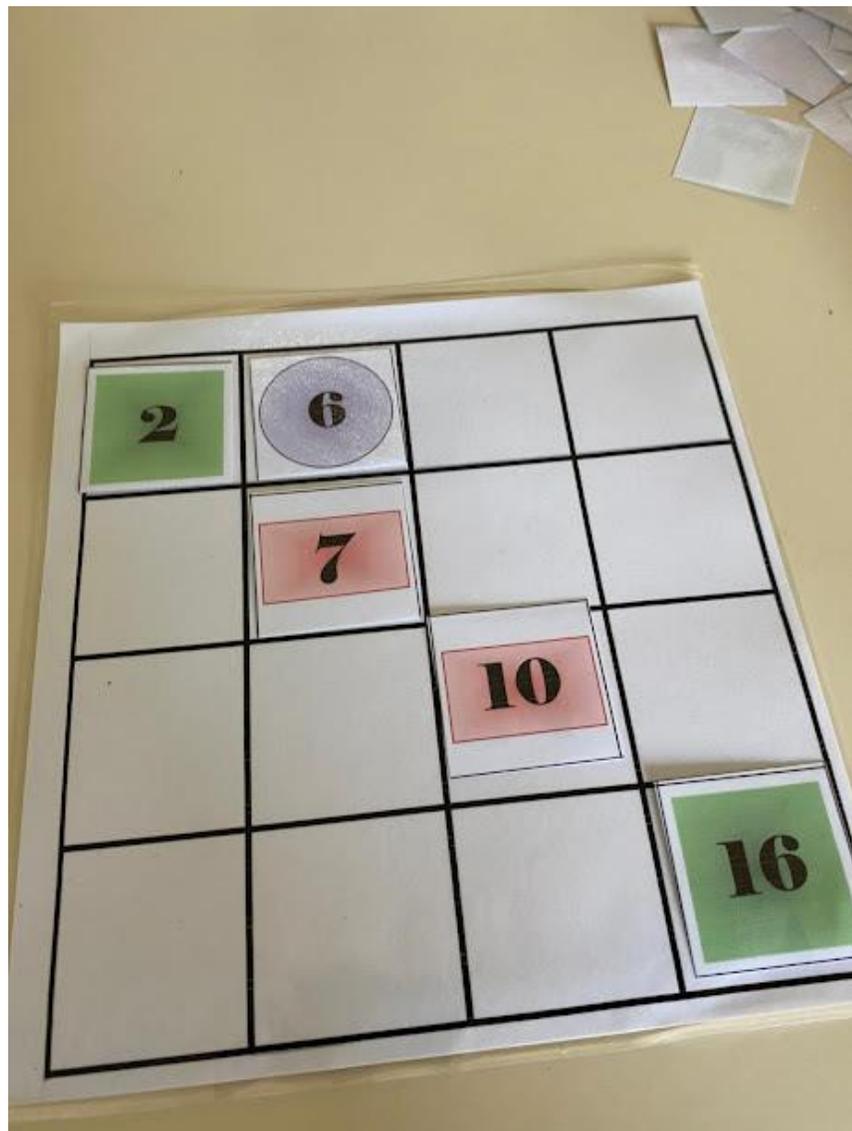
Le joueur pioche le 5, il peut placer la carte-nombre :

- sous le 1 (deuxième ligne) : $5 > 1$ et $5 < 14$

ou

- à côté du 1 (première ligne): $5 > 1$ et $5 < 14$.

Il choisit de la poser à côté du 1 sur la première ligne.



Déroulement d'une partie.

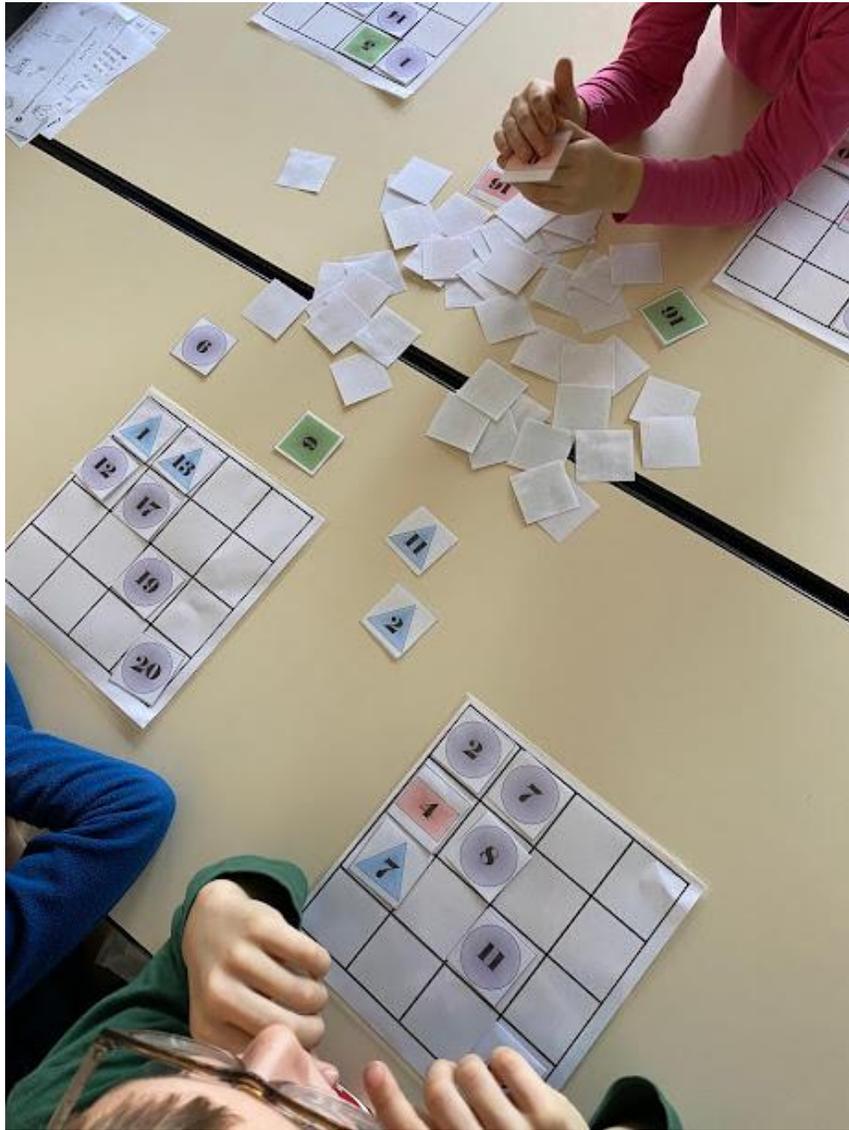
Le joueur pioche le 6, il peut placer la carte nombre

- sous le 2 (deuxième ligne) : $6 > 2$ et $6 < 7$

ou

- à côté du 2 (première ligne) : : $6 > 2$ et $6 < 7$

Il choisit de la poser à côté du 1 sur la première ligne.



Déroulement d'une partie.

Le joueur peut piocher :

- une carte-nombre face cachée
- une carte face-visible

Le joueur peut ensuite :

- poser une carte-nombre sur un espace libre
- remplacer une carte déjà posée par une nouvelle carte-nombre
- reposer la carte piochée si elle ne lui convient pas.