




La cachette

Défi 9	4 ^e année	En dyade
Matériel	2 planches de jeu (utiliser la série a et B ou la série A1 et B1)	
	60 jetons (boutons et macaronis)	
	2 crayons	
	1 jeu de cartes * seulement les as, 2, 3, 4, 5 et les fous -As représente 1 -Fou représente 0	
	Résultat d'apprentissage : Comprendre les faits numériques. Critère : Je complète les équations.	
But du jeu : Le premier joueur qui recouvre complètement sa carte de jetons gagne.		
Démarche : <ol style="list-style-type: none">1. Distribuer toutes les cartes (chaque joueur aura 11 cartes).2. Chaque joueur place ses cartes les faces vers le bas.3. Le joueur A tourne une carte. Cette carte est un facteur.4. Le joueur A détermine où il peut placer ce facteur sur sa planche de jeu.5. Le joueur A écrit ce facteur pour compléter l'équation.6. Il place un jeton à cet endroit.7. Le joueur B joue à son tour.8. Répéter les étapes 3 à 6.		
Important : <ul style="list-style-type: none">-Si un joueur a utilisé toutes ses cartes avant que le jeu soit fini, on ramasse toutes les cartes, on les brasse et on les distribue à nouveau.-Si un joueur ne peut pas placer un jeton, il passe son tour.		