

Du 6 au 10 mars 2023

Cycle : 2

Niveau : 1

Défi n° 1 : suis les cartes !

Matériel pour chaque groupe : un jeu de carte sans les figures et une grille par groupe.

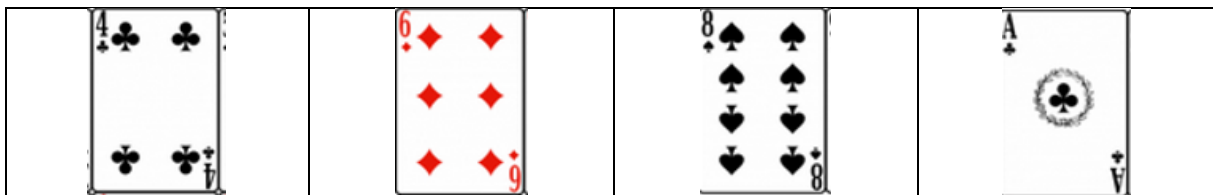
Voici les règles de déplacement case par case : si tu tires une carte

- rouge paire** → monte et vas à droite.
- rouge impaire** → monte et vas à gauche.
- noire paire** → descends et vas à droite.
- noire impaire** → descends et vas à gauche.

Mission 1

Place-toi sur la case B2.

Tu as pioché dans cet ordre les quatre cartes suivantes :




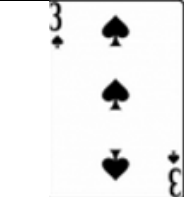
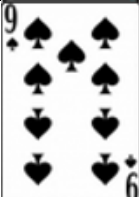





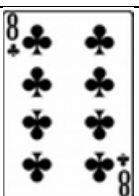
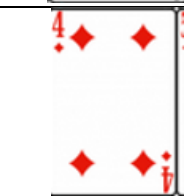
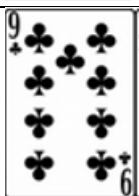

→ Avec ce tirage, sur quelle case arrives-tu ?

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

Mission 2

En partant de la case B2, tu arrives sur la case B4.

Parmi les trois propositions suivantes, quelle est celle qui te permet d'arriver en B4 ?

1				
2				
3				

	A	B	C	D
1				
2		DEPART		
3				
4		ARRIVEE		

Note pour l'enseignant.e :

A terme, les élèves pourront (éventuellement) s'apercevoir que les cartes s'annulent deux à deux du point de vue du déplacement .

Par exemple : si j'ai **un tirage** avec 1 carte noire paire et 1 carte noire impaire OU 1 carte rouge paire et 1 carte rouge impaire, je **reste sur la même case**.