

SIZE
LINE

Vitesse



Longueurs



Durées



BUT du jeu :

Marquer le plus de points en positionnant correctement les cartes sur les axes

Conversion correcte : + 2 points

Carte correctement placée: + 1 point

MATERIEL

- Un plateau de jeu avec 3 axes: **grandeur vitesse** / **grandeur longueur** / **grandeur durée**
- **24 cartes conversions à positionner correctement sur les axes (dos rose)**
 - **24 cartes corrigés (dos vert) à superposer pour vérifier**
- Une fiche équipe (noms / rôles / points)
- Une fiche « A retenir » pour chaque élève à remplir

DEROULEMENT du jeu :

- 1/ Placer les cartes roses et vertes numéros 1, 2 et 3 sur le bon axe au centre du plateau.
- 2/ Distribuer toutes les autres cartes roses aux joueurs, à l'envers et équitablement.
- 3/ Le joueur le plus jeune débute, retourne une de ses cartes, effectue la conversion nécessaire pour pouvoir positionner correctement la carte sur le plateau.
- 4/ Le garant des sciences vérifie avec la carte verte qu'il superpose. Il échange de place les cartes en cas d'erreur.
Le garant des règles comptabilise les points.

Conversion correcte : + 2 points

Carte correctement placée: + 1 point

DEROULEMENT du jeu (suite):

5/ Le joueur à la droite du 1^{er} joueur joue à son tour...etc...

6/ Fin de partie:

Le gagnant est celui ayant le plus de points à la fin!

7/ Chaque joueur remplit sa Fiche « A retenir »

FICHE EQUIPE : DISTRIBUTION DES ROLES ET DES POINTS

EQUIPE N° ...	 Rôle : Garant du jeu Points :	 Rôle : Garant sciences Points :
	 Rôle : Garant du calme Points :	 Rôle : Garant règles Points :