

# RONDE INFERNALE

## Règles

Déterminer les nombres manquants pour que la ronde de calculs soit vraie.

## Utilisation en mathématiques

Ce jeu peut permet de développer les compétences suivantes :

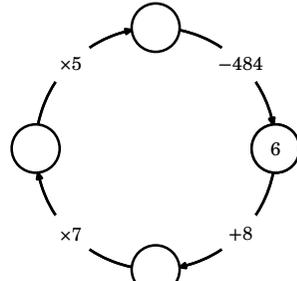
<b>Chercher</b> Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche. (C2) Extraire des informations, les organiser, les confronter à ses connaissances. (C3)
<b>Calculer</b> Domaines du socle : 4	Calculer avec des nombres. (C2) Contrôler les calculs. (C2) Calculer avec des lettres, des algorithmes... (C4)

Prêt pour la danse ?

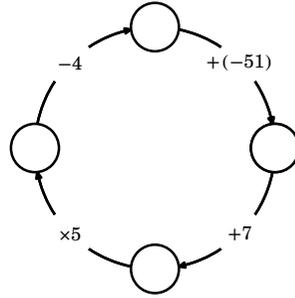


1

Avec le nombre de départ ...

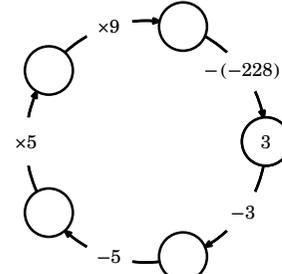


Et puis sans 🤖

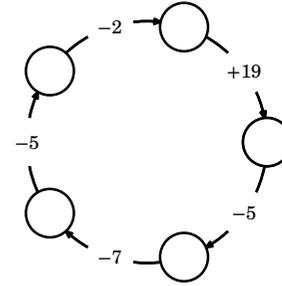


2

Avec le nombre de départ ...



Et puis sans 🤖

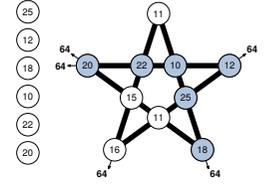


3

# NOMBRE ASTRAL

## Règles

- Compléter les cases vides par les nombres proposés.
- Le chiffre en gras est obtenu par la somme des nombres situés sur une branche de l'étoile.



## Utilisation en mathématiques

Ce jeu peut permet de développer les compétences suivantes :

<b>Chercher</b> Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche. (C2) Extraire des informations, les organiser, les confronter à ses connaissances. (C3)
<b>Calculer</b> Domaines du socle : 4	Calculer avec des nombres. (C2) Contrôler les calculs. (C2) Calculer avec des lettres, des algorithmes... (C4)

Prêt pour rallumer les étoiles ?



4



7

9

5