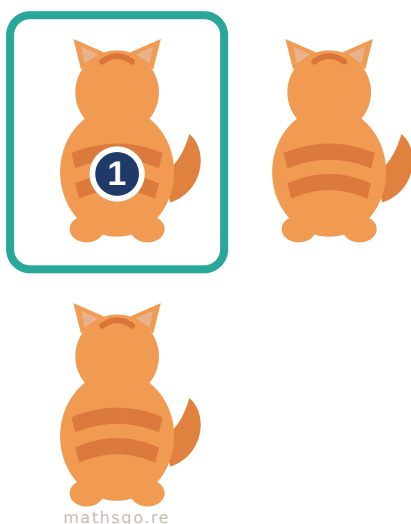


Série 1

Niveau 1 · Découverte

Beaucoup d'indices positifs : on apprend à lire sa carte et à se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

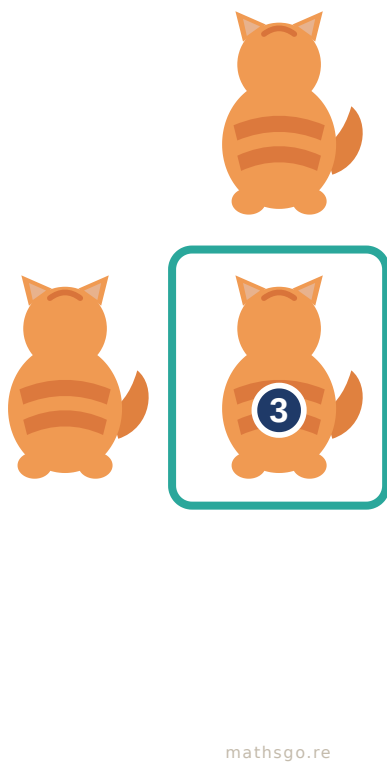
 Série 1



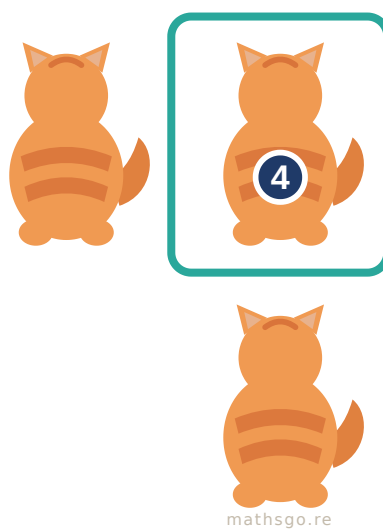
 Série 1



 Série 1



 Série 1



✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Beaucoup d'indices positifs : on apprend à lire sa carte et à se placer. · 8 placements corrects (voir solutions).

 Série 2




mathsgo.re

 Série 2




mathsgo.re

 Série 2






mathsgo.re

 Série 2



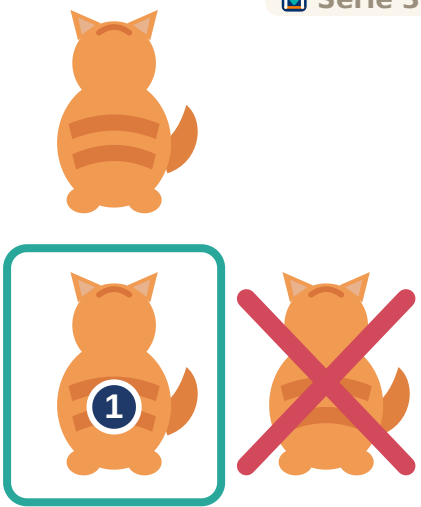



mathsgo.re

✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

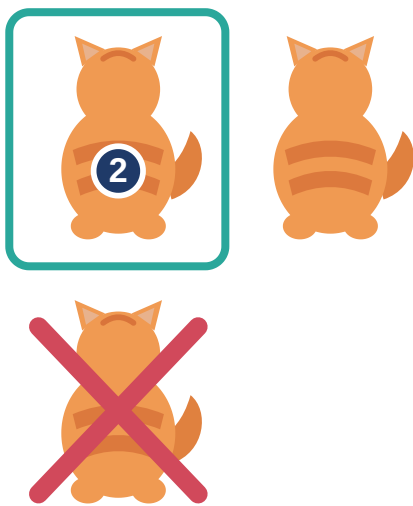
Beaucoup d'indices positifs : on apprend à lire sa carte et à se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

 Série 3



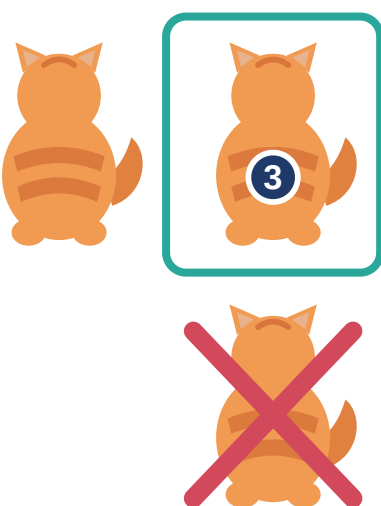
mathsgo.re

 Série 3



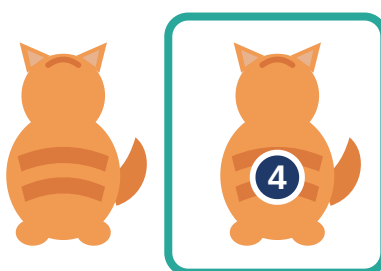
mathsgo.re

 Série 3



mathsgo.re

 Série 3

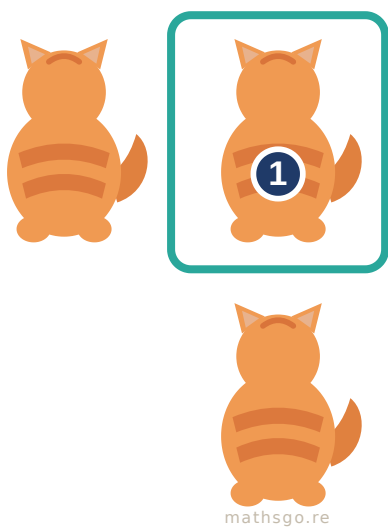


mathsgo.re

✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Beaucoup d'indices positifs : on apprend à lire sa carte et à se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

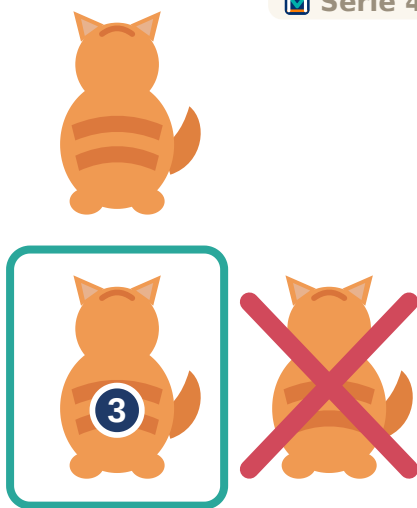
 Série 4



 Série 4



 Série 4



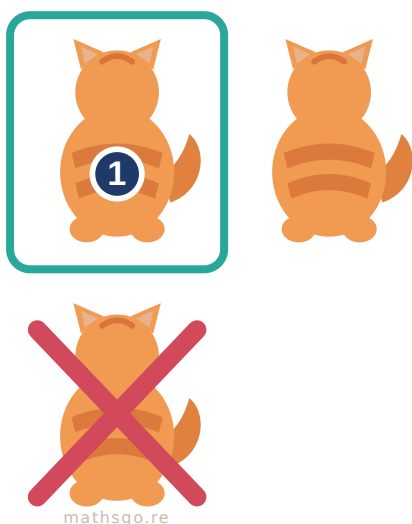
 Série 4



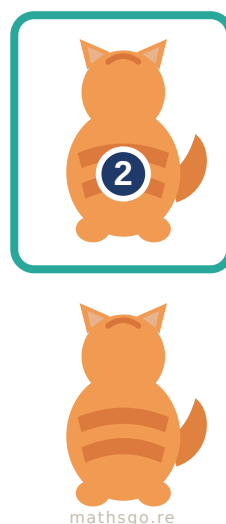
✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Beaucoup d'indices positifs : on apprend à lire sa carte et à se placer. · 5 placements corrects (voir solutions).

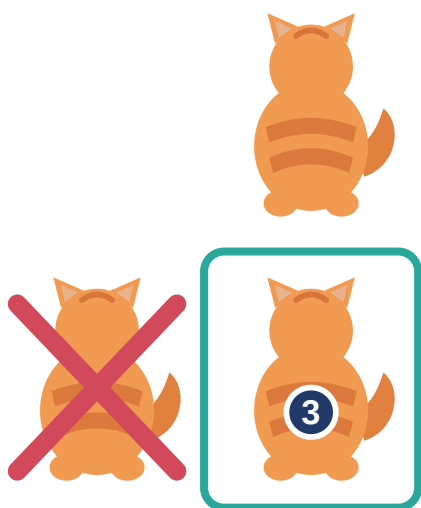
 Série 5



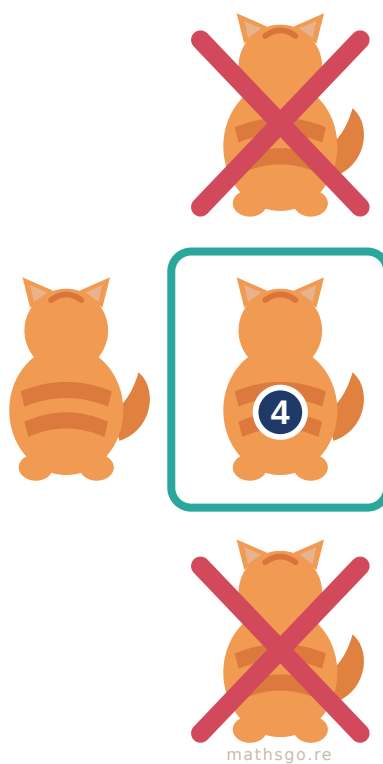
 Série 5



 Série 5



 Série 5

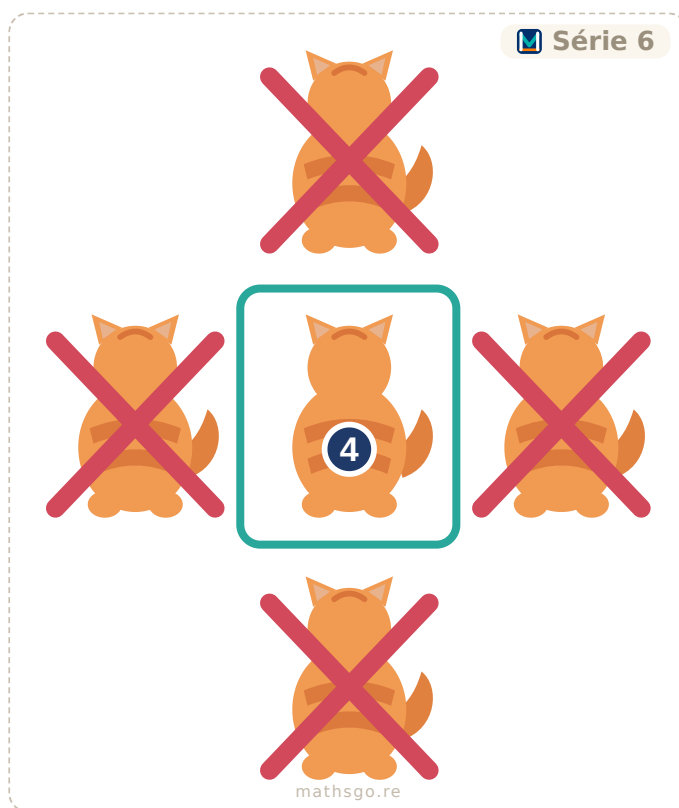
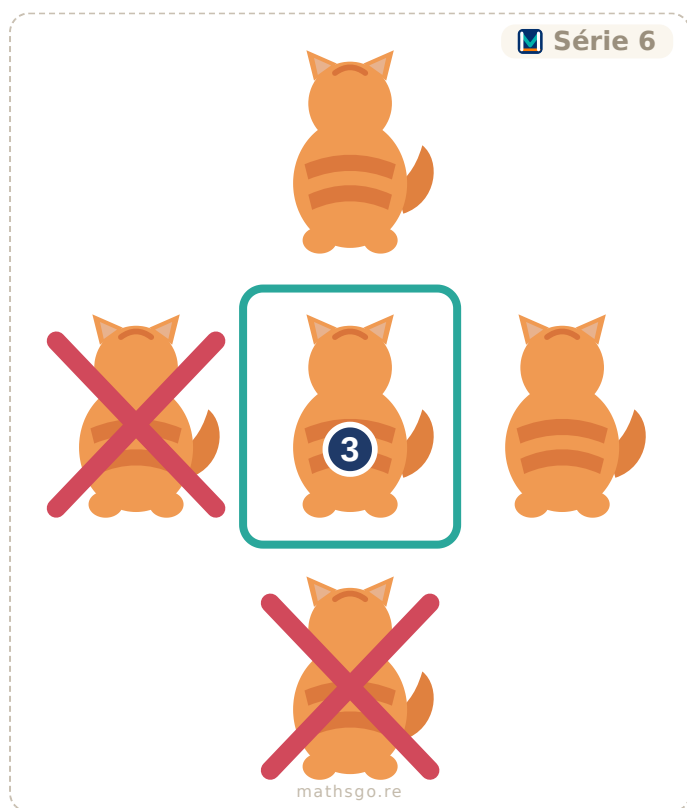
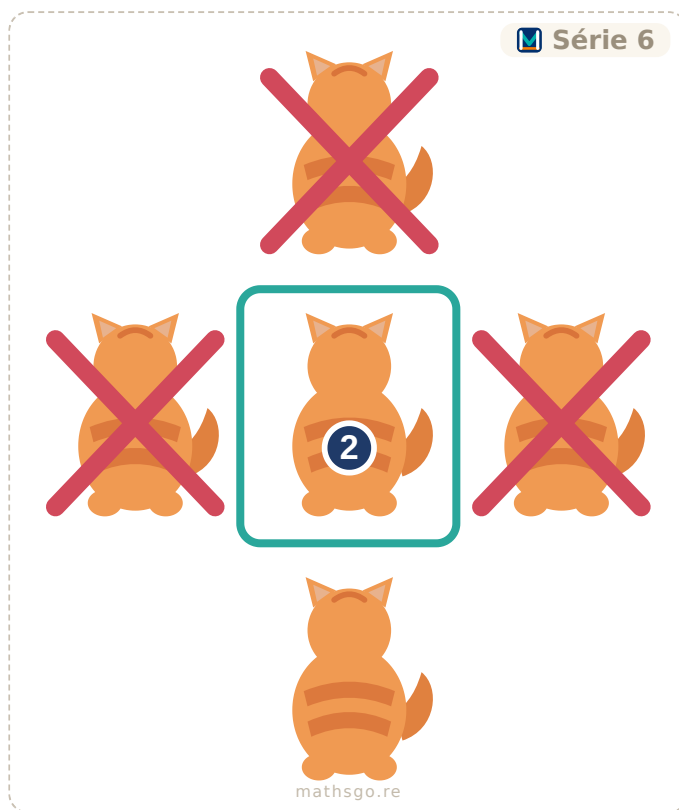
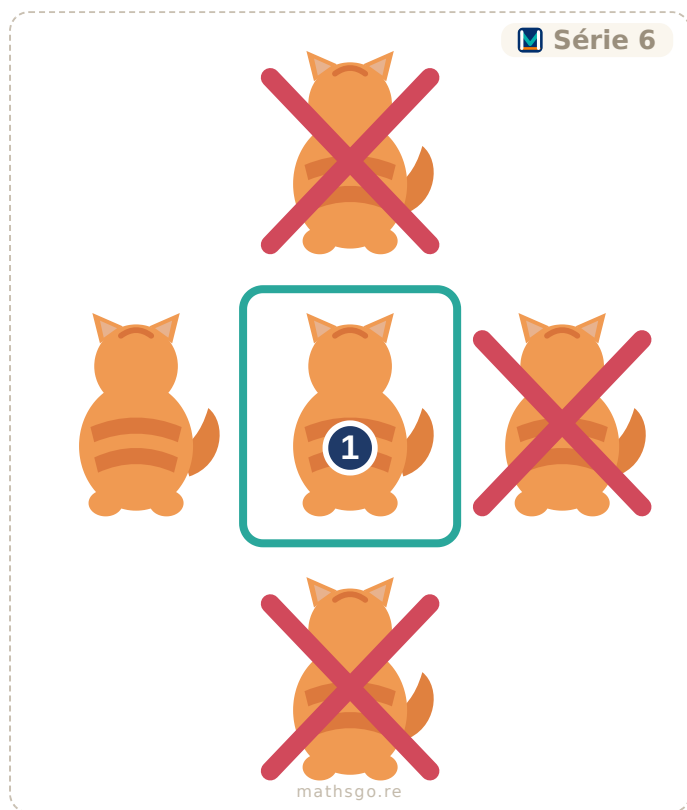


✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 6

Niveau 2 · Cartes complètes

Chaque carte montre les 4 places voisines : devant, derrière, à gauche, à droite. · Un seul placement correct.

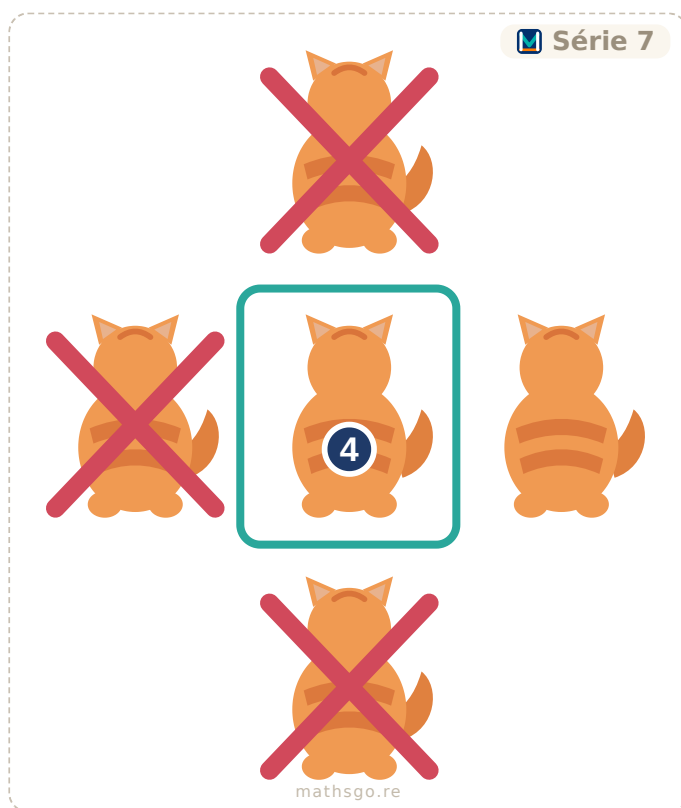
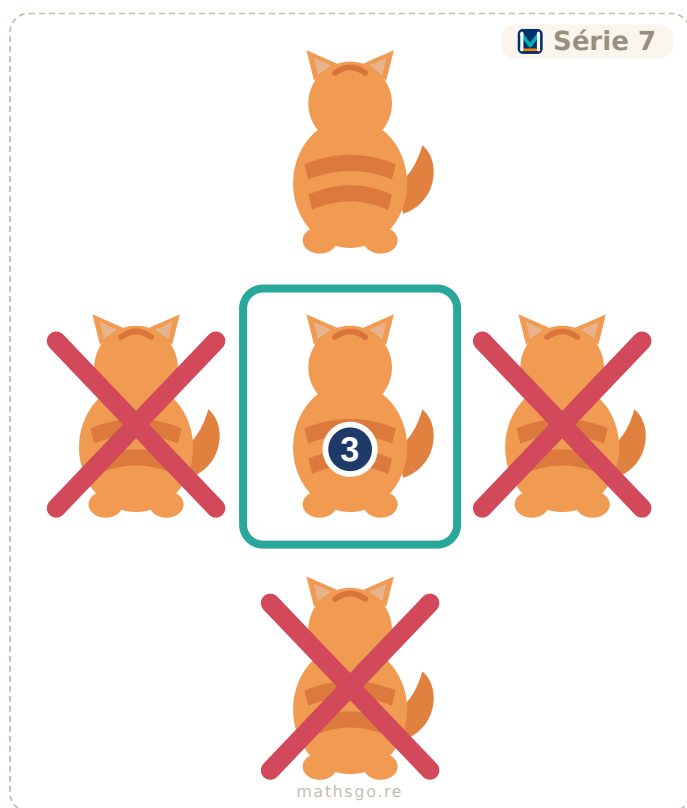
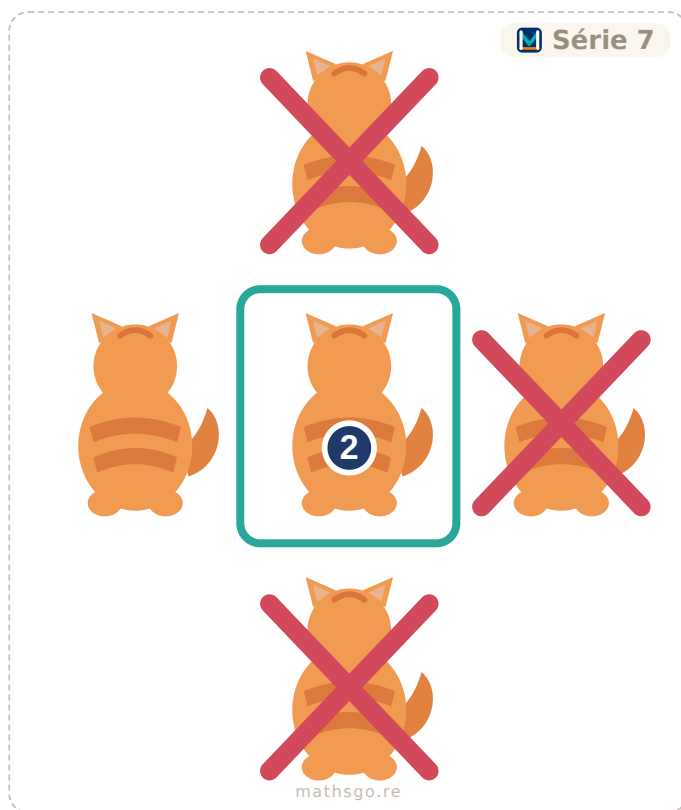
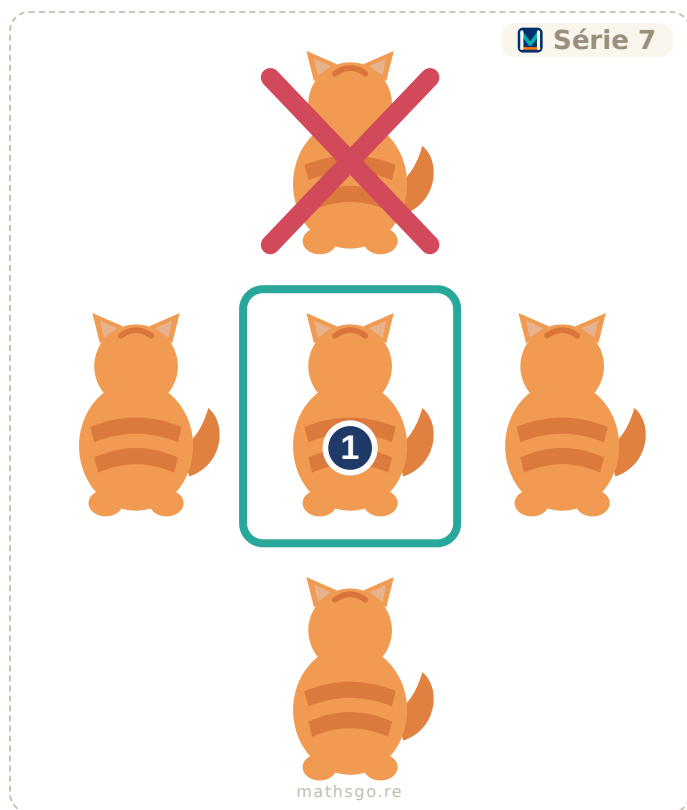


∞ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 7

Niveau 2 · Cartes complètes

Chaque carte montre les 4 places voisines : devant, derrière, à gauche, à droite. · Un seul placement correct.

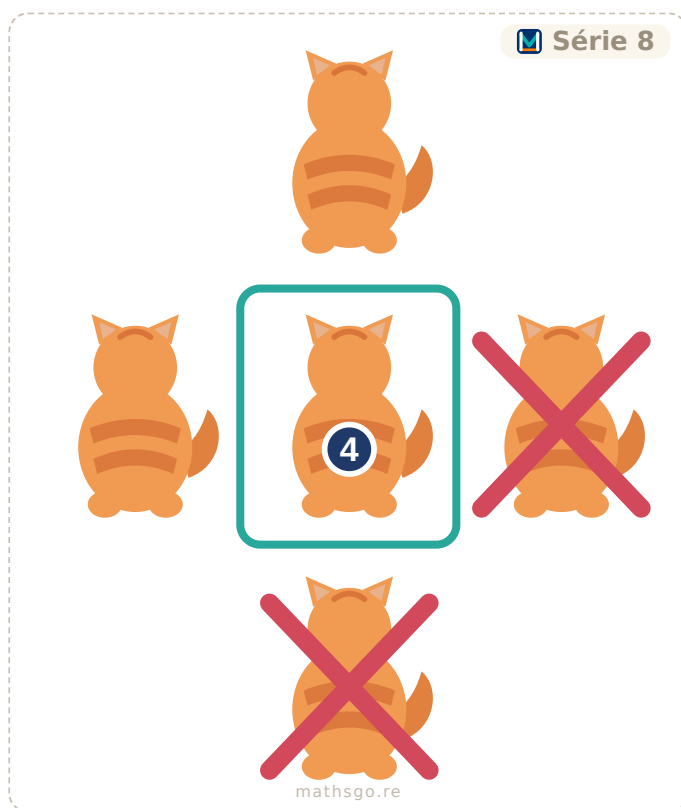
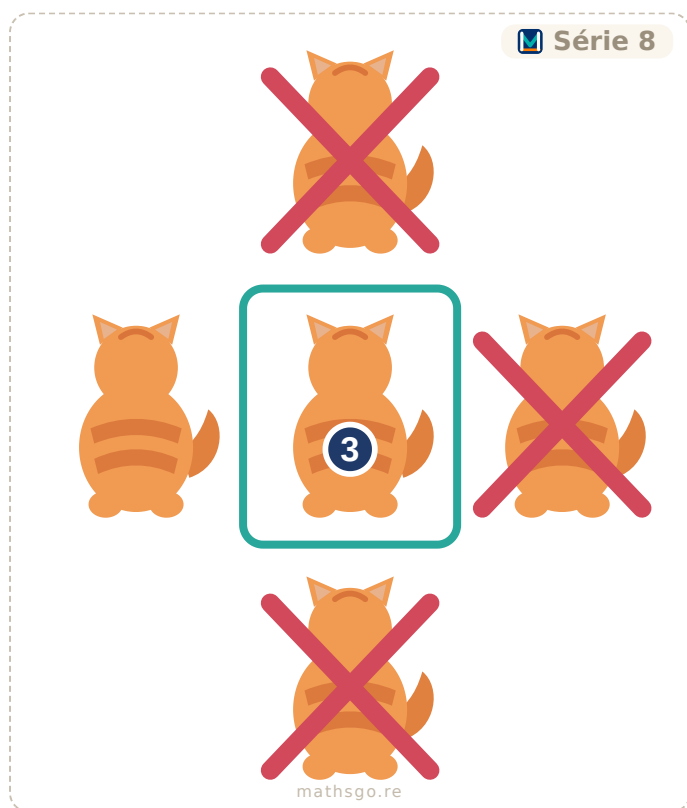
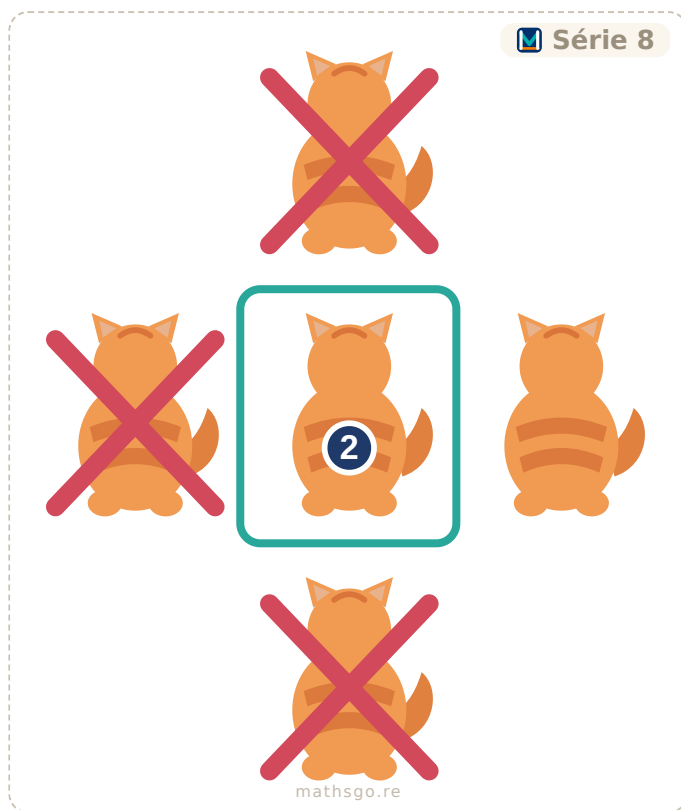
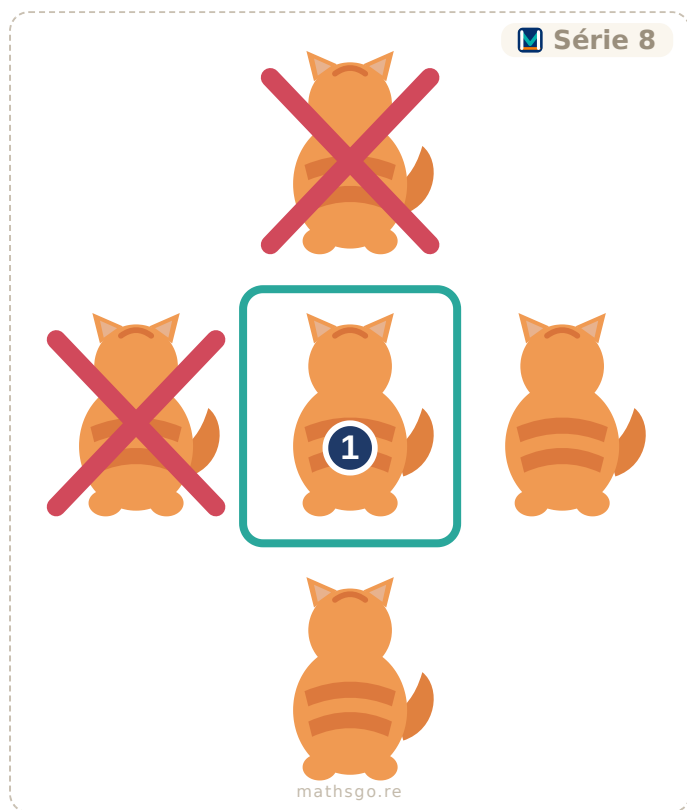


∞ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 8

Niveau 2 · Cartes complètes

Chaque carte montre les 4 places voisines : devant, derrière, à gauche, à droite. · Un seul placement correct.

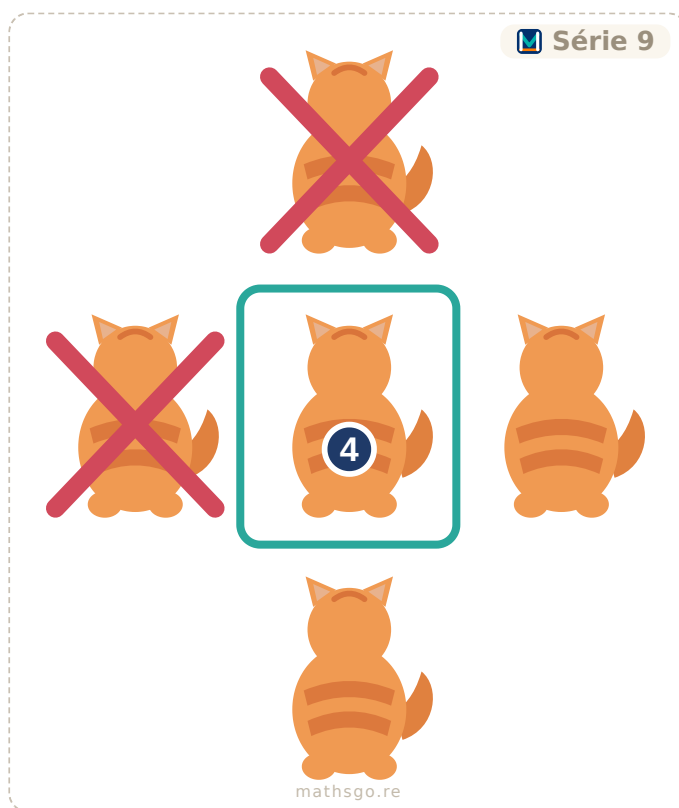
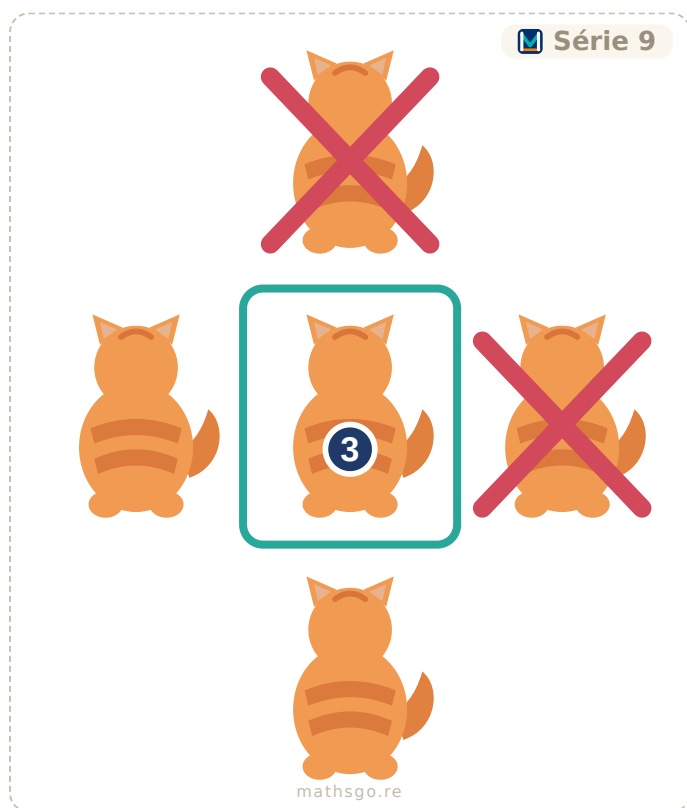
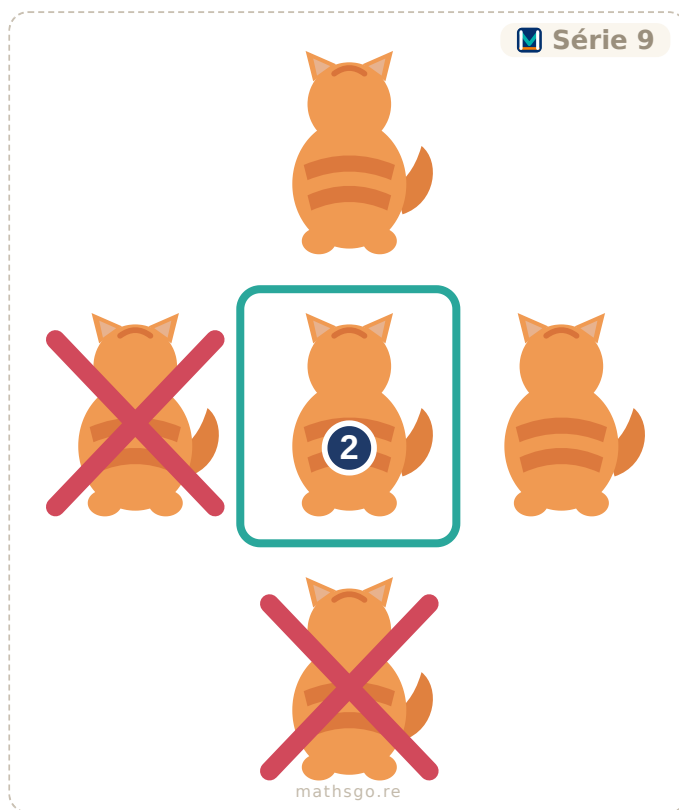
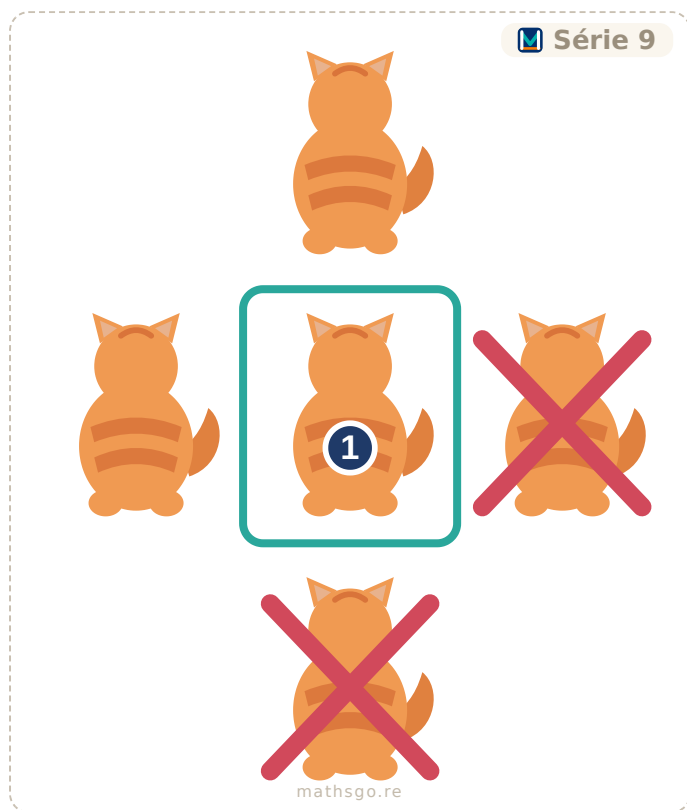


✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 9

Niveau 2 · Cartes complètes

Chaque carte montre les 4 places voisines : devant, derrière, à gauche, à droite. · 2 placements corrects (voir solutions).

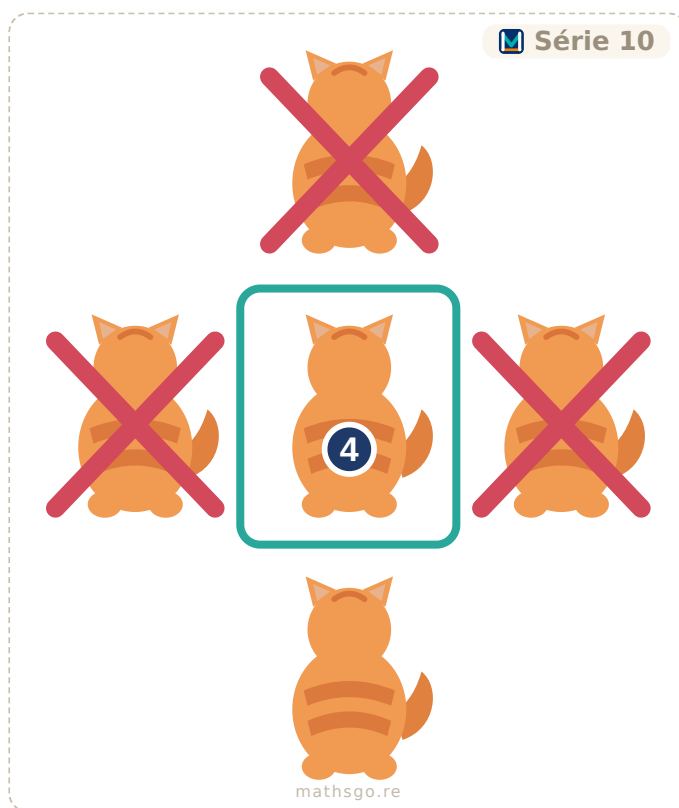
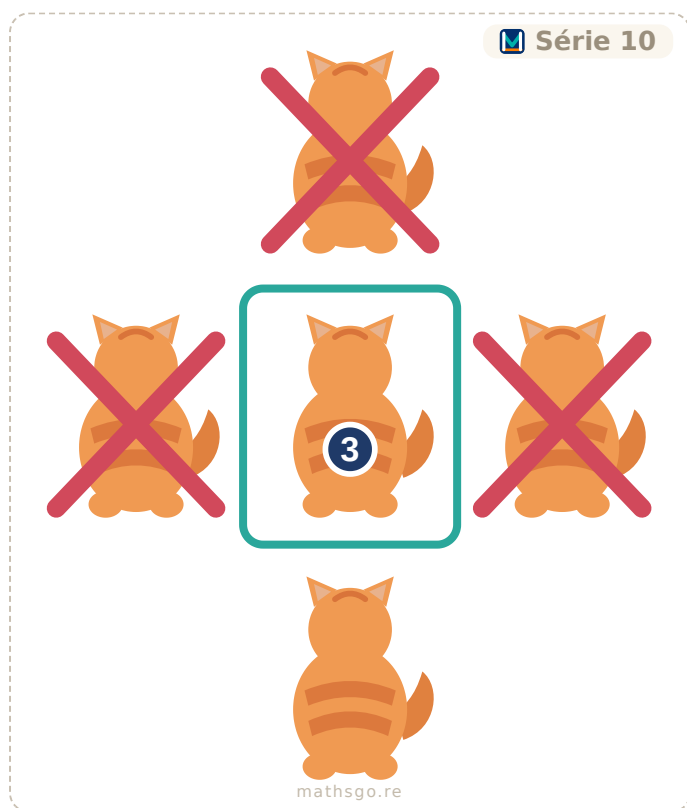
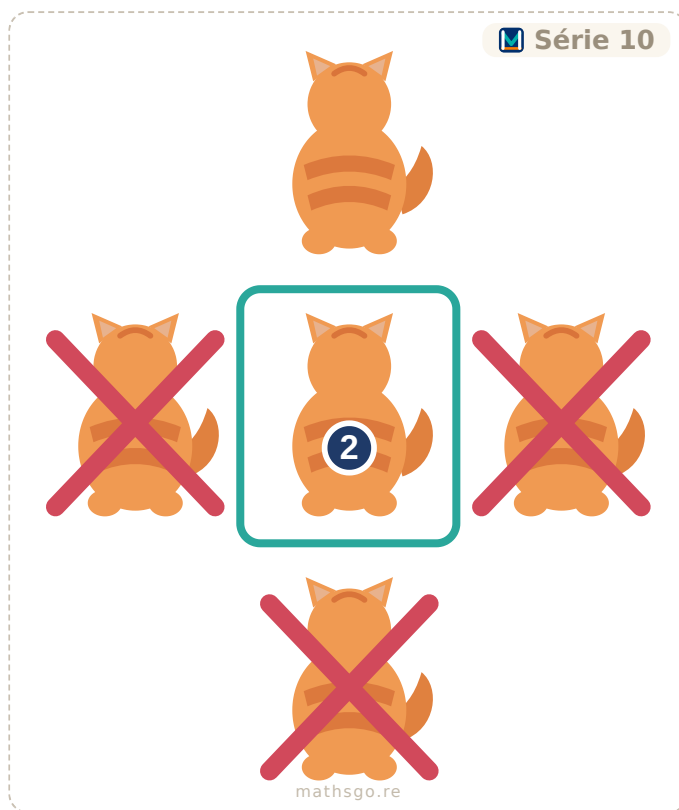
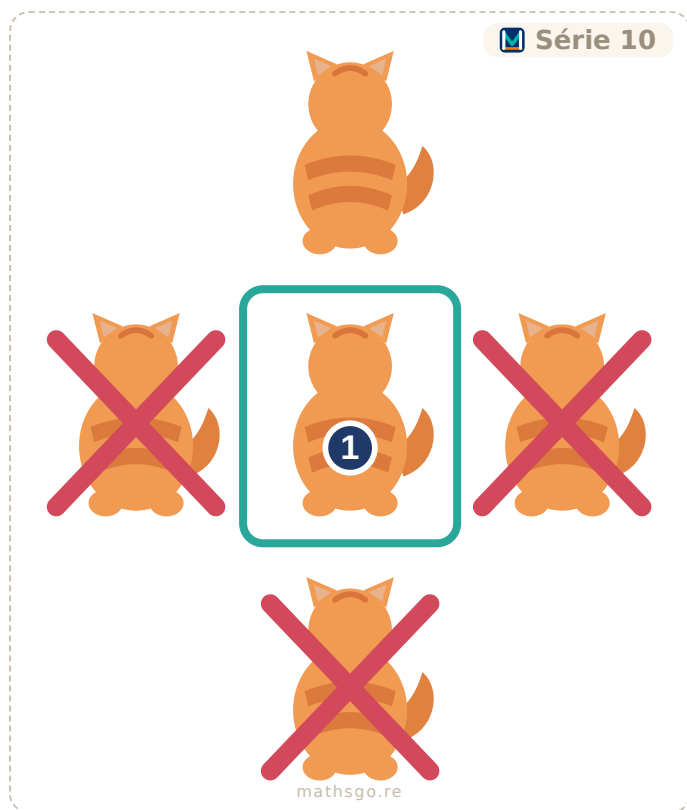


∞ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 10

Niveau 2 · Cartes complètes

Chaque carte montre les 4 places voisines : devant, derrière, à gauche, à droite. · 4 placements corrects (voir solutions).



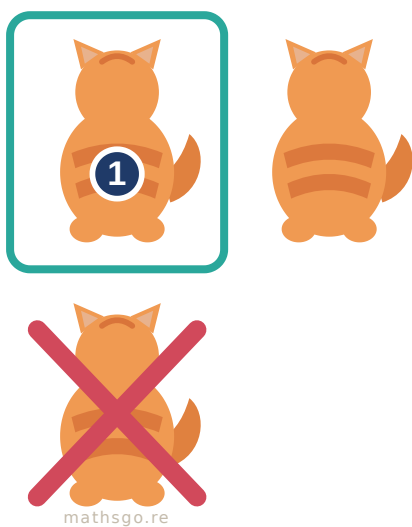
∞ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 11

Niveau 3 · Cartes partielles

Chaque carte ne dit pas tout : il faut échanger pour se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

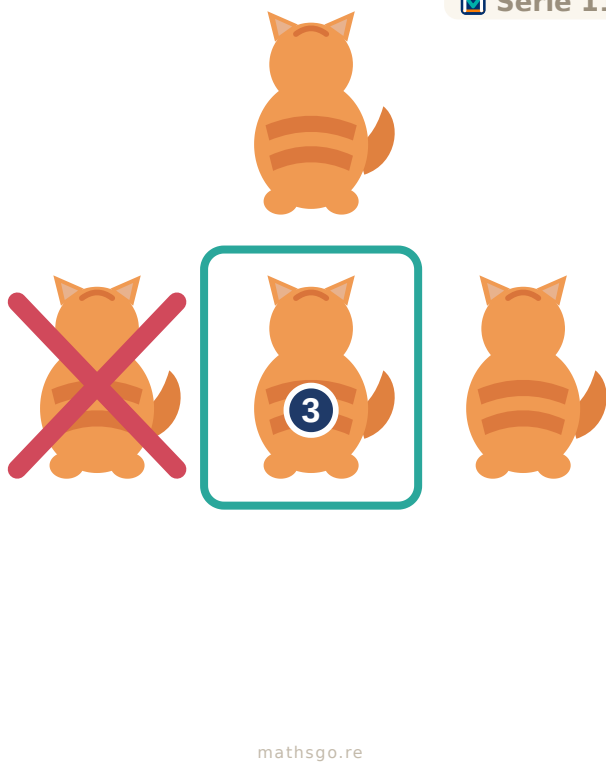
 Série 11



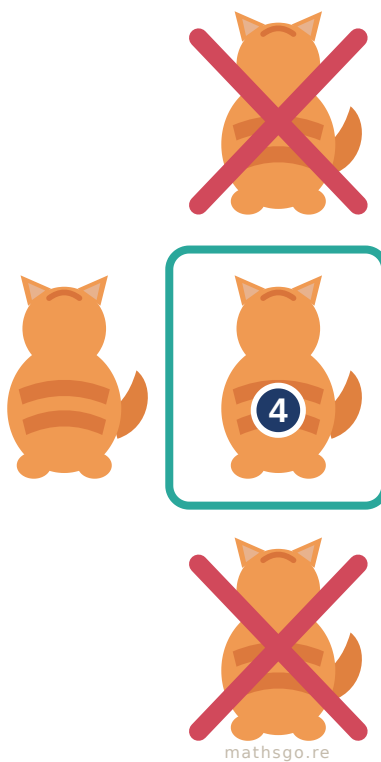
 Série 11



 Série 11



 Série 11



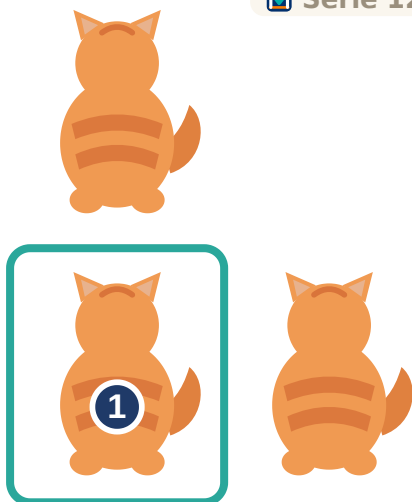
✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 12

Niveau 3 · Cartes partielles

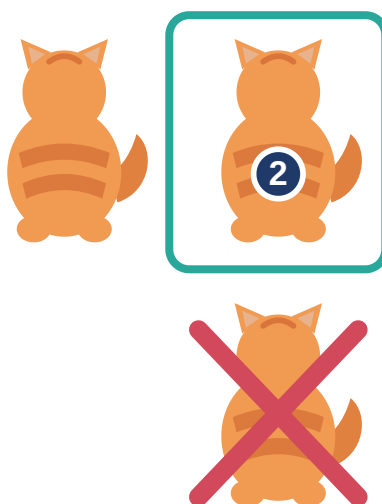
Chaque carte ne dit pas tout : il faut échanger pour se placer. · Un seul placement correct.

 Série 12



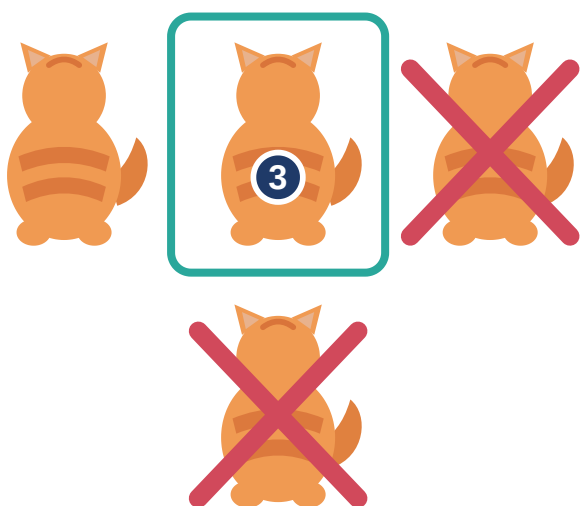
mathsgo.re

 Série 12



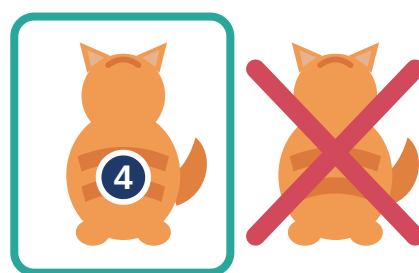
mathsgo.re

 Série 12



mathsgo.re

 Série 12



mathsgo.re

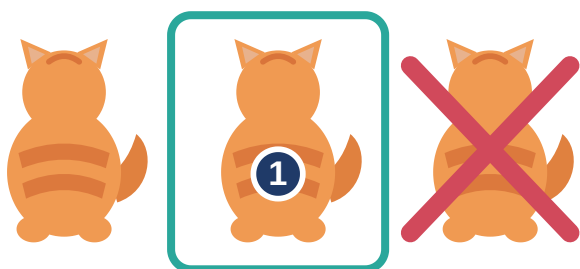
✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 13

Niveau 3 · Cartes partielles

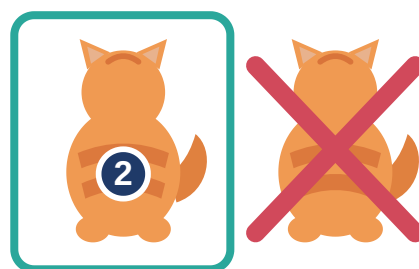
Chaque carte ne dit pas tout : il faut échanger pour se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

 Série 13



mathsgo.re

 Série 13



mathsgo.re

 Série 13



mathsgo.re

 Série 13



mathsgo.re

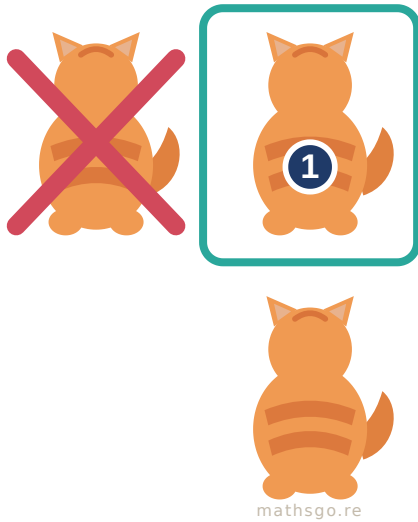
✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 14

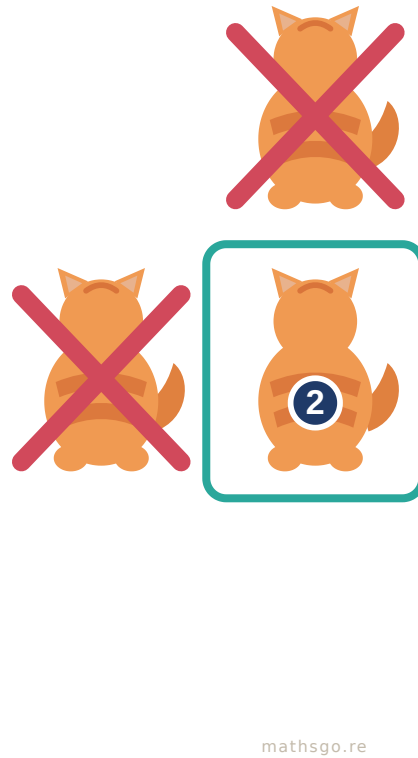
Niveau 3 · Cartes partielles

Chaque carte ne dit pas tout : il faut échanger pour se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

 Série 14



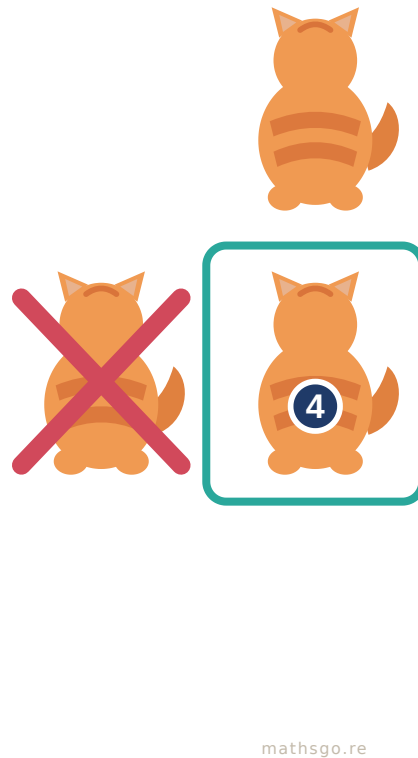
 Série 14



 Série 14



 Série 14



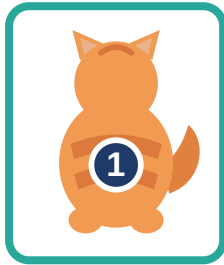
∞ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 15

Niveau 3 · Cartes partielles

Chaque carte ne dit pas tout : il faut échanger pour se placer. · 2 placements corrects (voir solutions).

 Série 15



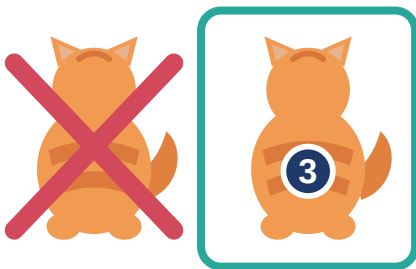
mathsgo.re

 Série 15



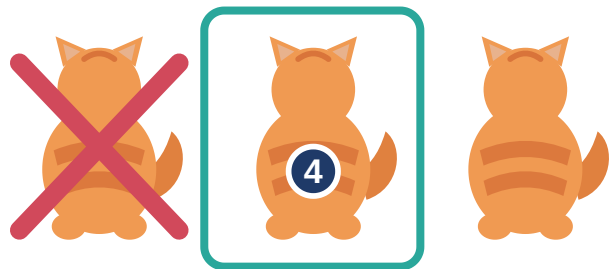
mathsgo.re

 Série 15



mathsgo.re

 Série 15



mathsgo.re

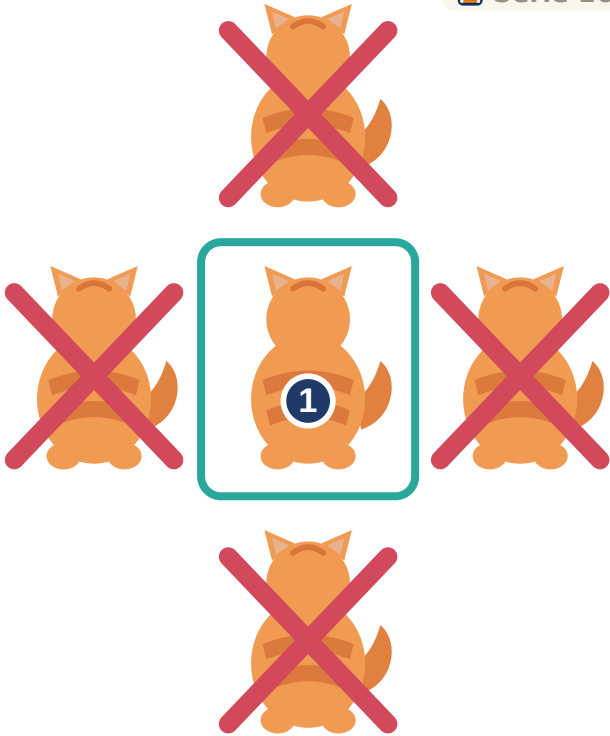
∞ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 16

Niveau 4 · Expertes

Très peu d'indices et un seul placement possible : il faut croiser les informations du groupe. · Un seul placement correct.

 Série 16



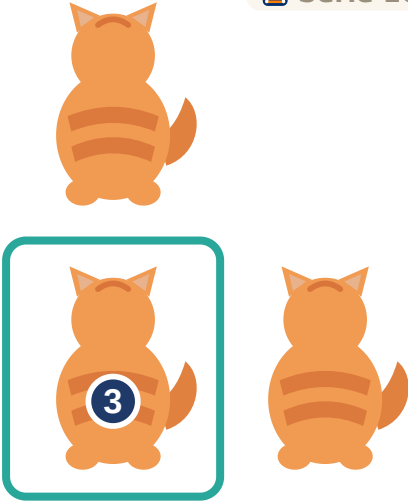
mathsgo.re

 Série 16



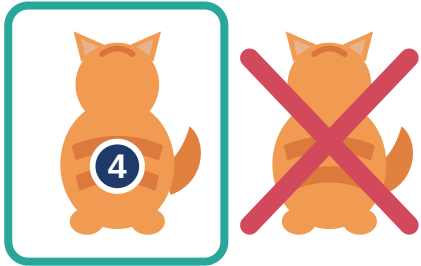
mathsgo.re

 Série 16



mathsgo.re

 Série 16



mathsgo.re

✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Très peu d'indices et un seul placement possible : il faut croiser les informations du groupe. · Un seul placement correct.

 Série 17



mathsgo.re

 Série 17



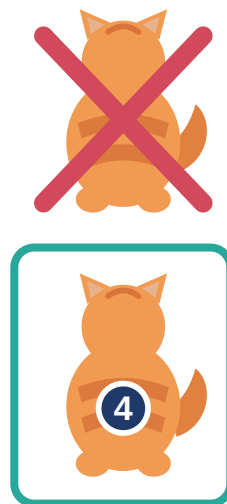
mathsgo.re

 Série 17



mathsgo.re

 Série 17



mathsgo.re

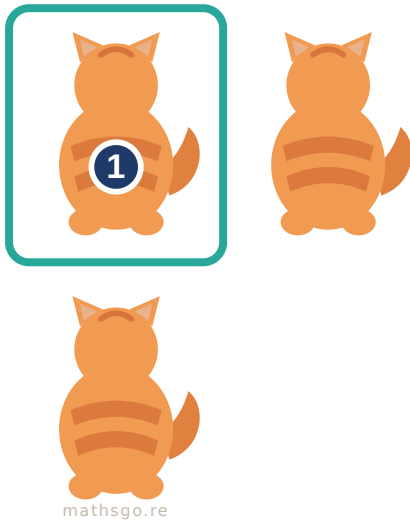
✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 18

Niveau 4 · Expertes

Très peu d'indices et un seul placement possible : il faut croiser les informations du groupe. · Un seul placement correct.

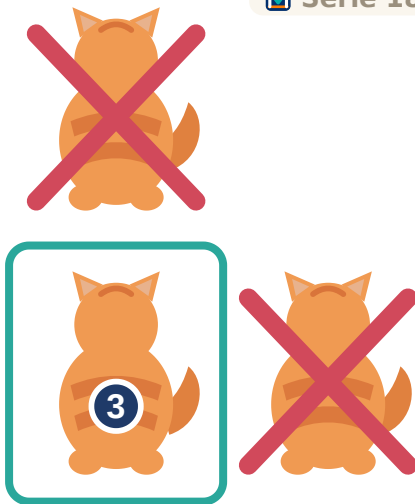
 Série 18



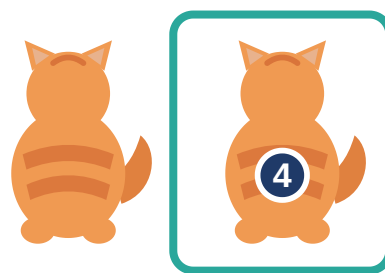
 Série 18



 Série 18



 Série 18



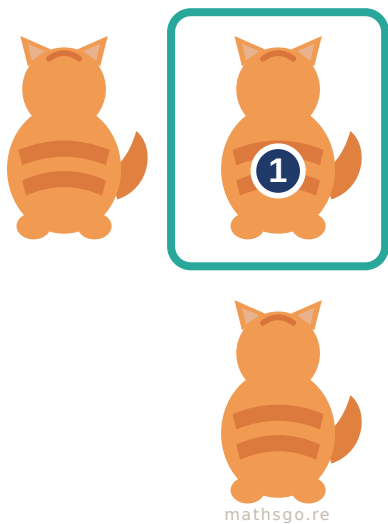
✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

Série 19

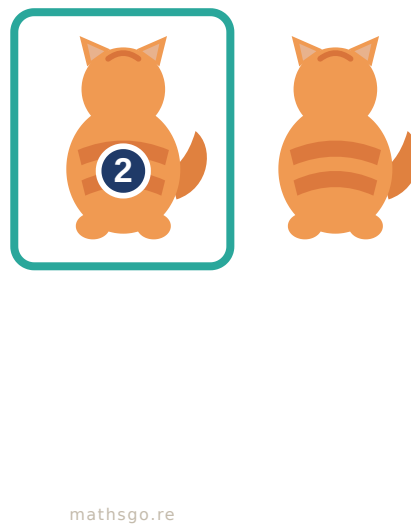
Niveau 4 · Expertes

Très peu d'indices et un seul placement possible : il faut croiser les informations du groupe. · Un seul placement correct.

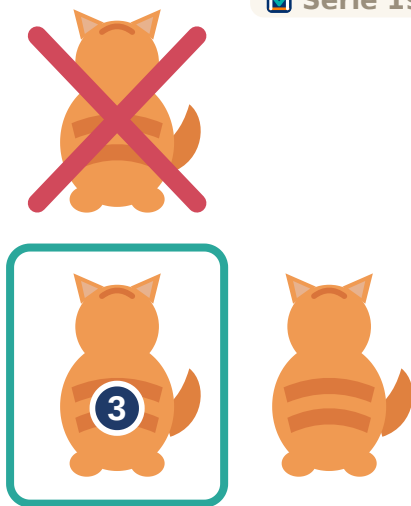
 Série 19



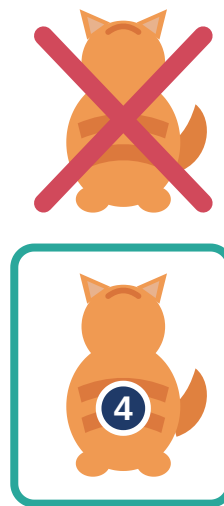
 Série 19



 Série 19



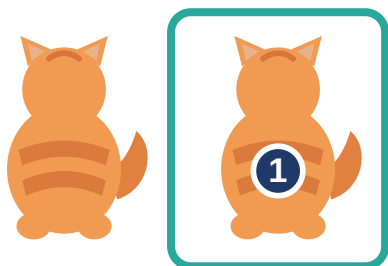
 Série 19



✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.

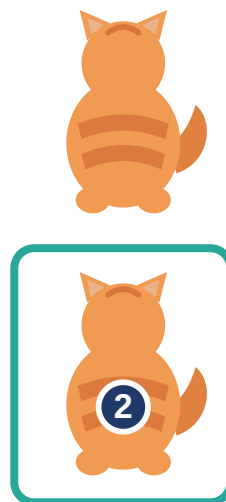
Très peu d'indices et un seul placement possible : il faut croiser les informations du groupe. · Un seul placement correct.

 Série 20



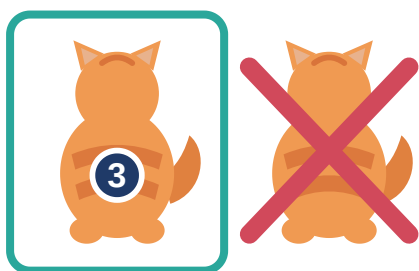
mathsgo.re

 Série 20



mathsgo.re

 Série 20



mathsgo.re

 Série 20



mathsgo.re

✂ Découper les 4 cartes le long des traits. Une carte par joueur.