

Le tableau à double entrée.



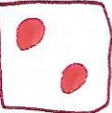
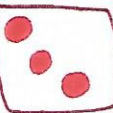

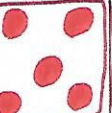



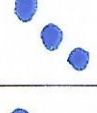

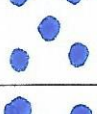

Compétences : se repérer dans un quadrillage – additionner 2 quantités.

Matériel :

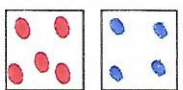
- un tableau de 6 colonnes et 6 lignes à dessiner
- En abscisse et en ordonnée, reproduire les constellations des dés (voir dessin)
- 2 dés de couleur différente si possible, sinon, faire une marque sur l'un des dés.

Déroulement :

- Attribuer un dé à chaque entrée du tableau (1 en abscisse, 1 en ordonnée).
- Chaque joueur lance les dés et retrouve dans le tableau la case correspondante.
- il calcule la somme des deux dés et la note dans la case correspondante.
- Il marque un point sur la fiche des résultats.
- Le deuxième joueur lance à son tour les 2 dés, trouve sur le quadrillage la case correspondante, calcule la somme des points, la note dans la case, et marque 1 point sur la fiche des résultats.
- Si après un lancer, la case est occupée, on passe son tour, et on ne marque pas de points.

						
			4			
						
						
					9	
						
						

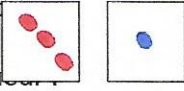
1^{er} joueur :



La somme des 2 dés est : 9

On la note dans le tableau.

On marque 1 point sur la fiche résultat



2^{ème} joueur :

La somme est : 4

On note dans le tableau.

On marque 1 point.

Les points	
Joueur 1	Joueur 2
1	1

Lorsque tout le tableau est rempli, on fait remarquer la symétrie par rapport à la diagonale. C'est le tableau des tables d'addition !