PARTIE A — Notice de prise en main

Chaque vendredi, 20 minutes, par groupes de 4 à 5 élèves, toute l'année.
À tour de rôle, les élèves piochent des cartes-actions qui les font gagner, perdre, échanger ou choisir des ressources : briques (1), demi-rangées (5), rangées (10), murs (100), immeubles (1 000). Gérer son stock, c'est faire de la numération en base 10 — sans s'en apercevoir.

SUR LA TABLE

- **Au centre, le plateau A3** : l'entrepôt central (les cartes-ressources en piles par valeur, faces visibles), la pioche des cartes-actions, une zone de défausse.
- **Devant chaque élève** : sa caisse à outils (tapis A4 : cinq emplacements pour ses ressources + un pour empiler ses cartes-actions piochées, la dernière sur le dessus) et son carnet de suivi (une page par séance : stock de départ, total après chaque tour, vérification finale).

LES TROIS RÈGLES D'OR

- **Règle d'or n°1 – Dès qu'on a 10, on échange.** 10 briques → 1 rangée. 10 rangées → 1 mur. 10 murs → 1 immeuble. Un stock ne contient donc jamais plus de 9 cartes d'une même valeur. (*La demi-rangée vaut 5 : pas d'échange direct, elle sert d'appoint.*)
- **Règle d'or n°2 – On prend toujours le minimum de cartes.** On part de la plus grande valeur et on descend : murs, rangées, demi-rangée (une au plus), briques. *Piocher 17 = 1 rangée + 1 demi-rangée + 2 briques (4 cartes), jamais 17 briques. Piocher 123 = 1 mur + 2 rangées + 3 briques.*
- **Règle d'or n°3 – Quand on doit rendre plus de briques qu'on n'en a, on casse.** 1 rangée → 10 briques (ou 1 mur → 10 rangées, 1 immeuble → 10 murs). *Exemple : stock = 2 rangées et 3 briques (23). Carte « Vous perdez 7 briques ». Il casse 1 rangée, rend 7 briques → il reste 1 rangée et 6 briques (16).*

UN TOUR DE JEU

1. **Piocher** une carte-action et la lire à voix haute.
2. **Calculer** si nécessaire (multiplication, complément, partie-tout).
3. **Exécuter** : prendre ou rendre les ressources dans l'entrepôt (règle d'or n°2). Les autres joueurs vérifient et peuvent aider.
4. **Échanger** par 10 si possible (règle d'or n°1).
5. **Noter** son nouveau total dans le carnet, et garder la carte-action dans sa caisse à outils (on ne la défausse pas). Au suivant.

Avant la partie : chaque joueur reçoit son stock initial et l'inscrit en haut de son carnet.

FIN DE PARTIE : LE MOMENT LE PLUS IMPORTANT

Au bout de 20 minutes :

1. **Le recomptage.** Chacun énonce son stock à voix haute : « J'ai 2 murs, 5 rangées et 3 briques, ça fait 253. »
2. **L'histoire.** Chacun reprend ses cartes-actions dans l'ordre et refait son parcours : « Je suis parti de 25. +7, j'avais 32. Puis complément de 6 à 10, j'avais 36… » — en comparant avec son carnet.

Le plus grand stock gagne. Mais le vrai enjeu est là : **ce recomptage et cette mise en récit sont les exercices de numération les plus riches de la séance.** Prenez le temps de les faire vivre.

CALENDRIER DE L'ANNÉE

Période	Nouveautés	Stock initial
P1 (S1-S7)	Cartes Gagner, Choix, Bonus dès S1 · cartes Perdre en S3 · cartes Échange en S5 · **le mur entre dans l'entrepôt en S7**	15 → 1 rangée + 1 demi-rangée
P2 (S8-S14)	Passage par 100, compléments à 100 · cartes Calcul guidé · **l'immeuble entre en S12**	25 → 2 rangées + 1 demi-rangée
P3 (S15-S21)	Cartes Multiplication (avec aide d'appui) · compléments à 200-300	50 → 5 rangées
P4 (S22-S28)	Tables ×5 ×6 ×7 ×9 · multiplication par dizaines · compléments à 500-1 000	75 → 7 rangées + 1 demi-rangée
P5 (S29-S36)	Toutes tables mélangées · multiplication par centaines · millier	125 → 1 mur + 2 rangées + 1 demi-rangée

L'enseignant ajuste librement le stock initial au niveau réel de ses élèves.

© ÉDITIONS SED, 2026

LE MATÉRIEL PAR BOITE (*1 boite = 1 groupe de 4-5 élèves*)

Élément	Quantité
Plateau A3 (entrepôt + pioche)	1, cartonné ou plastifié, recto seul
Tapis A4 « caisse à outils »	5, recto seul, plastifiés de préférence
Carnets de suivi	5 carnets de 35 pages (≈ 35 séances/an)
Cartes-ressources	≈ 40-50 briques · 20-30 demi-rangées · 40-50 rangées · 30-40 murs · 10-15 immeubles
Cartes-actions	394 (banque complète, à répartir par période)

L'enseignant ajuste librement le stock initial au niveau réel de ses élèves.

PARTIE B — Guide pédagogique d'approfondissement

CHAPITRE 1 : FAIRE VERBALISER LES ÉLÈVES

Le jeu fonctionne d'autant mieux que les élèves parlent. Trois temps de verbalisation par tour :

- Avant de prendre les ressources : « Je dois gagner 23 briques, donc je prends 2 rangées et 3 briques. »
- Pendant l'échange : « J'avais 14 briques, j'échange 10 contre 1 rangée, il me reste 4 briques. »
- Après l'action : « Maintenant j'ai 3 rangées et 4 briques, ça fait 34. »

Cette parole rend visible le raisonnement mathématique. Encouragez les élèves à se corriger entre eux.

CHAPITRE 2 : LES CARTES CHOIX

Les cartes ? (orange) confrontent l'élève à deux options. Six familles de pièges sont à connaitre :

- F1 — piège de seuil : « Gagnez 9 briques OU 1 rangée ». L'élève apprend à comparer 9 et 10.
- F2 — décomposition non canonique : « 1 rangée et 5 briques OU 15 briques unitaires ». Travaille la valeur positionnelle.
- F3 — équivalence : « 2 rangées OU 1 rangée et 1 demi-rangée et 5 briques ». Deux écritures du même nombre.
- F4 — comparaison serrée : « 32 OU 1 mur moins 65 ». Travaille les compléments à 100.
- F5 — tactique : choix qui dépend de l'état actuel du stock.
- F6 — stratégique : choix qui anticipe sur la suite (carte rare bonus à venir, etc.).

Demandez systématiquement à l'élève d'expliquer son choix avant d'exécuter.

CHAPITRE 3 : LE SCHÉMA PARTIE-TOUT

Plusieurs cartes mobilisent le schéma partie-tout. L'élève voit le tout en haut, sous une accolade, et deux parties dessous (une connue, une avec ?).
Pour trouver l'autre partie, l'élève peut :

- Retirer la partie connue du tout (15 - 8 = 7).
- Chercher le complément (8 + ? = 15).

Les deux stratégies sont valides — l'élève choisit. C'est précisément ce qui fait la richesse du schéma : il rend visibles deux opérations possibles pour la même situation.

CHAPITRE 4 : LES DÉFIS BONUS

Les cartes Bonus défi (★) demandent à l'élève d'annoncer un résultat à voix haute. Si la réponse est juste, il gagne une récompense forfaitaire.
Les récompenses ne révèlent jamais la réponse au défi. Par exemple, un défi « Annoncez le complément de 65 à 100 » offre 1 rangée (10 briques) en récompense, et non 35 briques.
Cette mécanique permet de différencier la difficulté du défi (intellectuelle) et la valeur de la récompense (matérielle). L'élève qui se trompe ne perd rien — il a juste raté la récompense.

CHAPITRE 5 : LES STRATÉGIES DE CALCUL VISIBLES SUR LES CARTES

Le jeu rend explicites trois stratégies de calcul fondamentales, à travers trois types de cartes visuelles. Vos élèves vont les rencontrer toute l'année, et plus ils les utiliseront, plus ils les automatiseront.

Stratégie 1 : Le passage par la dizaine (cartes Complément)
Sur ces cartes, une droite graduée montre le point de départ, le palier intermédiaire (dizaine ou centaine) et l'arrivée. L'élève voit qu'il doit faire deux bonds : un petit pour atteindre le palier, un grand pour aller jusqu'à l'arrivée.
Exemple — Complément de 65 à 100 : la droite porte 65, 70 et 100. Deux arcs au-dessus, sans valeur écrite. L'élève calcule : 65 + 5 = 70, 70 + 30 = 100, donc le complément est 35.
Cette stratégie installe une habitude précieuse : « pour aller d'un nombre à un autre, je peux passer par la dizaine ronde. »

Stratégie 2 : La décomposition de l'addition ou du retrait (cartes Calcul guidé)
Sur ces cartes, une droite numérique montre le point de départ et la décomposition du nombre à ajouter (ou à retirer) en bonds successifs étiquetés sur les arcs.

© ÉDITIONS SED, 2026

Exemple — 35 + 42 = ? : la droite part de 35. Trois arcs au-dessus, étiquetés +5, +30, +7. L'élève suit mentalement : 35 + 5 = 40, 40 + 30 = 70, 70 + 7 = 77.
Cette stratégie est l'une des plus puissantes pour calculer mentalement à grands nombres. Elle remplace avantageusement le calcul posé pour le quotidien.

Stratégie 3 : L'appui sur un résultat connu (cartes Multiplication avec aide)
Sur ces cartes, un résultat de multiplication connu est encadré, et une nouvelle multiplication est proposée. L'élève doit s'appuyer sur ce qu'il sait pour trouver la réponse.
Exemple — « Vous savez que : 5 fois 6 = 30. Combien font 7 fois 6 ? » L'élève raisonne : 7 fois 6, c'est 5 fois 6 + 2 fois 6, donc 30 + 12 = 42.
Cette stratégie installe une habitude mentale fondamentale : « qu'est-ce que je connais déjà qui pourrait m'aider ? » C'est une compétence transférable bien au-delà des tables de multiplication.
Pour chacune de ces stratégies, demandez régulièrement à vos élèves d'expliquer leur démarche à voix haute. C'est en verbalisant qu'ils prennent conscience de la stratégie qu'ils utilisent — et qu'ils peuvent en choisir une autre la prochaine fois.

CHAPITRE 6 : DIFFÉRENCIATION PAR CATÉGORIE

Le système des cartes permet une différenciation fine, sans intervention apparente. Plusieurs leviers à votre disposition :

Doser les cartes Perdre
Les cartes Perdre peuvent frustrer les élèves fragiles. Vous pouvez :
- Commencer avec 4-5 cartes Perdre en semaine 3, puis monter progressivement.
- Imprimer toutes les cartes Perdre disponibles seulement pour les classes à l'aise.
- Doser le nombre selon les groupes : moins pour les élèves en difficulté, plus pour ceux qui maitrisent.

Adapter les valeurs
Toutes les cartes Gagner et Perdre ne sont pas équivalentes. Dans la banque de chaque période, vous trouverez :
- Des valeurs basses (1 à 10) pour le maintien des compétences fondamentales — particulièrement riches en P1.
- Des valeurs moyennes (15 à 100) pour le travail des dizaines et de la centaine.
- Des valeurs hautes (au-delà de 100, jusqu'à plusieurs milliers en P5) pour les classes qui avancent vite.

Vous pouvez constituer un paquet « facile », « standard », « difficile » selon le groupe.

Le rôle du chef d'entrepôt
Un élève en difficulté dans le calcul peut tenir le rôle de chef d'entrepôt : il valide les échanges, manipule les cartes-ressources de l'entrepôt central, observe les stratégies des autres. C'est une forme d'inclusion qui le valorise sans le mettre en échec.

CHAPITRE 7 : PROGRESSION SUR L'ANNÉE

Le jeu se construit période par période, en parallèle de la méthode Maths+ CE1.

Période 1 (S1-S7) : Découverte
Ce qui s'introduit : la règle d'or n°1 (échanger par 10), la règle d'or n°2 (minimum de cartes),, la règle d'or n°3 (le cassage), les cartes-actions Gagner, Choix et Bonus dès la S1. Les cartes Perdre arrivent en S3. Les cartes Échange en S5. Le mur dans l'entrepôt en S7. Stock initial : 15.

Période 2 (S8-S14) : Consolidation et passage par 100
Ce qui s'ajoute : passage par 100 (« 95 + 7 »), compléments à 100, partie-tout sur 100, premières décompositions positionnelles. Apparition des cartes Calcul guidé sur ligne (Template C) : l'élève voit la décomposition de l'addition ou du retrait en bonds successifs. L'Immeuble devient disponible en S12. Stock initial : 25.

Période 3 (S15-S21) : Multiplication
Ce qui s'ajoute : les cartes Multiplication entrent dans la catégorie Gagner, et la plupart présentent une aide (« Vous savez que : 2 fois 7 = 14. Combien font 3 fois 7 ? »). Cette stratégie d'appui sur un résultat connu est l'une des originalités fortes du jeu. Compléments à 200 et 300. Décompositions à 3 chiffres. Stock initial : 50.

Période 4 (S22-S28) : Tables et dizaines
Ce qui s'ajoute : tables ×5, ×6, ×7, ×9 (toutes avec aide d'appui). Multiplication par dizaines (3 × 40 : l'aide « 3 fois 4 = 12 » permet de raisonner par appui sur la table connue). Compléments à 500 et 1000. Stock initial : 75.

Période 5 (S29-S36) : Maitrise
Ce qui s'ajoute : toutes les tables mélangées (avec aide d'appui). Multiplication par centaines (3 × 200). Cartes « Compter de tant en tant ». Décompositions à 4 chiffres (introduction du millier). Défis exigeants pour développer la fluence. Stock initial : 125.

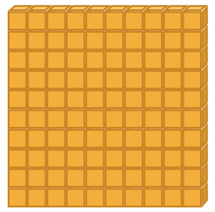
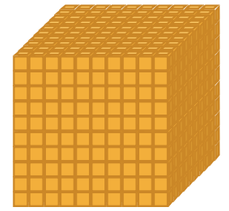
Le nombre total peut sembler élevé : c'est une banque, pas un paquet à imprimer en entier. Une classe peut très bien jouer toute l'année avec 150 à 200 cartes — ou avec les 394 si elle est très active.

© ÉDITIONS SED, 2026



Le Grand Troc de l’Architecte



1	5	10	100	1 000
				

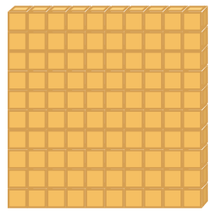
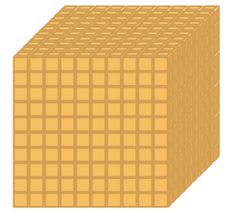


PIOCHE

© ÉDITIONS SED, 2026

Prénom : .....

Ma caisse à outils

1	5	10	100	1 000
				

MES CARTES-ACTIONS PIOCHÉES

© ÉDITIONS SED, 2026

Prénom : ..... Date : ..... Séance n° : .....

Mon carnet de stock

Mon stock de départ

TOUR 1	
TOUR 2	
TOUR 3	
TOUR 4	
TOUR 5	
TOUR 6	
TOUR 7	
TOUR 8	
TOUR 9	
TOUR 10	

Mon stock final

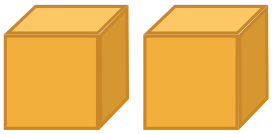
Vérification



© ÉDITIONS SED, 2026

+ GAGNER

P1

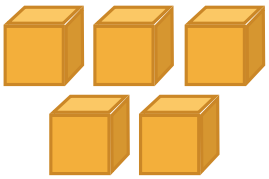


Livraison !
Tu gagnes
2 briques.

+2

+ GAGNER

P1

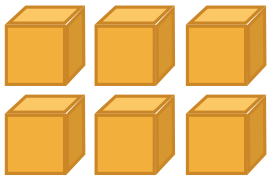


Jour de paye !
Tu gagnes
5 briques.

+5

+ GAGNER

P1

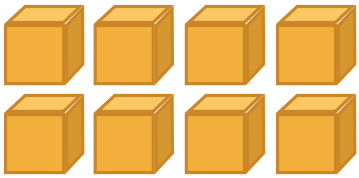


Livraison !
+6 briques.

+6

+ GAGNER

P1



Le maçon
t'aide !
+8 briques.

+8

+ GAGNER

P1

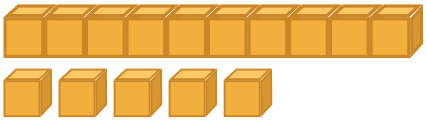


Livraison !
Tu gagnes
1 rangée.

+10

+ GAGNER

P1

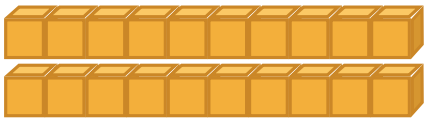


Jour de paye !
Tu gagnes
15 briques.

+15

+ GAGNER

P1

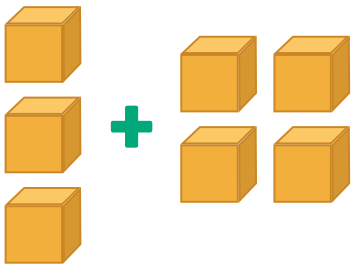


Le maçon
t'aide !
Tu gagnes
20 briques.

+20

+ GAGNER

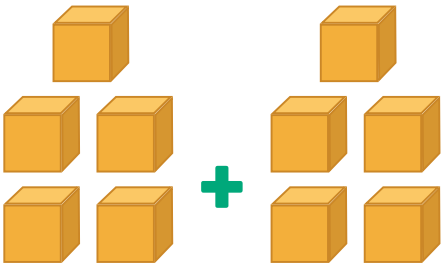
P1



Tu gagnes
3 + 4 briques.

+ GAGNER

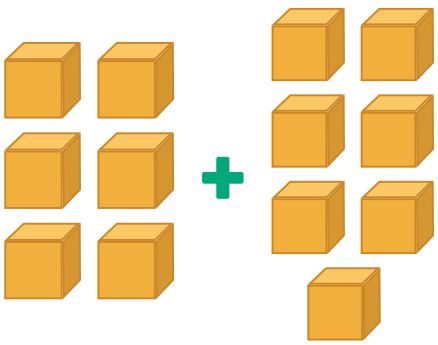
P1



Tu gagnes
5 + 5 briques.

+ GAGNER

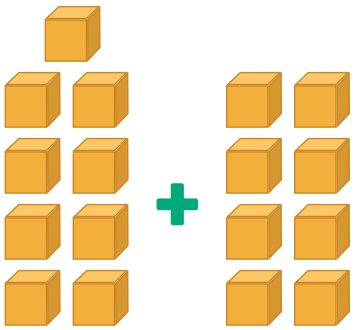
P1



Tu gagnes
6 + 7 briques.

+ GAGNER

P1



Tu gagnes
9 + 8 briques.

+ GAGNER

P1



Complément
de 7 à 10.

+ GAGNER

P1



Complément
de 4 à 10.

+ GAGNER

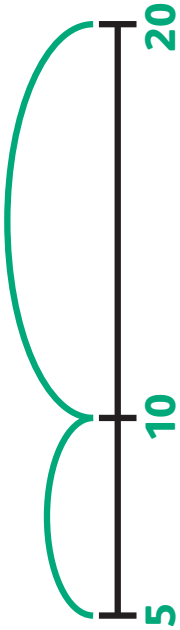
P1



Complément
de 8 à 15.

+ GAGNER

P1



Complément
de 5 à 20.

+ GAGNER

P1



Complément
de 12 à 20.

+ GAGNER

P1

10

6 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

P1

15

8 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P1

12

5 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P1

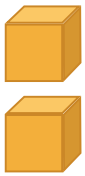
20

13 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

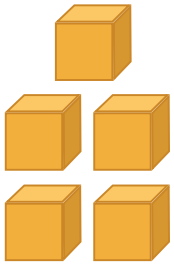
P1

3 x 

Tu gagnes
3 fois 2 briques.

+ GAGNER

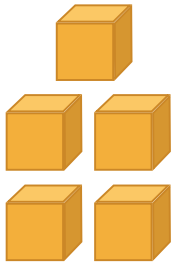
P1

2 x 

Tu gagnes
2 fois 5 briques.

+ GAGNER

P1

3 x 

Tu gagnes
3 fois 5 briques.

+ GAGNER

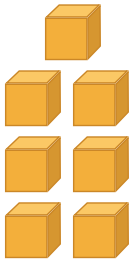
P1

10 + 

Tu gagnes
1 dix
et 3 unités.

+ GAGNER

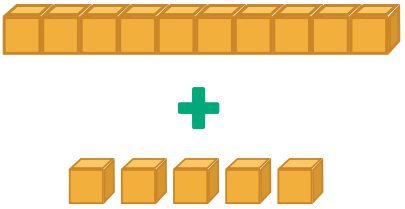
P1

10 + 

Tu gagnes
1 dix
et 7 unités.

+ GAGNER

P1



Tu gagnes
1 rangée et
1 demi-rangée.

+ GAGNER

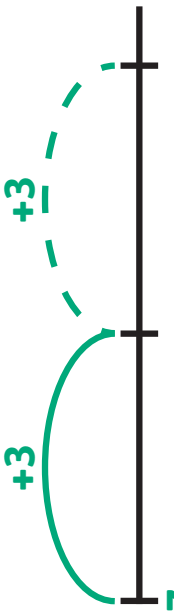
P1



8 + 5 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

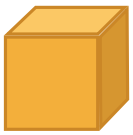
P1



7 + 6 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P1

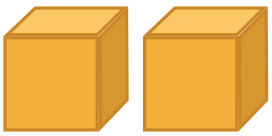


Livraison !
Tu gagnes
1 brique.

+1

+ GAGNER

P1



Tu gagnes
2 briques.

+2

+ GAGNER

P1

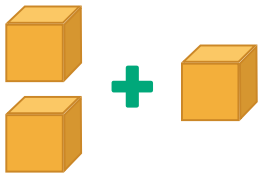


Jour de paye !
+3 briques.

+3

+ GAGNER

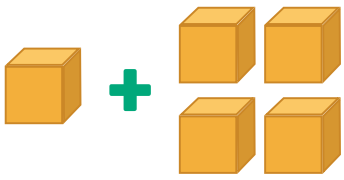
P1



Tu gagnes
2 + 1 briques.

+ GAGNER

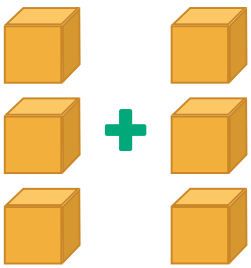
P1



Tu gagnes
1 + 4 briques.

+ GAGNER

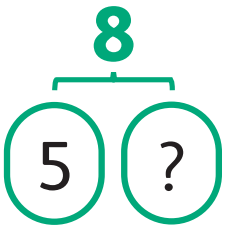
P1



Tu gagnes
3 + 3 briques.

+ GAGNER

P1



Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

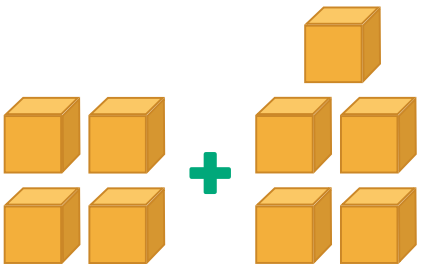
P1



Complément de 6 à 10.

+ GAGNER

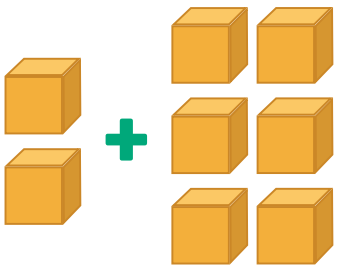
P1



Tu gagnes 4 + 5 briques.

+ GAGNER

P1



Tu gagnes 2 + 6 briques.

– PERDRE

P1 • S3

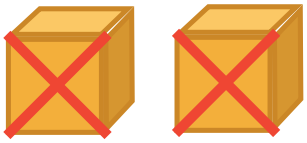


Le vent souffle ! Tu perds 1 brique.

–1

– PERDRE

P1 • S3



Erreur de plan ! –2 briques.

–2

– PERDRE

P1 • S3



Le chat passe ! Tu perds 3 briques.

–3

– PERDRE

P1 • S3

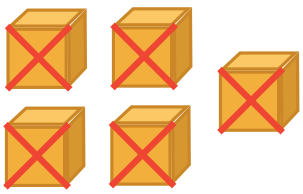


Pluie ! Tu perds 4 briques.

–4

– PERDRE

P1 • S3

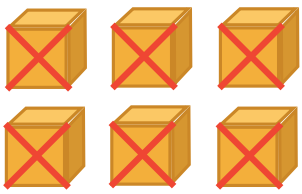


Tempête ! –5 briques.

–5

– PERDRE

P1 • S3

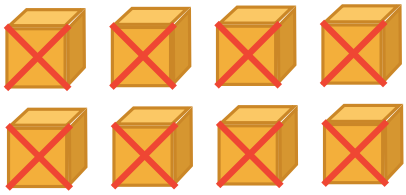


Inspection ! Tu perds 6 unités.

–6

– PERDRE

P1 • S3



Accident ! Tu perds 8 briques.

–8

– PERDRE

P1 • S3

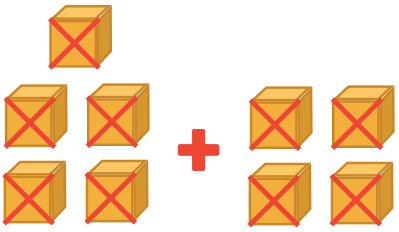


Grosse tempête ! –9 briques.

–9

– PERDRE

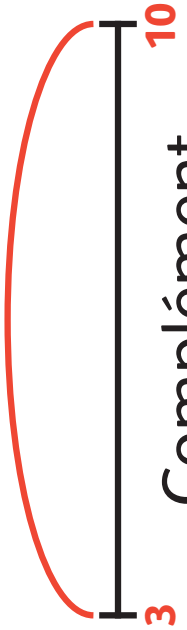
P1 • S3



Double maladresse ! Tu perds 5 + 4 briques.

– PERDRE

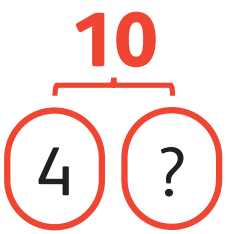
P1 • S3



Complément de 3 à 10. Tu le perds.

– PERDRE

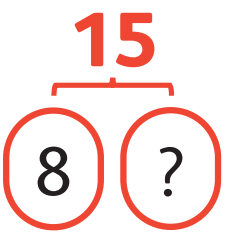
P1 • S3



Trouve l'autre partie. Tu la perds.

– PERDRE

P1 • S3



Trouve l'autre partie. Tu la perds.

? CHOIX

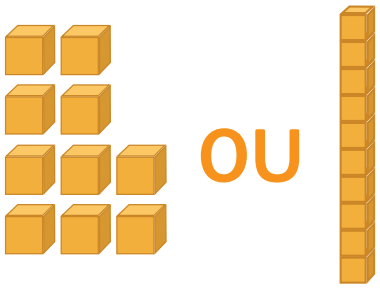
P1



5 briques
OU
1 demi-rangée ?

? CHOIX

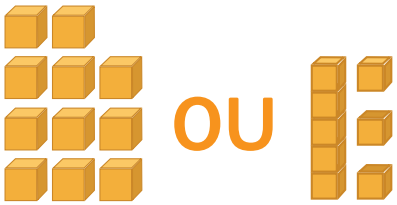
P1



10 briques
OU
1 rangée ?

? CHOIX

P1



9 briques
OU
1 demi-rangée et 3 briques ?

? CHOIX

P1



4 briques et
3 briques
OU
1 demi-rangée
et 1 brique ?

? CHOIX

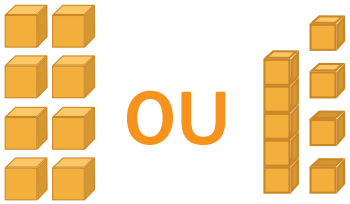
P1



6 briques
OU
1 demi-rangée ?

? CHOIX

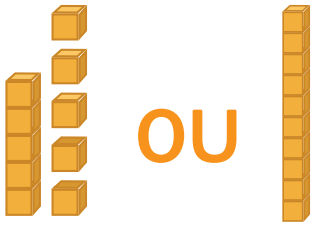
P1



8 briques
OU
1 demi-rangée
et 4 briques ?

? CHOIX

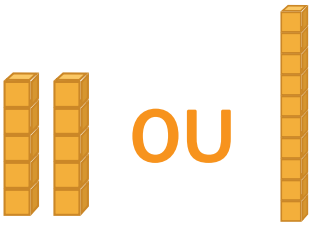
P1



1 demi-rangée
et 5 briques
OU
1 rangée ?

? CHOIX

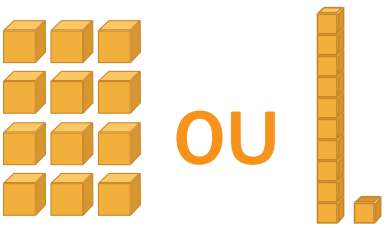
P1



1 demi-rangée
et 1 demi-rangée
OU
1 rangée ?

? CHOIX

P1



12 briques
OU
1 rangée
et 1 brique ?

? CHOIX

P1



1 rangée
et 5 briques
OU
1 demi-rangée
et 9 briques ?

? CHOIX

P1



14 briques
OU
1 rangée
et 3 briques ?

? CHOIX

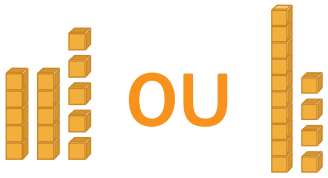
P1



1 demi-rangée
et 1 demi-rangée
et 1 brique
OU
1 rangée ?

? CHOIX

P1



2 demi-rangées
et 5 briques
OU
1 rangée
et 4 briques ?

? CHOIX

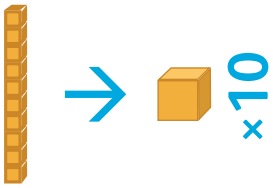
P1



17 briques
OU
1 rangée et
1 demi-rangée
et 3 briques ?

⇔ ÉCHANGE

P1 • S5



Réorganisation !
Casse
1 rangée
en briques.

⇔ ÉCHANGE

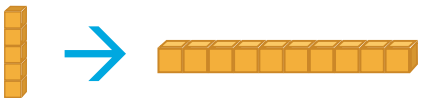
P1 • S5



Inventaire !
Regroupe tes
briques en
demi-rangées
si possible.

⇔ ÉCHANGE

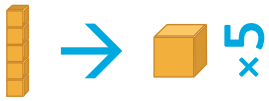
P1 • S5



Inventaire !
Regroupe tes
demi-rangées
en rangées
si possible.

⇔ ÉCHANGE

P1 • S5



Réorganisation !
Casse
1 demi-rangée
en briques.

⇔ ÉCHANGE

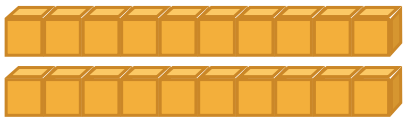
P1 • S5



Grand
inventaire !
Regroupe tout
ce que tu peux.

★ BONUS

P1

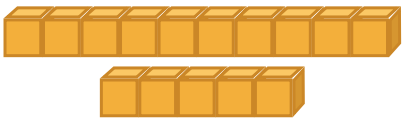


Super livraison !
Tu gagnes
2 rangées.

+20

★ BONUS

P1



Coup de chance !
Tu gagnes
1 rangée et
1 demi-rangée.

+15

★ BONUS

P1 • S3

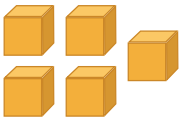


Tempête du chantier ! Tu perds 1 rangée.

–10

★ BONUS

P1



Beau chantier ! Chaque joueur gagne 5 briques.

+5

★ BONUS

P1



Fête sur le chantier ! Chaque joueur gagne 1 demi-rangée.

+5

★ BONUS

P1 • S3



Tempête générale ! Chaque joueur perd 3 briques.

–3

★ BONUS

P1

Défi lecture ! Annonce ton stock à voix haute. Si juste, tu gagnes 1 demi-rangée.

+5

★ BONUS

P1

Défi complément ! Annonce le complément de 7 à 10. Si juste, tu gagnes 1 demi-rangée.

+5

★ BONUS

P1

Défi voisin ! Lis le stock du joueur à ta gauche. Si juste, tu gagnes 1 demi-rangée.

+5

★ BONUS

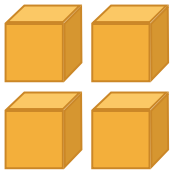
P1

Défi calcul mental ! Combien font 8 + 5 ? Si juste, tu gagnes 1 rangée.

+5

+ GAGNER

P2

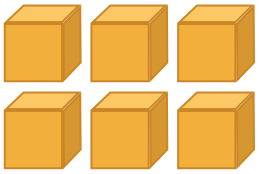


Livraison !
Tu gagnes
4 briques.

+4

+ GAGNER

P2

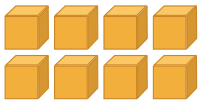


Bonne
pioche !
+6 unités.

+6

+ GAGNER

P2

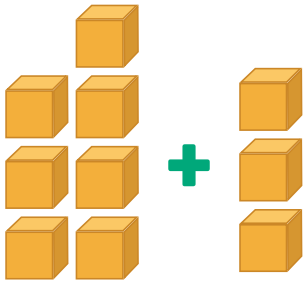


Le maçon
t'aide. Tu
gagnes
8 briques.

+8

+ GAGNER

P2



Tu gagnes
7 + 3 briques.

+ GAGNER

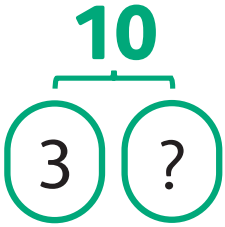
P2



Complément
de 6 à 10.

+ GAGNER

P2



Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

P2

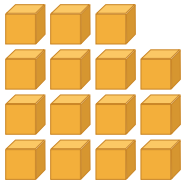
2 x



Tu gagnes
2 fois 3 briques.

+ GAGNER

P2

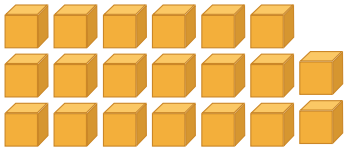


Livraison !
Tu gagnes
15 briques.

+15

+ GAGNER

P2

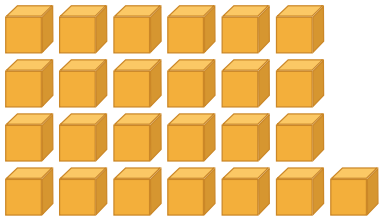


Le maçon
t'aide.
+20 unités.

+20

+ GAGNER

P2

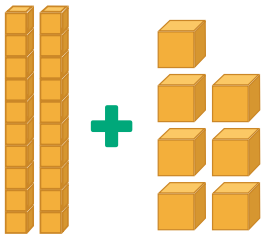


Tu gagnes
25 briques.

+25

+ GAGNER

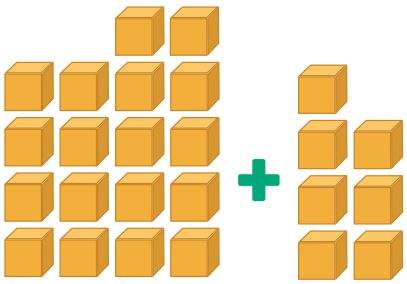
P2



Tu gagnes
2 rangées et
7 briques.

+ GAGNER

P2



Tu gagnes
18 + 7 briques.

+ GAGNER

P2

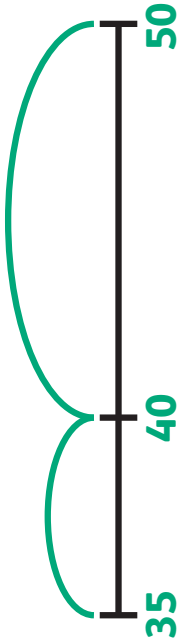
50

35 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

P2

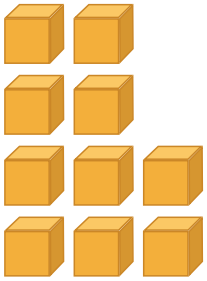


Complément
de 35 à 50.

+ GAGNER

P2

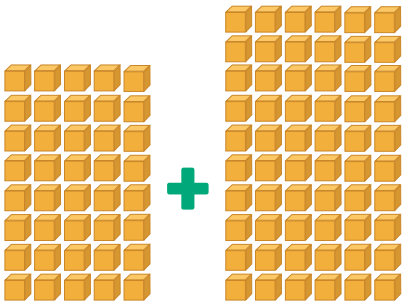
3 x



Tu gagnes
3 fois 10 briques.

+ GAGNER

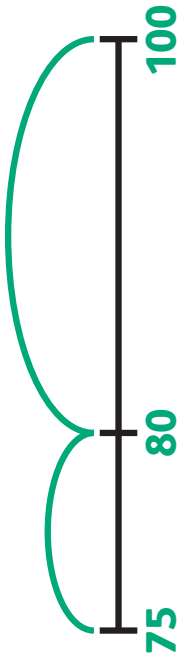
P2



Tu gagnes
40 + 60 briques.

+ GAGNER

P2



Complément
de 75 à 100.

+ GAGNER

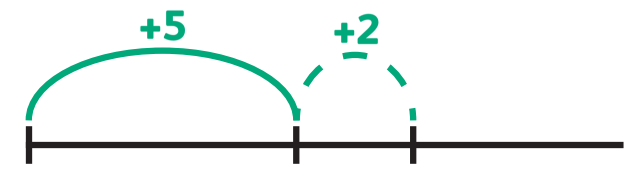
P2



Complément
de 65 à 100.

+ GAGNER

P2



95 + 7 = ?

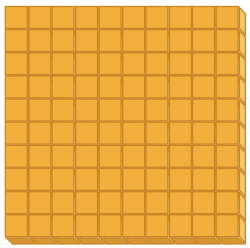
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P2

Livraison ! Tu gagnes 1 mur.

+100



+ GAGNER

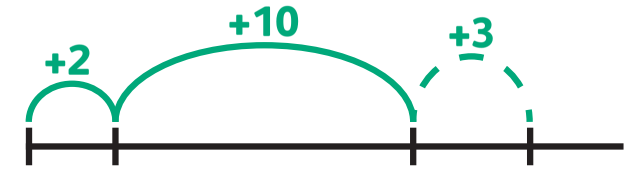
P2



Complément de 85 à 100.

+ GAGNER

P2



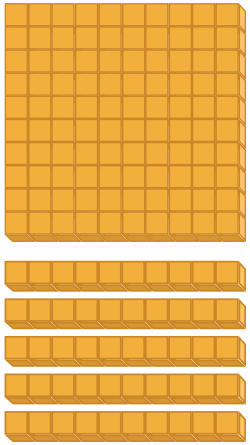
88 + 15 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P2

Le maçon t'aide. +1 cent et 5 dix.



+ GAGNER

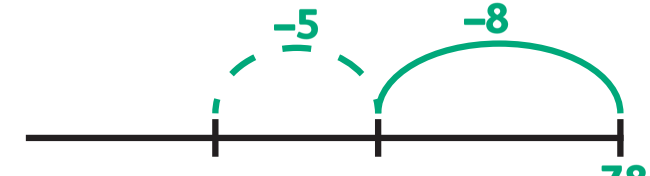
P2



Complément de 40 à 100.

+ GAGNER

P2



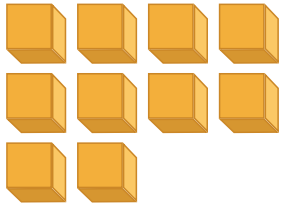
78 – 13 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P2

5 x



Tu gagnes 5 fois 10 briques.

+ GAGNER

P2

100

65 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

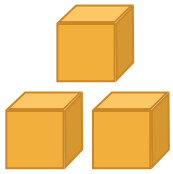
P2



64 + 27 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P2

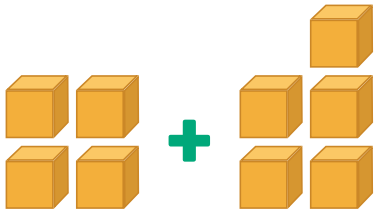


Livraison !
Tu gagnes
3 briques.

+3

+ GAGNER

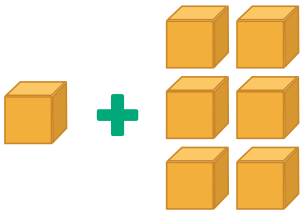
P2



Tu gagnes
4 + 5 briques.

+ GAGNER

P2



Tu gagnes
1 + 6 briques.

+ GAGNER

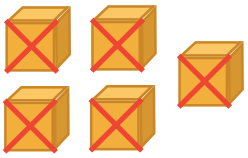
P2



Complément
de 4 à 10.

– PERDRE

P2



Le vent
souffle ! Tu
perds 5 briques.

–5

– PERDRE

P2

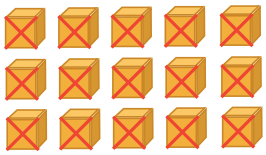


Tempête !
Tu perds
1 rangée.

–10

– PERDRE

P2

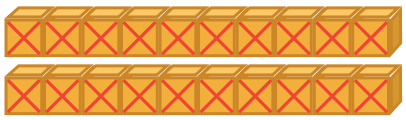


Maladresse !
Tu perds
15 briques.

–15

– PERDRE

P2



Pluie
torentielle !
–2 rangées.

–20

– PERDRE

P2

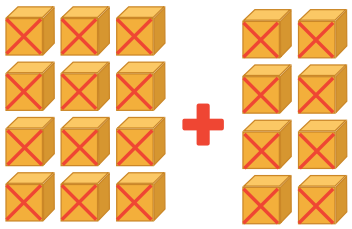


Accident !
Tu perds
25 unités.

–25

– PERDRE

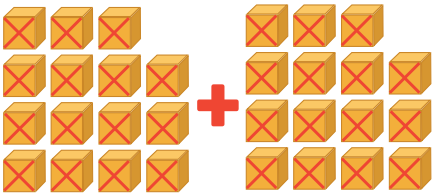
P2



Double tempête ! Tu perds
12 + 8 briques.

– PERDRE

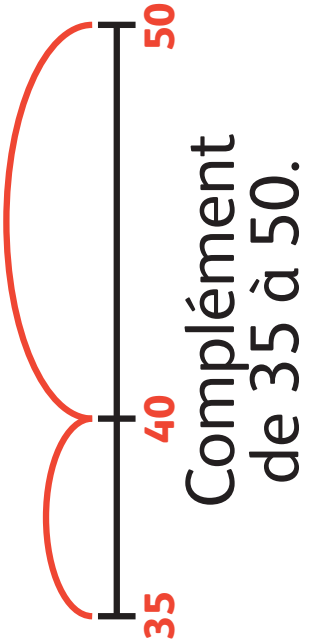
P2



Vent et pluie !
Tu perds
15 + 15 unités.

– PERDRE

P2



Complément
de 35 à 50.

– PERDRE

P2



Complément
de 70 à 100.

– PERDRE

P2

50

30 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
perds.

– PERDRE

P2

100

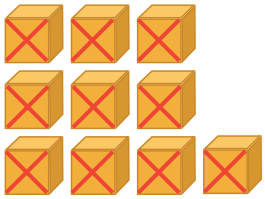
75 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
perds.

– PERDRE

P2

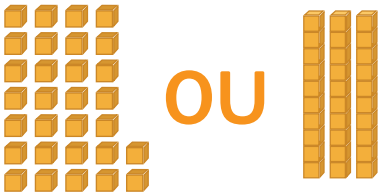
3 x



Tu perds
3 fois 10 briques.

? CHOIX

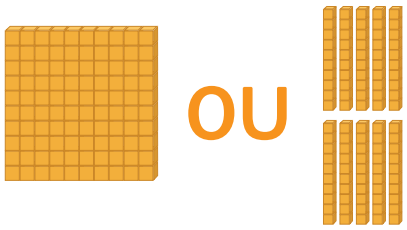
P2



30 briques
OU
3 rangées ?

? CHOIX

P2



1 mur
OU
10 rangées ?

? CHOIX

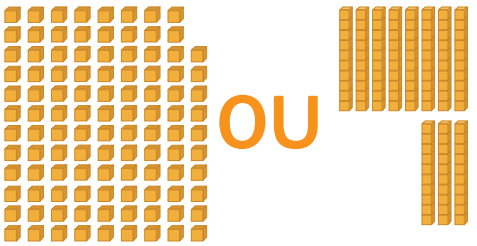
P2



9 rangées et
12 briques
OU
1 mur et
5 briques ?

? CHOIX

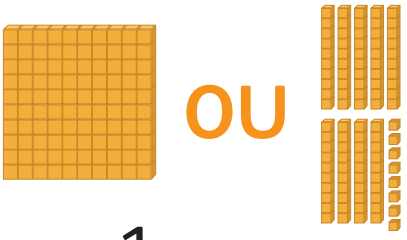
P2



106 briques
OU
8 rangées et
3 rangées ?

? CHOIX

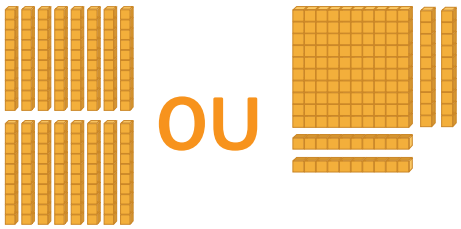
P2



1 mur
OU
9 rangées et
8 briques ?

? CHOIX

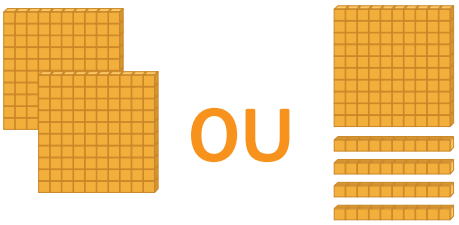
P2



15 rangées
OU
1 mur et
4 rangées ?

? CHOIX

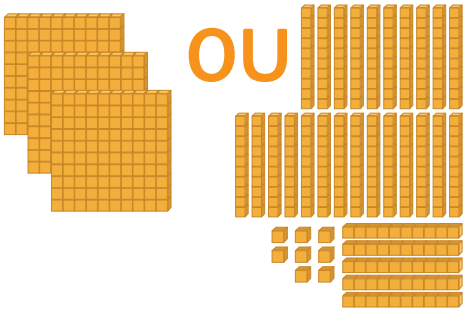
P2



2 murs
OU
1 mur et
14 rangées ?

? CHOIX

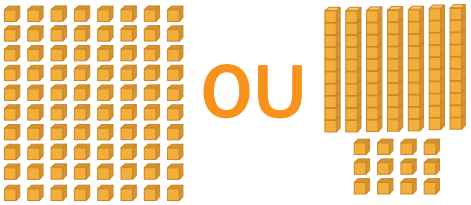
P2



3 murs **OU**
29 rangées et
8 briques ?

? CHOIX

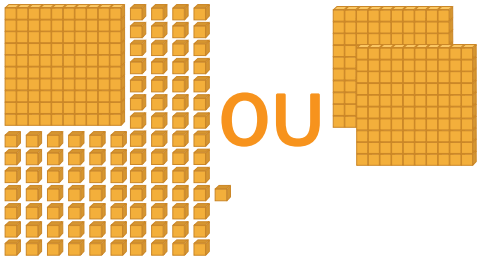
P2



80 briques
OU
7 rangées et
12 briques ?

? CHOIX

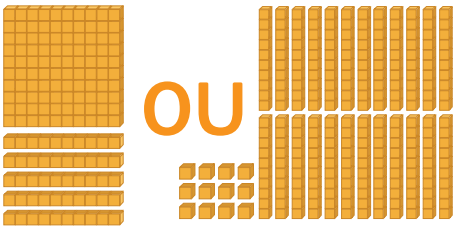
P2



1 mur et
99 briques
OU
2 murs ?

? CHOIX

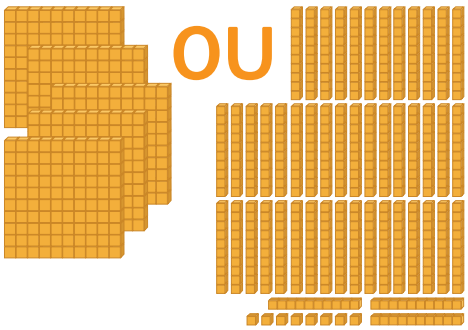
P2



2 murs et
5 rangées **OU**
24 rangées et
12 briques ?

? CHOIX

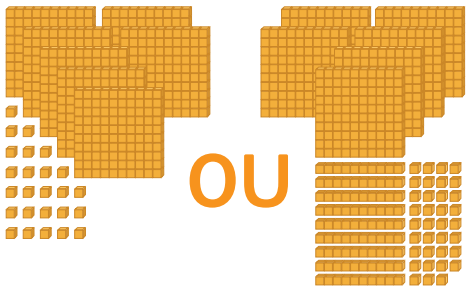
P2



5 murs **OU**
49 rangées et
8 briques ?

? CHOIX

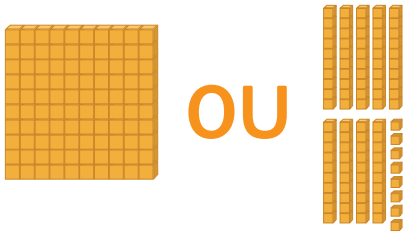
P2



7 murs et
25 briques **OU**
6 murs et 9 rangées
et 35 briques ?

? CHOIX

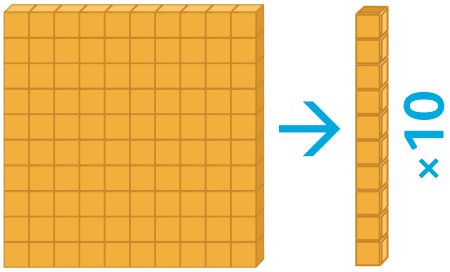
P2



1 mur **OU**
9 rangées et
9 briques ?

⇔ ÉCHANGE

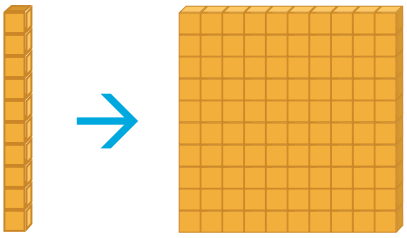
P2



Réorganisation !
Casse 1 mur
en rangées.

⇔ ÉCHANGE

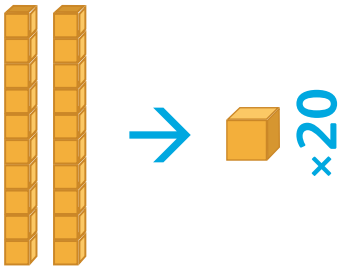
P2



Inventaire !
Regroupe tes
rangées en
mur si possible.

⇔ ÉCHANGE

P2



Réorganisation !
Casse 2 rangées
en briques.

⇔ ÉCHANGE

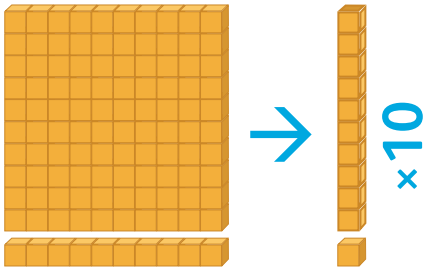
P2



Le contremaitre
inspecte !
Regroupe tout
ce que tu peux.

⇔ ÉCHANGE

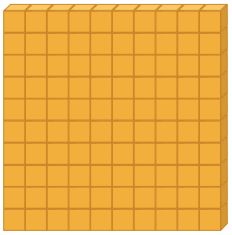
P2



Réorganisation !
Casse 1 mur en
rangées et 1 rangée
en briques.

★ BONUS

P2

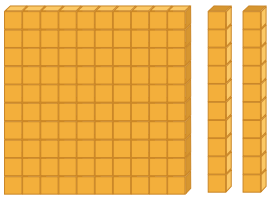


Super livraison !
Tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P2



Trouvaille royale !
Tu gagnes 1 mur
et 2 rangées.

+120

★ BONUS

P2



Tempête
violente !
Tu perds 1 mur.

–100

★ BONUS

P2

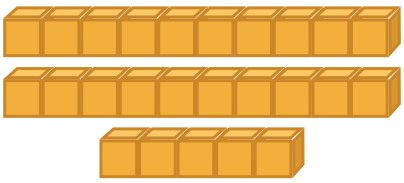


Beau chantier !
Chaque joueur
gagne 1 rangée.

+10

★ BONUS

P2

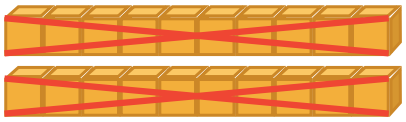


Fête du chantier !
Chaque joueur
gagne 2 rangées
et 5 briques.

+25

★ BONUS

P2



Catastrophe !
Chaque joueur
perd 2 rangées.

–20

★ BONUS

P2

Défi lecture !
Lis ton stock
à voix haute.
Si juste, tu
gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P2

Défi
compléments !
Annonce le
complément de 65
à 100. Si juste, tu
gagnes 1 rangée.

+10

★ BONUS

P2

Défi
décomposition !
Annonce 148 en
cents, dix, unités.
Si juste, tu gagnes
2 rangées.

+20

★ BONUS

P2

Défi traduction ! Annonce 5 rangées en briques. Si juste, tu gagnes 1 demi-rangée.

+5

★ BONUS

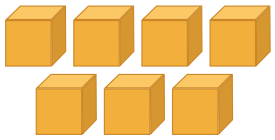
P2

Défi calcul rapide ! Combien font 45 + 35 ? Si juste, tu gagnes 1 rangée.

+10

+ GAGNER

P3

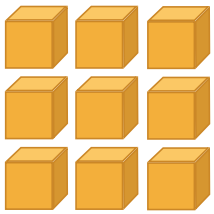


Livraison ! Tu gagnes 7 briques.

+7

+ GAGNER

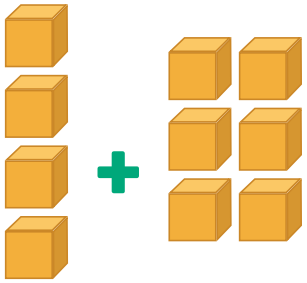
P3



Bonne pioche ! + 9 unités.

+ GAGNER

P3



Tu gagnes 4 + 6 briques.

+ GAGNER

P3

Complément de 8 à 10.

10

8

+ GAGNER

P3

10

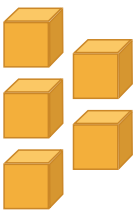
4 ?

Trouves l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P3

2 x



Tu gagnes 2 fois 5 briques.

+ GAGNER

P3

Complément de 55 à 100.

100

55

+ GAGNER

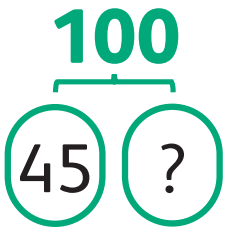
P3



Complément de 92 à 100.

+ GAGNER

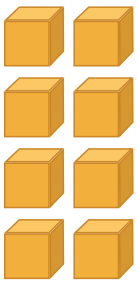
P3



Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P3

2 x 

Tu gagnes 2 fois 8 briques.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 7 = 14.
Combien font 3 fois 7 ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 9 = 18.
Combien font 3 fois 9 ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 6 = 12.
Combien font 4 fois 6 ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 8 = 16.
Combien font 4 fois 8 ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
4 fois 5 = 20.
Combien font 8 fois 5 ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
4 fois 3 = 12.
Combien font 8 fois 3 ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 25 = 50.
Combien font
4 fois 25 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P3



+ GAGNER

P3



+ GAGNER

P3

200

125 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

P3

300

180 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

P3

200

85 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
gagnes.

+ GAGNER

P3

Tu gagnes
2 cents
et 3 dix
et 5 unités.

+ GAGNER

P3

Tu gagnes
1 cent
et 8 dix
et 0 unité.

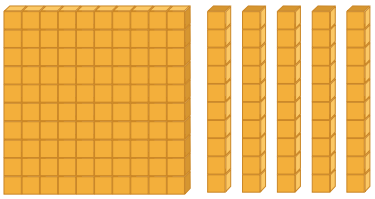
+ GAGNER

P3

Tu gagnes
3 cents
et 0 dix
et 7 unités.

+ GAGNER

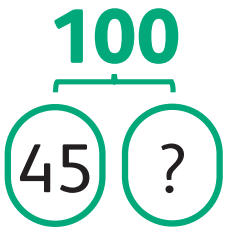
P3



Le maçon vous aide. Tu gagnes 2 murs et 5 rangées.

+ GAGNER

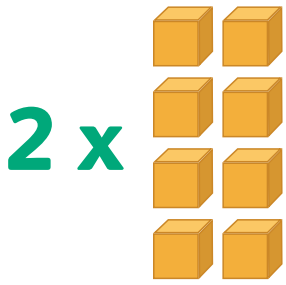
P3



Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P3



Tu gagnes 2 fois 8 briques.

+ GAGNER

P3



35 + 42 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

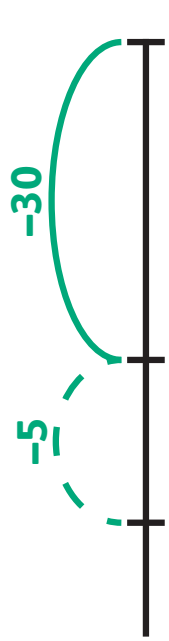
P3



125 + 50 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

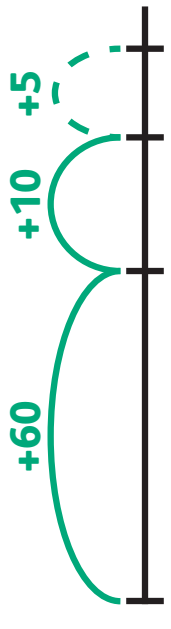
P3



180 – 35 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3



240 + 75 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :

2 fois 6 = 12.

Combien font 4 fois 6 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :

4 fois 8 = 32.

Combien font 8 fois 8 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
3 fois 7 = 21.
Combien font
4 fois 7 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 9 = 18.
Combien font
4 fois 9 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P3

Tu sais que :
2 fois 8 = 16.
Combien font
4 fois 8 ?
Tu gagnes
le résultat.

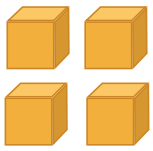
+ GAGNER

P3

Tu sais que :
4 fois 6 = 24.
Combien font
5 fois 6 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P3

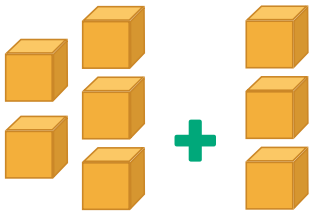


Vous gagnez
4 briques.

+4

+ GAGNER

P3



Tu gagnes
5 + 3 briques.

– PERDRE

P3



Le vent souffle !
Tu perds
7 briques.

–7

– PERDRE

P3

Pluie
torrentielle !
Tu perds
65 unités.

–65

– PERDRE

P3



Tempête du
chantier ! Tu
perds 1 mur.

–100

– PERDRE

P3

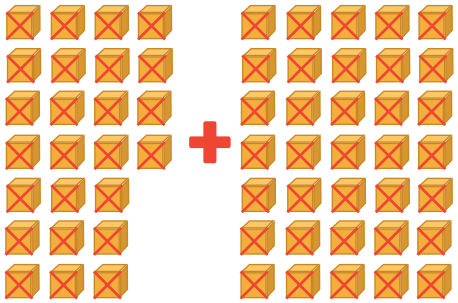


Tempête !
Tu perds
25 unités.

–25

– PERDRE

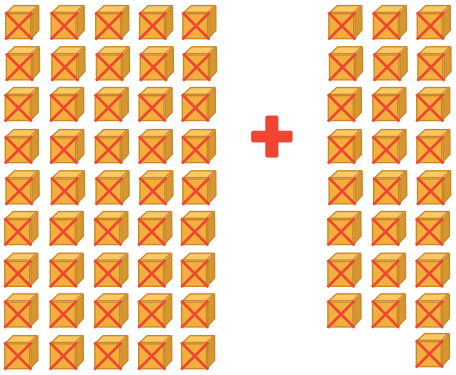
P3



Vent et pluie !
Tu perds 25 +
35 briques.

– PERDRE

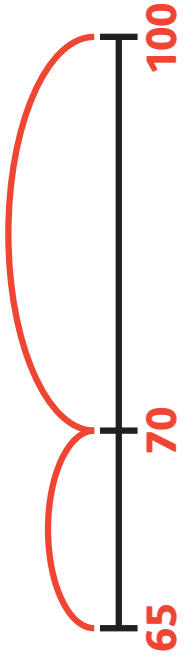
P3



Tu perds
45 + 25 unités.

– PERDRE

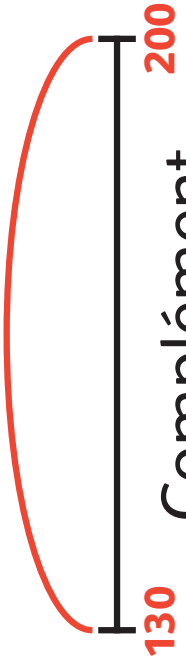
P3



Complément
de 65 à 100.

– PERDRE

P3



Complément
de 130 à 200.

– PERDRE

P3

100

45 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
perds.

– PERDRE

P3

150

80 ?

Trouve l'autre
partie. Tu la
perds.

– PERDRE

P3

Tu sais que :
2 fois 8 = 16.
Combien font
3 fois 8 ?
Tu perds
le résultat.

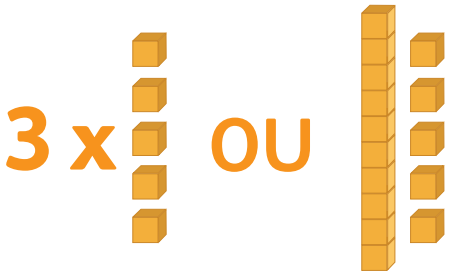
– PERDRE

P3

Tu sais que :
4 fois 5 = 20.
Combien font
8 fois 5 ?
Tu perds
le résultat.

? CHOIX

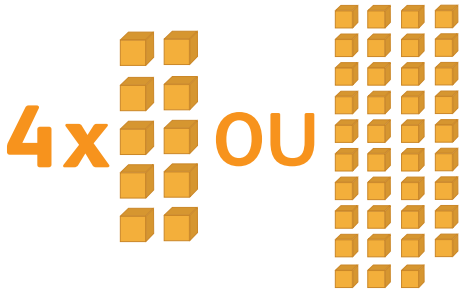
P3



3 fois 5 briques **OU** 1 rangée et 5 briques ?

? CHOIX

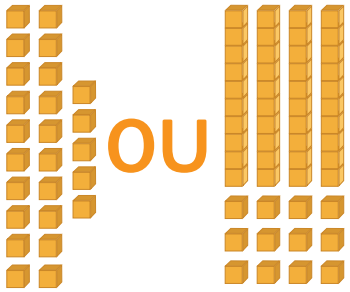
P3



4 fois 10 briques **OU** 39 unités ?

? CHOIX

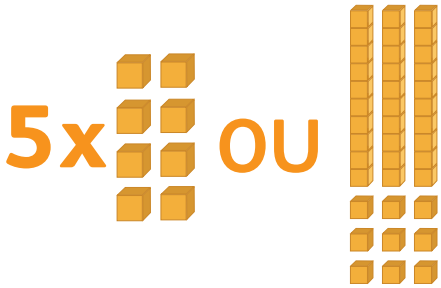
P3



2 fois 25 briques **OU** 4 rangées et 12 briques ?

? CHOIX

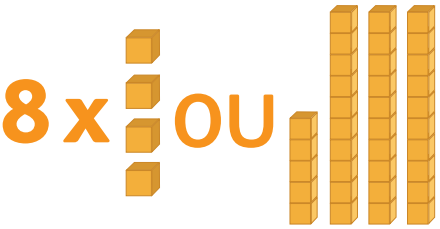
P3



5 fois 8 briques **OU** 3 rangées et 9 briques ?

? CHOIX

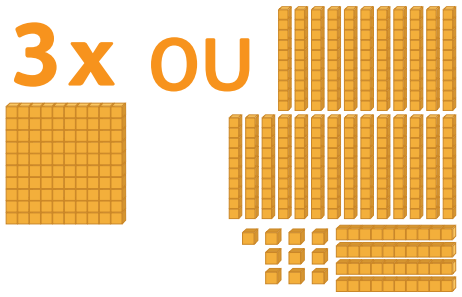
P3



8 fois 4 briques **OU** 3 rangées et 1 demi-rangée ?

? CHOIX

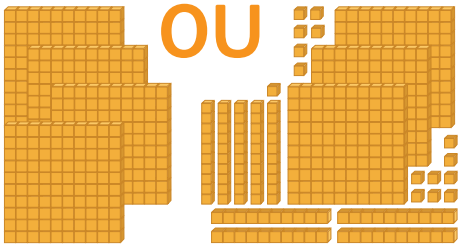
P3



3 fois 1 mur **OU** 29 rangées et 10 briques ?

? CHOIX

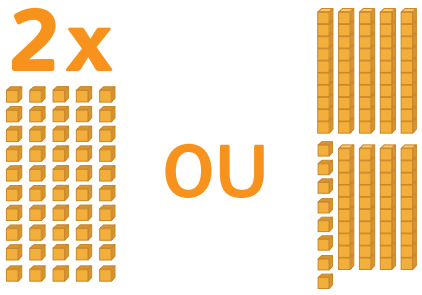
P3



4 murs **OU** 3 murs et 9 rangées et 12 briques ?

? CHOIX

P3



2 fois 50 briques **OU** 9 rangées et 8 briques ?

? CHOIX

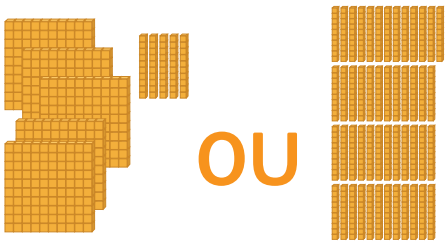
P3



6 fois 8 briques **OU** 4 rangées et 9 briques ?

? CHOIX

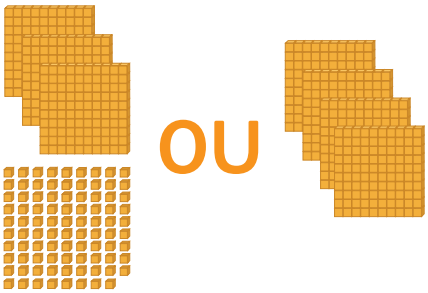
P3



5 murs et 5 rangées **OU** 49 rangées et 15 briques ?

? CHOIX

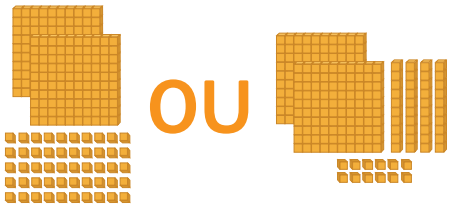
P3



3 murs et 99 briques **OU** 4 murs ?

? CHOIX

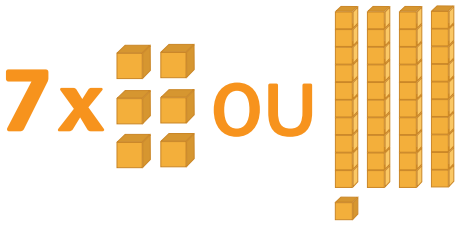
P3



2 murs et 50 briques **OU** 2 murs et 4 rangées et 12 briques ?

? CHOIX

P3



7 fois 6 briques **OU** 4 rangées et 1 brique ?

? CHOIX

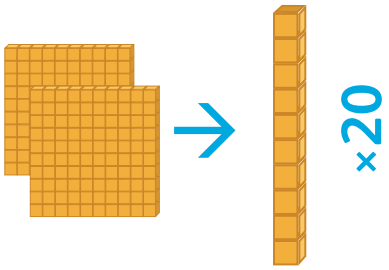
P3



6 murs **OU** 5 murs et 9 rangées et 10 briques ?

⇔ ÉCHANGE

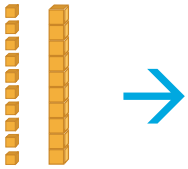
P3



Réorganisation ! Casse 2 murs en rangées.

⇔ ÉCHANGE

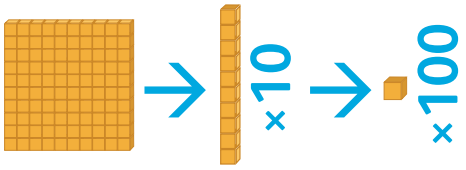
P3



Inventaire complet ! Regroupe tes briques et tes rangées au maximum.

⇔ ÉCHANGE

P3



Réorganisation ! Casse 1 mur en briques (passe par les rangées).

⇔ ÉCHANGE

P3

Inventaire express ! Si tu as plus de 9 briques, échange immédiatement.

⇔ ÉCHANGE

P3



Le contremaitre réorganise tout ! Tous les joueurs regroupent leur stock.

★ BONUS

P3

Super livraison ! Tu gagnes 2 murs.

+200

★ BONUS

P3

Coup de chance ! Tu gagnes 1 mur et 5 rangées et 5 briques.

+155

★ BONUS

P3

Tempête du siècle ! Tu perds 1 mur et 5 rangées.

–150

★ BONUS

P3

Beau chantier royal ! Chaque joueur gagne 1 mur.

+100

★ BONUS

P3

Tempête générale ! Chaque joueur perd 1 rangée.

–10

★ BONUS

P3

Solidarité du chantier ! Le joueur avec le plus petit stock gagne 1 mur.

+100

★ BONUS

P3

Défi multiplication ! Annonce 6 × 8. Si juste, tu gagnes 2 rangées.

+20

★ BONUS

P3

Défi décomposition ! Annonce 245 en cents, dix, unités. Si juste, tu gagnes 1 rangée.

+10

★ BONUS

P3

Défi complément ! Annonce le complément de 175 à 200. Si juste, tu gagnes 2 rangées.

+20

★ BONUS

P3

Défi comparaison ! Le joueur avec le plus grand stock gagne 2 rangées.

+20

★ BONUS

P3

Défi estimation ! Estime ton stock avant de compter. Si à moins de 10 près, tu gagnes 1 rangée.

+10

★ BONUS

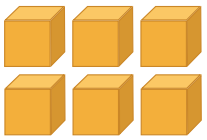
P3

Défi multiplication inverse ! Quels deux nombres multipliés donnent 24 ? Si juste, tu gagnes 2 rangées.

+20

+ GAGNER

P4

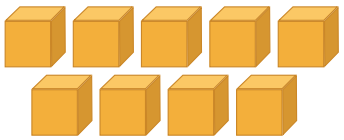


Livraison ! Tu gagnes 6 briques.

+6

+ GAGNER

P4



Bonne pioche ! +9 unités.

+9

+ GAGNER

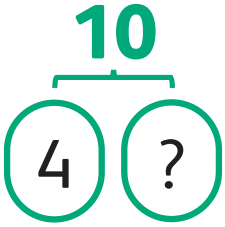
P4



Complément de 7 à 10.

+ GAGNER

P4



Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :

10 fois 6 = 60.

Combien font 5 fois 6 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
10 fois 9 = 90.
Combien font
5 fois 9 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
10 fois 7 = 70.
Combien font
5 fois 7 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
5 fois 4 = 20.
Combien font
6 fois 4 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
5 fois 7 = 35.
Combien font
6 fois 7 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
5 fois 9 = 45.
Combien font
6 fois 9 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
5 fois 8 = 40.
Combien font
7 fois 8 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
10 fois 4 = 40.
Combien font
9 fois 4 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
10 fois 8 = 80.
Combien font
9 fois 8 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
3 fois 4 = 12.
Combien font
3 fois 40 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :

5 fois 3 = 15.

Combien font 5 fois 30 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :

4 fois 5 = 20.

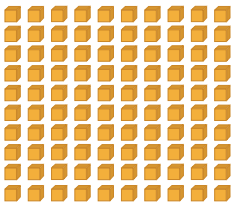
Combien font 4 fois 50 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4

2x

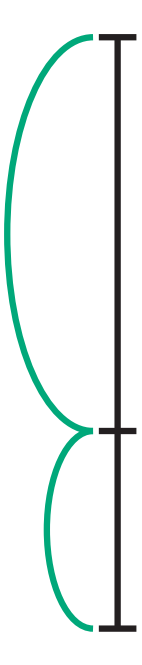


Tu gagnes 2 fois 100 briques.

+200

+ GAGNER

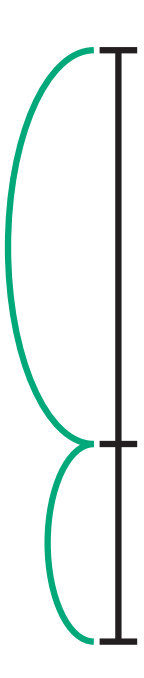
P4



Complément de 350 à 500.

+ GAGNER

P4



Complément de 750 à 1000.

+ GAGNER

P4



Complément de 600 à 1000.

+ GAGNER

P4

500

350 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P4

1000

650 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P4

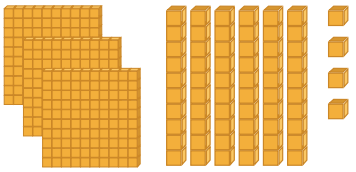
300

175 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P4

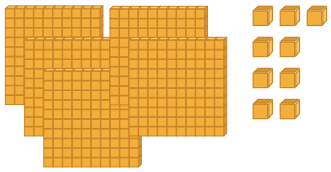


Tu gagnes
3 cents et 6 dix
et 4 unités.

+364

+ GAGNER

P4

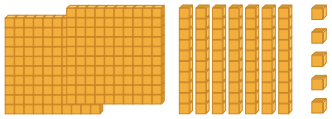


Tu gagnes
5 cent et 0 dix
et 9 unités.

+509

+ GAGNER

P4

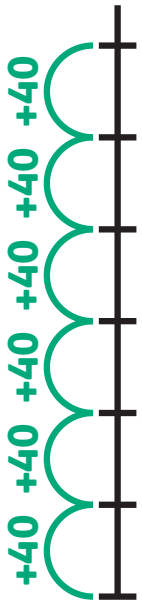


Jour de paye ! Tu
gagnes 2 murs
et 7 rangées
et 5 briques.

+275

+ GAGNER

P4

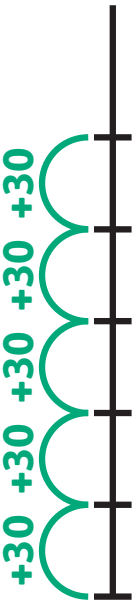


6 fois 40 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4



5 fois 30 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4

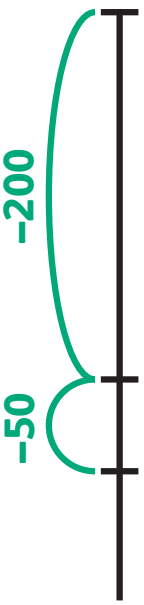


350 + 175 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4



620 – 250 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :

5 fois 6 = 30.

Combien font
7 fois 6 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :

5 fois 7 = 35.

Combien font
6 fois 7 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
3 fois 6 = 18.
Combien font
6 fois 6 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
5 fois 9 = 45.
Combien font
6 fois 9 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P4

Tu sais que :
5 fois 8 = 40.
Combien font
4 fois 8 ?
Tu gagnes
le résultat.

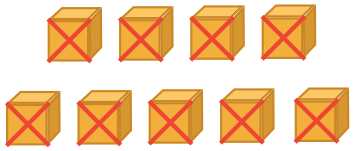
+ GAGNER

P4

Tu sais que :
4 fois 7 = 28.
Combien font
8 fois 7 ?
Tu gagnes
le résultat.

– PERDRE

P4

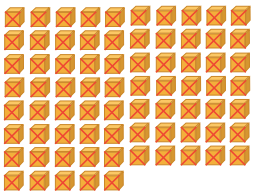


Tu perds
9 briques.

–9

– PERDRE

P4

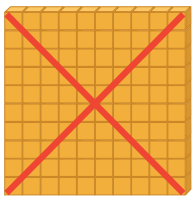


Pluie torrentielle !
Tu perds
75 briques.

–75

– PERDRE

P4

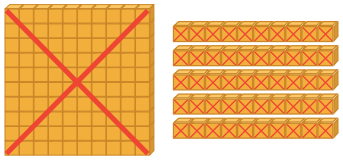


Inspection ! Tu
perds 1 mur.

–100

– PERDRE

P4

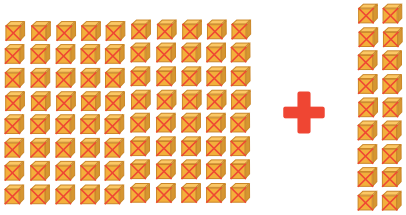


Tempête du
siècle ! Tu perds
1 mur et 5 rangées.

–150

– PERDRE

P4

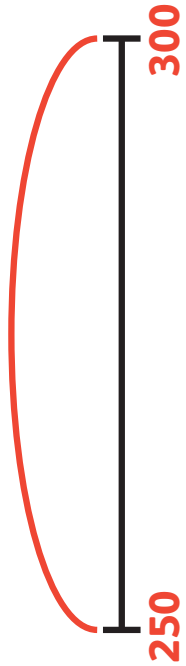


Tu perds 80
+ 20 briques.

–100

– PERDRE

P4



Complément de 250 à 300.

– PERDRE

P4



Complément de 450 à 500.

– PERDRE

P4

300

175 ?

Trouve l'autre partie. Tu la perds.

– PERDRE

P4

500

350 ?

Trouve l'autre partie. Tu la perds.

– PERDRE

P4

Tu sais que :

10 fois 6 = 60.

Tu perds 5 fois 6 briques.

– PERDRE

P4

Tu sais que :

5 fois 7 = 35.

Tu perds 7 fois 7 briques.

– PERDRE

P4

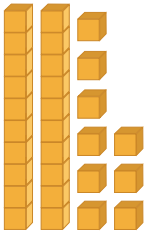
Tu sais que :

10 fois 8 = 80.

Tu perds 9 fois 8 briques.

? CHOIX

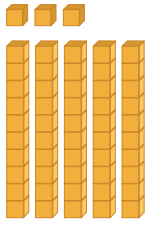
P4

6 x  **OU** 

6 fois 5 briques **OU** 2 rangées et 9 briques ?

? CHOIX

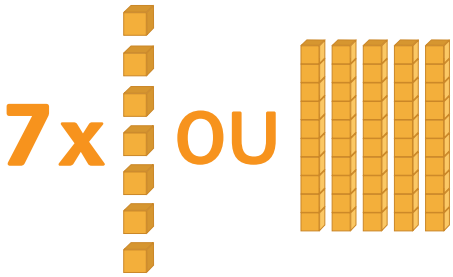
P4

9 x  **OU** 

9 fois 6 briques **OU** 5 rangées et 3 briques ?

? CHOIX

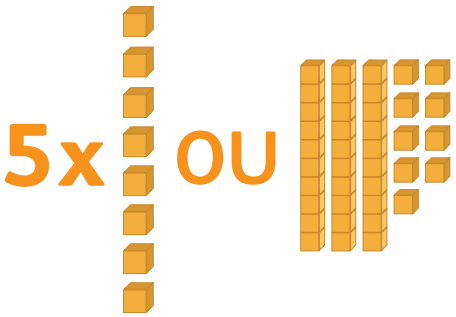
P4



7 fois 7 briques
OU
5 rangées ?

? CHOIX

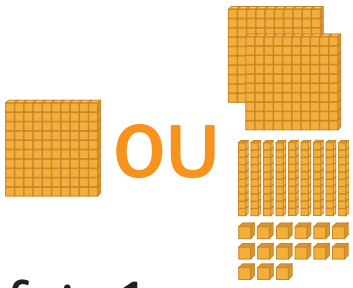
P4



5 fois 8 briques
OU 3 rangées
et 9 briques ?

? CHOIX

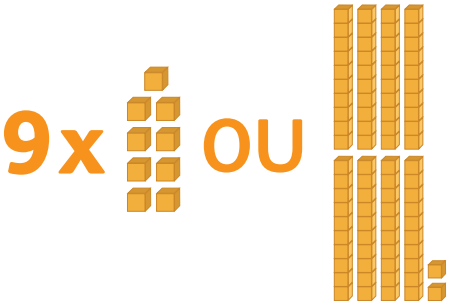
P4



3 fois 1 mur
OU 2 murs et
9 rangées et
15 briques ?

? CHOIX

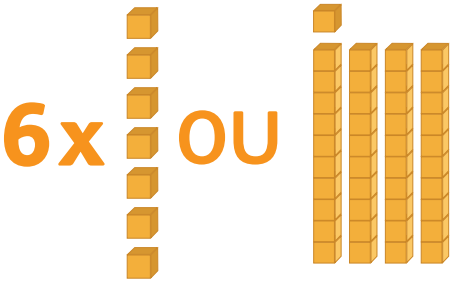
P4



9 fois 9 briques
OU 8 rangées
et 2 briques ?

? CHOIX

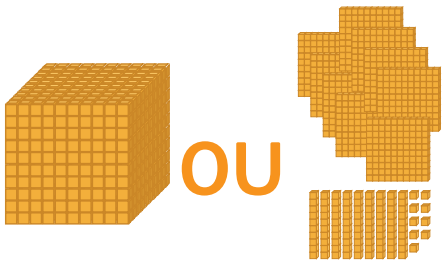
P4



6 fois 7 briques
OU 4 rangées
et 1 brique ?

? CHOIX

P4



1 immeuble
OU 9 murs et
9 rangées et
9 briques ?

? CHOIX

P4



Tu gagnes
1 mur **OU** ton
voisin perd
1 mur ?

? CHOIX

P4



Tu gagnes
50 briques **OU**
ton voisin de
gauche perd
50 briques ?

? CHOIX

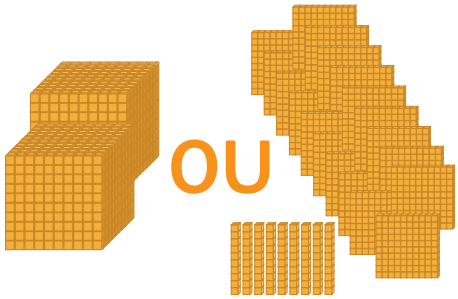
P4



8 fois 9 briques
OU 7 rangées
et 1 brique ?

? CHOIX

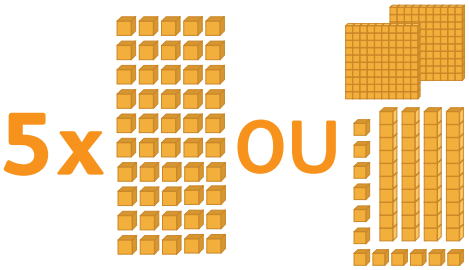
P4



2 immeubles **OU** 19 murs et 9 rangées ?

? CHOIX

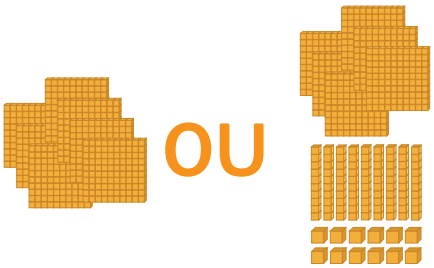
P4



5 fois 50 briques **OU** 2 murs et 4 rangées et 12 briques ?

? CHOIX

P4



7 murs **OU** 6 murs et 9 rangées et 12 briques ?

⇔ ÉCHANGE

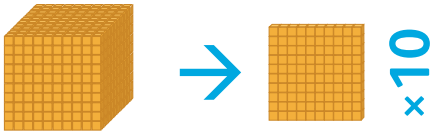
P4



Grand chantier ! Casse tout pour ne garder que des briques.

⇔ ÉCHANGE

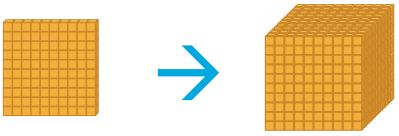
P4



Réorganisation ! Casse 1 immeuble en murs.

⇔ ÉCHANGE

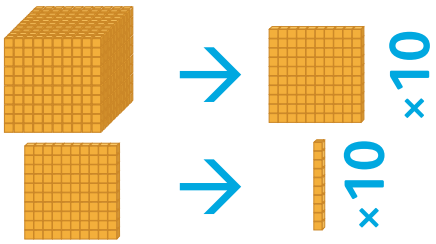
P4



Inventaire ! Regroupe tes murs en immeuble si possible.

⇔ ÉCHANGE

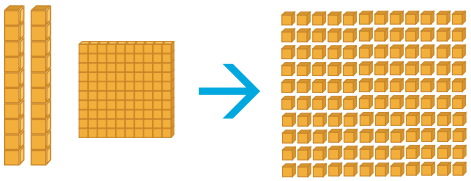
P4



Cascade ! Casse 1 immeuble en murs et 1 mur en rangées.

⇔ ÉCHANGE

P4



Le contremaitre exige des briques ! Casse 2 rangées et 1 mur.

★ BONUS

P4

Défi traduction ! Annonce 3 cents et 12 dix et 5 unités sous forme habituelle. Si juste, tu gagnes 1 rangée.

+10

★ BONUS

P4

Super livraison ! Tu gagnes 3 murs.

+300

★ BONUS

P4

Coup de chance ! Tu gagnes 2 murs et 5 rangées.

+250

★ BONUS

P4

Catastrophe ! Tu perds 2 murs.

–200

★ BONUS

P4

Beau chantier ! Chaque joueur gagne 2 rangées et 5 briques.

+25

★ BONUS

P4

Tempête du chantier ! Chaque joueur perd 1 mur.

–10

★ BONUS

P4

Solidarité ! Le joueur avec le plus grand stock donne 1 mur au joueur avec le plus petit stock.

–10

★ BONUS

P4

Défi multiplication ! Annonce 7 fois 9. Si juste, tu gagnes 2 rangées.

+20

★ BONUS

P4

Défi complément ! Complément de 350 à 500. Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P4

Défi lecture ! Lis le stock de ton voisin à voix haute. Si juste, tu gagnes 2 rangées.

–20

★ BONUS

P4

Défi multiplication ! Combien font 6 fois 40 ? Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P4

Défi partie-tout ! Tout = 500, partie = 175. Trouve l'autre. Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

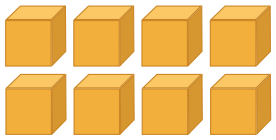
P4

Défi ! Annonce 375 en cents et dix et unités. Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

+ GAGNER

P5



Livraison !
Tu gagnes
8 briques.

+8

+ GAGNER

P5

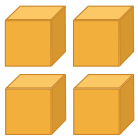
10

Complément
de 4 à 10.

4

+ GAGNER

P5

2 x 

Tu gagnes
2 fois
4 briques.

+8

+ GAGNER

P5

Tu sais que :
5 fois 8 = 40.
Combien font
6 fois 8 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :
10 fois 7 = 70.
Combien font
9 fois 7 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :
4 fois 9 = 36.
Combien font
8 fois 9 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :
5 fois 6 = 30.
Combien font
6 fois 6 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :
5 fois 5 = 25.
Combien font
5 fois 50 ?
Tu gagnes
le résultat.

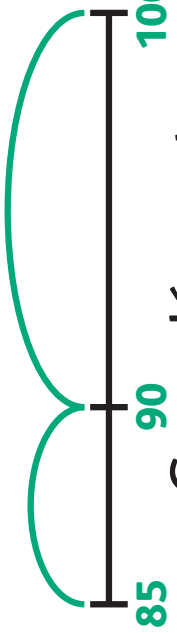
+ GAGNER

P5

Tu sais que :
3 fois 2 = 6.
Combien font
3 fois 200 ?
Tu gagnes
le résultat.

+ GAGNER

P5



Complément de 85 à 100.

+ GAGNER

P5



Complément de 425 à 500.

+ GAGNER

P5



Complément de 875 à 1000.

+ GAGNER

P5



Complément de 320 à 1000.

+ GAGNER

P5



Complément de 650 à 1000.

+ GAGNER

P5

100

72 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P5

500

275 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P5

1000

425 ?

Trouve l'autre partie. Tu la gagnes.

+ GAGNER

P5

Compte de 5 en 5 à partir de 0. Gagne le 5e nombre.

+ GAGNER

P5

Compte de 10 en 10 à partir de 0. Gagne le 8e nombre.

+ GAGNER

P5

Compte de 25 en 25 à partir de 0. Gagne le 4e nombre.

+ GAGNER

P5

Compte de 100 en 100 à partir de 0. Gagne le 5e nombre.

+ GAGNER

P5

Tu gagnes
1 mille et
2 cents et
0 dix et
5 unités.

+ GAGNER

P5

Tu gagnes
1 mille et
0 cent et
5 dix et
0 unité.

+ GAGNER

P5

Tu gagnes
2 mille et
3 cents et
4 dix et
0 unité.

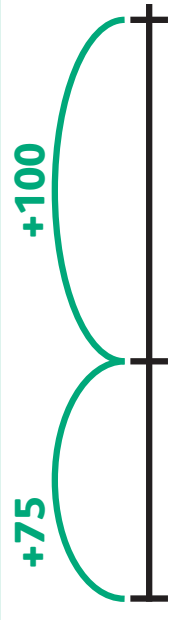
+ GAGNER

P5

Tu gagnes
1 mille et
5 cents et
0 dix et
9 unités.

+ GAGNER

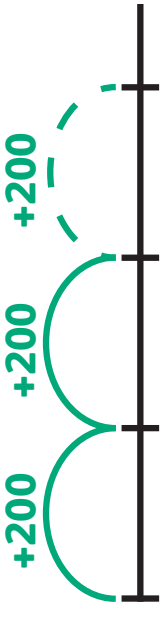
P5



425 + 175 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

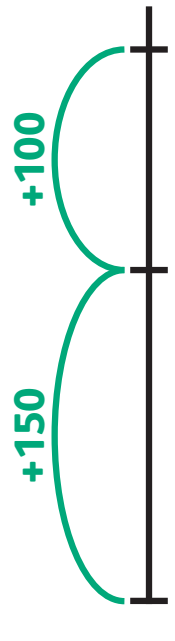
P5



3 x 200 = ?
Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

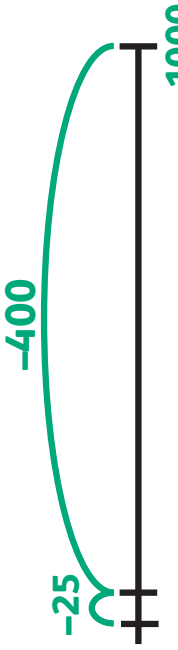


850 + 250 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5



1000 – 425 = ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

5 fois 8 = 40.

Combien font 7 fois 8 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

4 fois 9 = 36.

Combien font 8 fois 9 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

10 fois 7 = 70.

Combien font 9 fois 7 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

5 fois 9 = 45.

Combien font 7 fois 9 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

6 fois 7 = 42.

Combien font 7 fois 7 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

10 fois 8 = 80.

Combien font 8 fois 8 ?

Tu gagnes le résultat.

+ GAGNER

P5

Tu sais que :

5 fois 7 = 35.

Combien font 7 fois 7 ?

Tu gagnes le résultat.

– PERDRE

P5

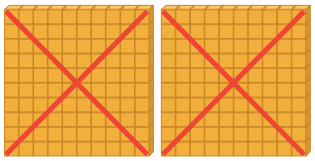


Tu perds 8 briques.

–8

– PERDRE

P5



Pluie torrentielle ! Tu perds 2 murs.

–200

– PERDRE

P5

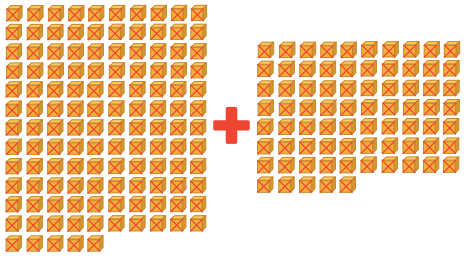


Tempête du siècle ! Tu perds 3 murs.

–300

– PERDRE

P5



Tu perds 125 + 75 briques.

–200

– PERDRE

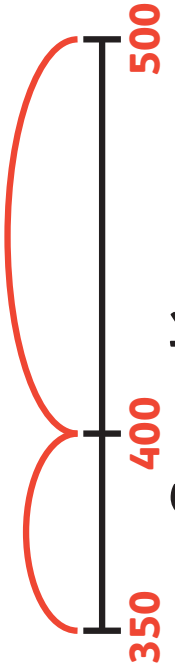
P5



Complément de 750 à 1000.

– PERDRE

P5



Complément de 350 à 500.

– PERDRE

P5

500

275 ?

Trouve l'autre partie. Tu la perds.

– PERDRE

P5

1000

650 ?

Trouve l'autre partie. Tu la perds.

– PERDRE

P5

Tu sais que :

5 fois 9 = 45.

Tu perds 6 fois 9 briques.

– PERDRE

P5

Tu sais que :
4 fois 9 = 36.
Tu perds 8 fois 9 briques.

– PERDRE

P5

Tu sais que :
5 fois 5 = 25.
Tu perds 5 fois 50 briques.

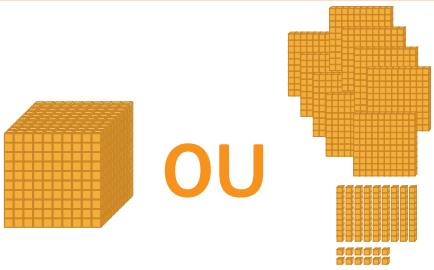
– PERDRE

P5

Compte de 25 en 25 à partir de 0. Tu perds le 4e nombre.

? CHOIX

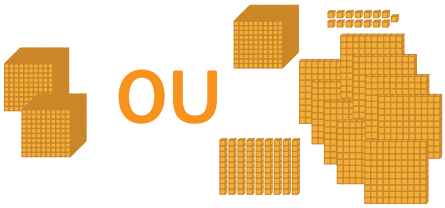
P5



1 immeuble **OU** 9 murs et 9 rangées et 12 briques ?

? CHOIX

P5



2 immeubles **OU** 1 immeuble et 9 murs et 9 rangées et 15 briques ?

? CHOIX

P5



5 fois 1 mur **OU** 49 rangées et 15 briques ?

? CHOIX

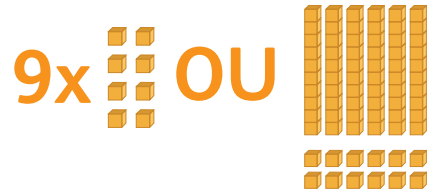
P5



Tu gagnes 1 immeuble **OU** chaque autre joueur perd 1 mur ?

? CHOIX

P5



9 fois 8 briques **OU** 6 rangées et 12 briques ?

? CHOIX

P5



3 immeubles **OU** 2 immeubles et 9 murs et 9 rangées et 15 briques ?

? CHOIX

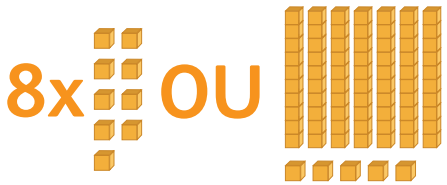
P5



Tu gagnes 1 immeuble **OU** tu perds tous tes murs puis gagnes 25 rangées ?

? CHOIX

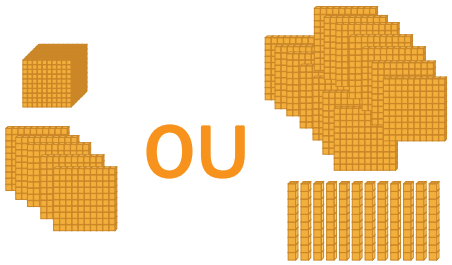
P5



8 fois 9 briques **OU** 7 rangées et 5 briques ?

? CHOIX

P5



1 immeuble et 5 murs **OU** 14 murs et 12 rangées ?

? CHOIX

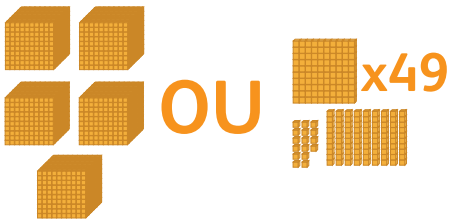
P5



9 fois 9 briques **OU** tu fais perdre 81 briques à ton voisin ?

? CHOIX

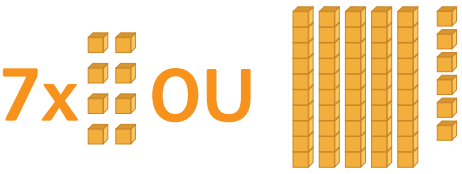
P5



5 immeubles **OU** 49 murs et 9 rangées et 15 briques ?

? CHOIX

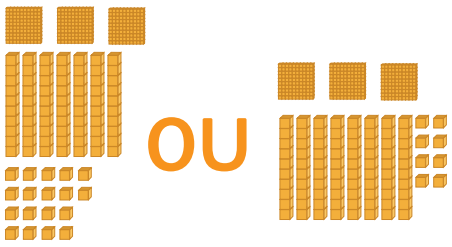
P5



7 fois 8 briques **OU** 5 rangées et 6 briques ?

? CHOIX

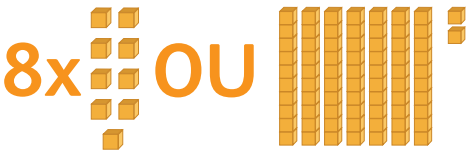
P5



3 murs et 7 rangées et 18 briques **OU** 3 murs et 8 rangées et 8 briques ?

? CHOIX

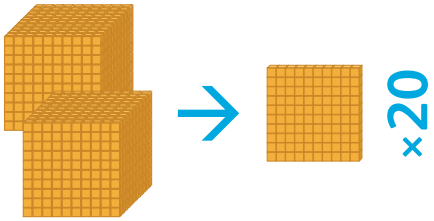
P5



8 fois 9 briques **OU** 7 rangées et 2 briques ?

⇔ ÉCHANGE

P5



Grande réorganisation ! Casse 2 immeubles en murs.

⇔ ÉCHANGE

P5

Inventaire impérial ! Tous les joueurs regroupent leur stock au maximum.

⇔ ÉCHANGE

P5

Défi du contremaitre ! Annonce ton stock après réorganisation. Si juste, tu gagnes 1 mur.

⇔ ÉCHANGE

P5

Cascade totale ! Casse tout ton stock en briques, puis regroupe tout au maximum.

★ BONUS

P5

Super livraison ! Tu gagnes 5 murs.

+500

★ BONUS

P5

Trouvaille ! Tu gagnes 3 murs et 7 rangées et 5 briques.

+375

★ BONUS

P5

Tempête du siècle ! Tu perds 3 murs.

–300

★ BONUS

P5

Fête de fin d'année ! Chaque joueur gagne 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Grande tempête ! Chaque joueur perd 5 rangées.

–50

★ BONUS

P5

Le grand inventaire ! Tous les joueurs annoncent leur stock à voix haute. Celui qui lit le plus juste gagne 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Défi compter de tant en tant ! Compte de 25 en 25 jusqu'à 200. Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Défi décomposition ! Annonce 1 547 en mille, cents, dix, unités. Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Défi multiplication ! Annonce 8 fois 9. Si juste, tu gagnes 2 rangées.

+20

★ BONUS

P5

Défi tournoi ! Tous les joueurs annoncent leur stock. Le plus haut gagne 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Défi compter à rebours ! Compte de 10 en 10 à rebours depuis 100. Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Défi ! Combien font 3 fois 200 ? Si juste, tu gagnes 1 mur.

+100

★ BONUS

P5

Défi estimation collective ! Estimez la somme des stocks de tous les joueurs. Le plus proche gagne 1 mur.

+100

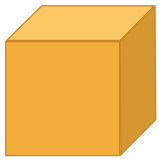
★ BONUS

P5

Défi complément à 1000 ! Complément de 425 à 1000. Si juste, tu gagnes 1 mur.

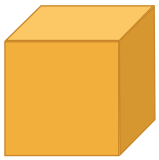
+100

1
unité



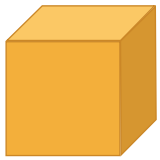
BRIQUE

1
unité



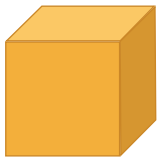
BRIQUE

1
unité



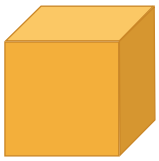
BRIQUE

1
unité



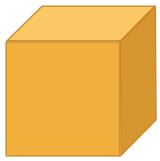
BRIQUE

1
unité



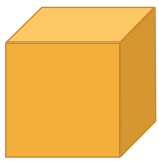
BRIQUE

1
unité



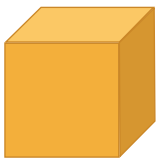
BRIQUE

1
unité



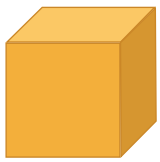
BRIQUE

1
unité



BRIQUE

1
unité



BRIQUE

5

un cinq



DEMI-RANGÉE

5

un cinq



DEMI-RANGÉE

5

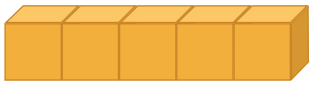
un cinq



DEMI-RANGÉE

5

un cinq



DEMI-RANGÉE

5

un cinq



DEMI-RANGÉE

5

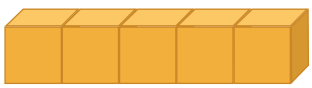
un cinq



DEMI-RANGÉE

5

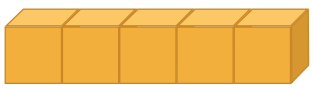
un cinq



DEMI-RANGÉE

5

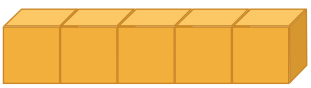
un cinq



DEMI-RANGÉE

5

un cinq



DEMI-RANGÉE

10
un dix



RANGÉE

10
un dix



RANGÉE

10
un dix



RANGÉE

10
un dix



RANGÉE

10
un dix



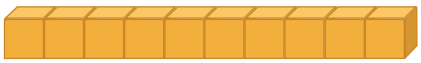
RANGÉE

10
un dix



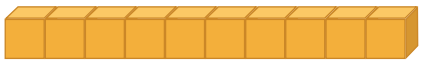
RANGÉE

10
un dix



RANGÉE

10
un dix



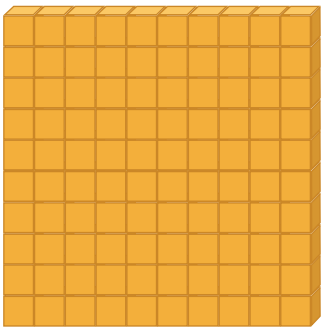
RANGÉE

10
un dix



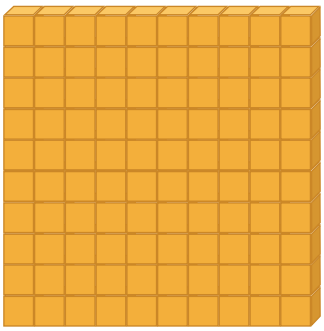
RANGÉE

100
un cent



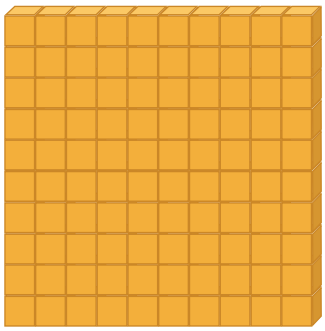
MUR

100
un cent



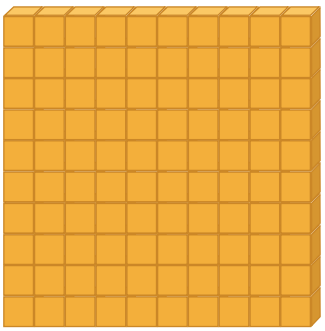
MUR

100
un cent



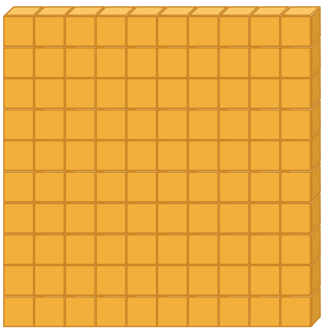
MUR

100
un cent



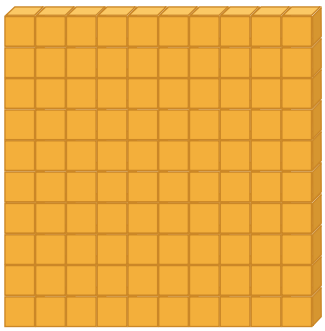
MUR

100
un cent



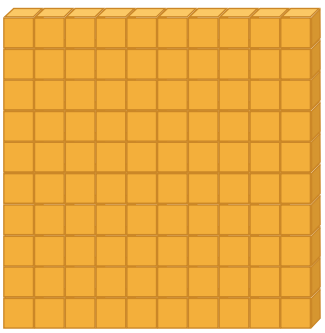
MUR

100
un cent



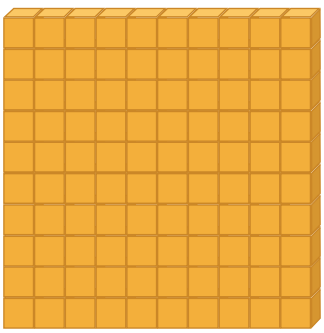
MUR

100
un cent



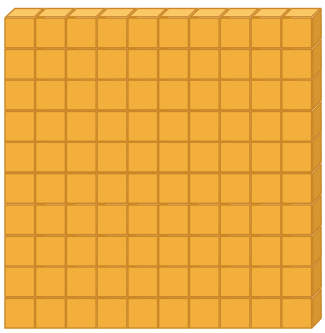
MUR

100
un cent



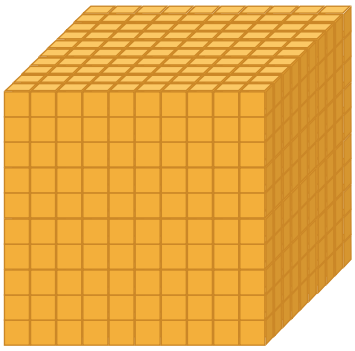
MUR

100
un cent



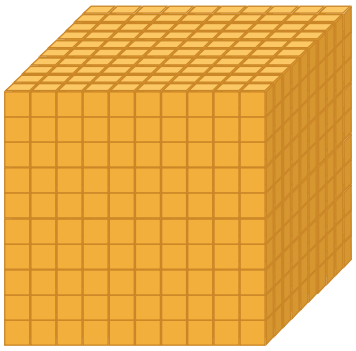
MUR

1 000
un mille

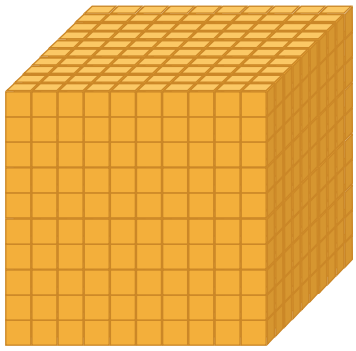


IMMEUBLE

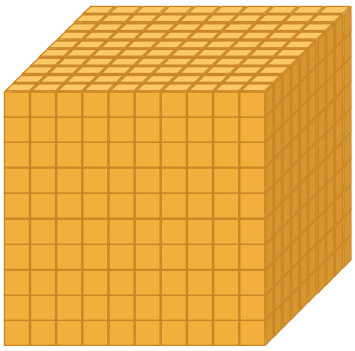
1 000
un mille



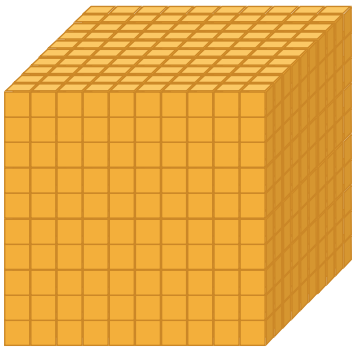
IMMEUBLE
1 000
un mille



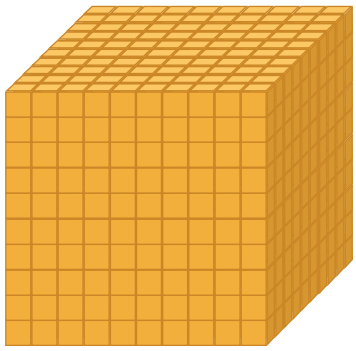
IMMEUBLE
1 000
un mille



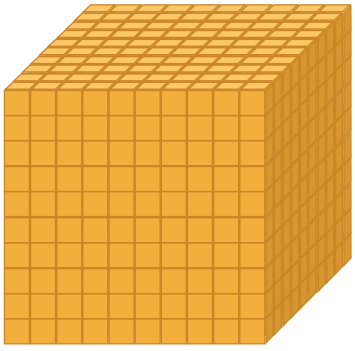
IMMEUBLE
1 000
un mille



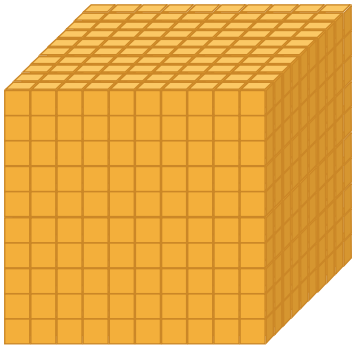
IMMEUBLE
1 000
un mille



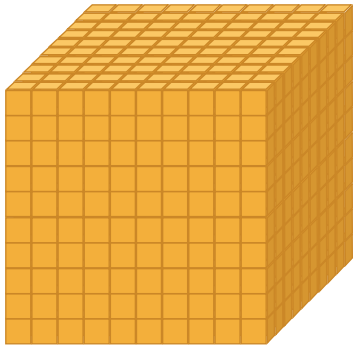
IMMEUBLE
1 000
un mille



IMMEUBLE
1 000
un mille



IMMEUBLE
1 000
un mille



IMMEUBLE