

Fiche recherche niveau CE2

Le jeu de la puce.

Matériel : 7 cartes blanches

7 cartes jaunes

La grille de calcul pour les résultats

Le joueur tire une carte blanche et une carte jaune. La carte blanche indique le nombre de « sauts » que sa « puce » va faire et la carte jaune indique la valeur d'un saut. La partie se joue en trois manches. Le joueur gagnant est celui dont la puce a atteint le plus grand nombre.

Nom du joueur	Tirage 1 Cartes et score obtenu	Tirage 2 Cartes et score obtenu	Tirage 3 Cartes et score obtenu	Arrivée Score final	Classement
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

Exemple pour noter la valeur des sauts : **3 sauts de 5 / $3 \times 5 = 15$**