



MATCH POINT

Centre des problèmes

MATCH POINT

Centre des problèmes

Compétence

Mémoriser des faits numériques

Support

Match Point

Matériel

Ardoise pour compter les scores

Règle

Place une tuile au centre. Pioche 2 tuiles garde-les secrètes. Chacun son tour, le joueur pose une tuile contre celles du plateau en essayant de marquer le plus de points possible. Additionner les points obtenus, puis repiocher.

Variables de simplification

La maitresse qui fait les totaux en fin de partie - jouer avec les jokers - afficher les doubles

Variables de complexification

Un carré de 4 cases de même valeur = un bonus de 10 points

Vigilance

Mauvaise compréhension de la consigne : jouer avec l'adulte au préalable

Voir la vidéo

QR