

$$372070\%$$

$$6,3\%$$

$$1,163 \times 10^1$$

$$37207\%$$

$$3,7207 \times 10^2$$

$$6,3 \times 10^{-3}$$

$$1,32 \times 10^1$$

$$6030\%$$

$$3,7207 \times 10^3$$

$$6,03 \times 10^1$$

$$6,3 \times 10^0$$

$$3,7207 \times 10^{-1}$$

1,163063 × 10⁴
3720,7
1,32
13,2

37,207
1163063%
372,07
0,37207

11630,63
0,0001163
60,3
11,63

$$\begin{array}{r}
 0,063 \\
 \hline
 1163063 \\
 \hline
 100
 \end{array}$$

6,3

$$\begin{array}{r}
 1163 \\
 \hline
 10000000 \\
 \hline
 10 \\
 \hline
 63
 \end{array}$$

$\frac{132}{100}$
 $\frac{37207}{100}$

$$\begin{array}{r}
 37207 \\
 \hline
 1000 \\
 \hline
 63 \\
 \hline
 10000
 \end{array}$$

$\frac{37207}{10}$
 $+-01 \times 10 \times 191 \cdot 1$

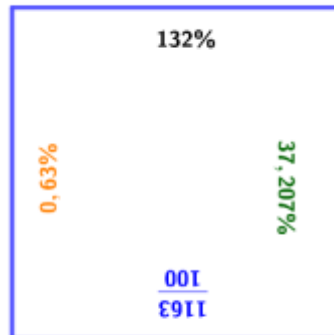
$$\frac{63}{1000} = \frac{132}{10} \times \frac{37207}{100000}$$

0.01163%

$$1163\% = 1320\% \times 3720,7\%$$

630%

$$6,3 \times 10^{-2} = \frac{603}{10} \times 3,7207 \times 10^0$$



La chenille Pour commencer les cartes sont distribuées aux joueurs, la dernière carte est conservée et placée au milieu de la table. Les joueurs mélangent leurs cartes et composent une pioche qu'ils posent devant eux face cachée.

Au top départ, chaque joueur doit trouver le symbole en commun entre la carte sur la table et celle du dessus de sa pile. Une fois trouvé, il nomme le symbole en commun et pose sa carte à côté de la carte sur la table. C'est la « chenille » qui démarre !

Cette carte devient alors la référence pour le prochain symbole à trouver et ainsi de suite, formant petit à petit une « chenille ». Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Les autres joueurs continuent et occupent les places de deuxième, troisième (si 3 joueurs).

Le puits Pour commencer, les cartes sont distribuées aux joueurs, la dernière carte est conservée et placée au milieu de la table. Les joueurs mélangent leurs cartes et composent une pioche qu'ils posent devant eux face cachée.

Au top départ, les joueurs retournent leur pioche face visible. Il faut être le plus rapide pour se défausser des cartes de sa pioche en les posant sur la carte du centre. Pour cela, il suffit de nommer à chaque fois le motif identique entre la carte du sommet de sa pioche et celle du centre.

Comme la carte du centre change dès qu'un joueur pose une de ses cartes dessus, il faut être très rapide. Le but du jeu est d'être le plus rapide à se débarrasser de toutes ses cartes et surtout ne pas être le dernier !

Le petit poucet Le joueur pose 6 cartes au centre de la table pour former un chemin et les 7 cartes forment une pioche face cachée devant lui. Le joueur cherche le motif commun entre la carte du dessus de sa pile et la 1^{ère} du chemin.

Quand il l'a trouvé, il recouvre la carte du chemin avec la sienne face cachée. Il recommence avec la deuxième carte du chemin et ainsi de suite jusqu'à le terminer. Le but du jeu est de recouvrir chaque carte du chemin avec ses propres cartes.

