



Trouver la page

Source : collection Capmaths 90 activités et jeux (Hatier)



Matériel : un livre de plus de 300 pages (un dictionnaire par exemple)

Règle du jeu A :

Le meneur de jeu dit un nombre, par exemple 295.

Les joueurs doivent ouvrir leur livre à cette page.

Règle du jeu B :

Le meneur de jeu ouvre son livre au hasard et indique le numéro de la page.

Les joueurs doivent ouvrir leur livre à la même page.