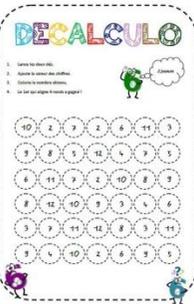


2

## CALCUL



### DECALCULO

- \* Prends 2 dés et deux feutres effaçables de couleurs différentes.
- \* Lis bien les consignes sur la carte

P1

1

## CALCUL

### Tam Tam



- \* Trie ton jeu en deux paquets.
- \* Retourne une carte de chaque paquet.
- \* Celui qui trouve le nombre commun entre les deux cartes gagne les cartes.
- \* Le gagnant est celui qui remporte le plus de cartes.

P1

1

## CALCUL

### Fleurs des petits additions

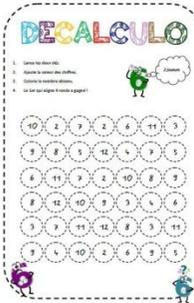


- \* Sors tous les bouchons.
- \* Place tes bouchons bleus à divers endroits de ta table.
- \* Place les additions autour des bouchons bleus en fonction de leur résultat.
- \* Appelle la maîtresse pour valider l'atelier.

P1

2

## CALCUL



### DECALCULO

- \* Prends 2 dés et deux feutres effaçables de couleur différentes.
- \* Lis bien les consignes sur la carte

P1

1

## CALCUL

### Tableau des petits calculs

+	8	4	6
9			
7			
5			

- \* Remplis ton tableau en calculant chaque case.
- \* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1

1

## CALCUL

### Fleurs des petits additions



- \* Sors tous les bouchons.
- \* Place tes bouchons bleus à divers endroits de ta table.
- \* Place les additions autour des bouchons bleus en fonction de leur résultat.
- \* Appelle la maîtresse pour valider l'atelier.

P1

1

## CALCUL



+	8	4	6
9			
7			
5			

### Tableau des petits calculs

- \* Remplis ton tableau en calculant chaque case.
- \* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P1

1

## CALCUL

### Cœurs des compléments à 10



- \* Associe chaque moitié de cœur à sa moitié.
- \* Chaque cœur doit donner un résultat de 10.

P1

1

## CALCUL

### Cœurs des compléments à 10



- \* Associe chaque moitié de cœur à sa moitié.
- \* Chaque cœur doit donner un résultat de 10.

P1

2

## PROBLEMES

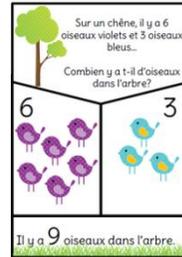


- Problèmes additifs
- \* Lis bien les problèmes et associe les cartes 4 par 4.
  - \* Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P1

1

## PROBLEMES

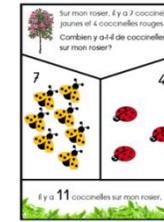


- Problèmes additifs
- \* Lis bien les problèmes et associe les cartes 4 par 4.
  - \* Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P1

1

## PROBLEMES



- Problèmes additifs
- \* Lis bien les problèmes et associe les cartes 4 par 4.
  - \* Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P1

1

## CALCUL



### Nombres croisés

- \* Complète la grille en suivant les indications.
- \* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P2

1

## CALCUL



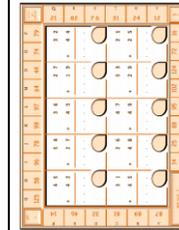
### Ajoute, enlève, calcule

- \* Prends 5 cartes.
- \* Ecris les numéros des cartes sur ton ardoise ainsi que le résultat de chaque carte.
- Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P2

1

## CALCUL



### Jeu des pirates

- \* Calcule chaque opération à l'aide d'un feutre effaçable.
- \* A chaque résultat correspond une lettre. Inscris la dans la bulle.
- \* Appelle la maîtresse pour valider ton travail

P3

1

## CALCUL



### Nombres croisés

- \* Complète la grille en suivant les indications.
- \* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P3

1

## CALCUL



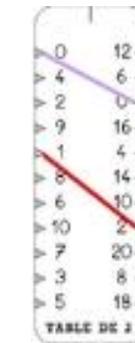
### Lace ta table (2)

- \* Lace ta table du haut vers le bas en associant chaque nombre à son résultat
- \* Retourne ta carte pour vérifier ton travail.

P4

1

## CALCUL



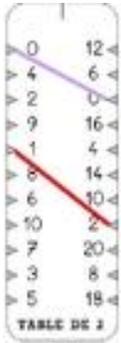
### Lace ta table (5)

- \* Lace ta table du haut vers le bas en associant chaque nombre à son résultat
- \* Retourne ta carte pour vérifier ton travail.

P4

1

## CALCUL



### Lace ta table (10)

- \* Lace ta table du haut vers le bas en associant chaque nombre à son résultat
- \* Retourne ta carte pour vérifier ton travail.

P4

1

## CALCUL

La table de multiplication de 3

1	3	0	3	6	3	0
4	0	2	7	2	0	3
5	0	2	4	3	0	6
6	0	2	1	1	2	6
7	0	2	1	1	2	6
8	0	2	1	1	2	6
9	0	2	1	1	2	6
10	0	2	1	1	2	6
11	0	2	1	1	2	6
12	0	2	1	1	2	6
13	0	2	1	1	2	6
14	0	2	1	1	2	6
15	0	2	1	1	2	6
16	0	2	1	1	2	6
17	0	2	1	1	2	6
18	0	2	1	1	2	6
19	0	2	1	1	2	6
20	0	2	1	1	2	6
21	0	2	1	1	2	6
22	0	2	1	1	2	6
23	0	2	1	1	2	6
24	0	2	1	1	2	6
25	0	2	1	1	2	6
26	0	2	1	1	2	6
27	0	2	1	1	2	6
28	0	2	1	1	2	6
29	0	2	1	1	2	6
30	0	2	1	1	2	6

### Labyrinthe des multiplications

- \* Trace le chemin de la table de multiplication.
- \* Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P4

1

## CALCUL

1	2	3	4	5
2				
3				
4				
5				

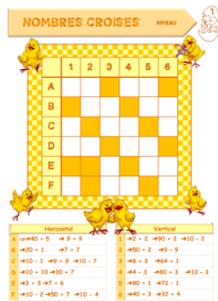
### Table de Pythagore

- \* Complète ta grille à l'aide des petites étiquettes.
- \* Corrige-toi à l'aide des grilles de correction.

P4

1

## CALCUL



### Nombres croisés

- \* Complète la grille en suivant les indications.
- \* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P2

1

## CALCUL



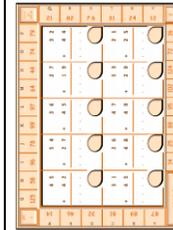
### Ajoute, enlève, calcule

- \* Prends 5 cartes.
  - \* Ecris les numéros des cartes sur ton ardoise ainsi que le résultat de chaque carte.
- Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P2

1

## CALCUL



### Jeu des pirates

- \* Calcule chaque opération à l'aide d'un feutre effaçable.
- \* A chaque résultat correspond une lettre. Inscris la dans la bulle.
- \* Appelle la maîtresse pour valider ton travail

P4

1

## CALCUL



### Nombres croisés

- \* Complète la grille en suivant les indications.
- \* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P3

1

## CALCUL



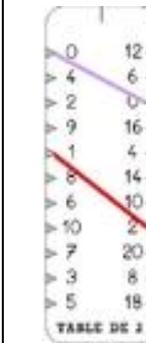
### Lace ta table (3)

- \* Lace ta table du haut vers le bas en associant chaque nombre à son résultat
- \* Retourne ta carte pour vérifier ton travail.

P4

1

## CALCUL



### Lace ta table (4)

- \* Lace ta table du haut vers le bas en associant chaque nombre à son résultat
- \* Retourne ta carte pour vérifier ton travail.

P4