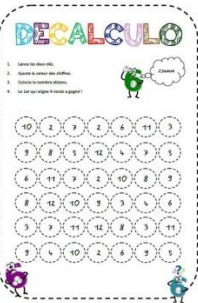


2

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

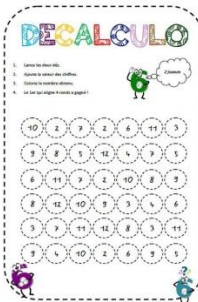


- * Sors tous les bouchons.
- * Place tes bouchons bleus à divers endroits de ta table.
- * Place les additions autour des bouchons bleus en fonction de leur résultat.
- * Appelle la maîtresse pour valider l'atelier.

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

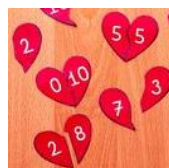
- * Remplis ton tableau en calculant chaque case.
- * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

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

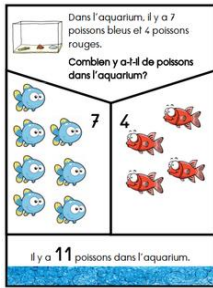


- * Associe chaque moitié de cœur à sa moitié.
- * Chaque cœur doit donner un résultat de 10.

P1

2

PROBLEMES

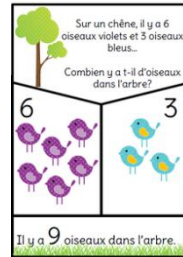


- Problèmes additifs**
- * Lis bien les problèmes et associe les cartes 4 par 4.
 - * Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P1

1

PROBLEMES

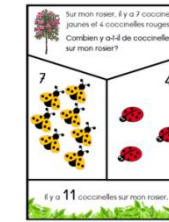


- Problèmes additifs**
- * Lis bien les problèmes et associe les cartes 4 par 4.
 - * Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P1

1

PROBLEMES

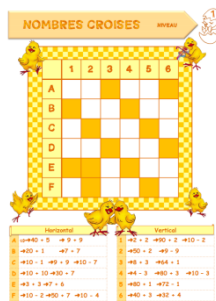


- Problèmes additifs**
- * Lis bien les problèmes et associe les cartes 4 par 4.
 - * Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P1

1

CALCUL

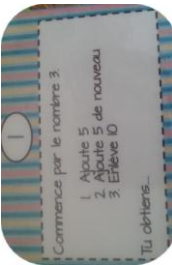


- Nombres croisés**
- * Complète la grille en suivant les indications.
 - * Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

P2

1

CALCUL

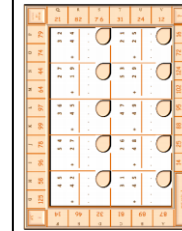


- Ajoute, enlève, calcule**
- * Prends 5 cartes.
 - * Ecris les numéros des cartes sur ton ardoise ainsi que le résultat de chaque carte.
 - Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

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)



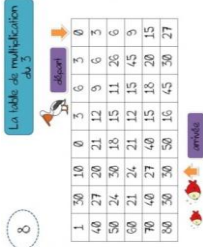
* Lace ta table du haut vers le bas en associant chaque nombre à son résultat
* Retourne ta carte pour vérifier ton travail.

P4

1

CALCUL

Labyrinthe des multiplications



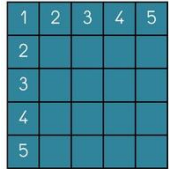
* Trace le chemin de la table de multiplication.
* Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

P4

1

CALCUL

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



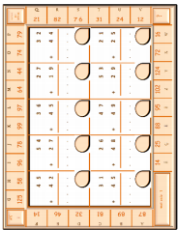
* Prends 5 cartes.
* Ecris les numéros des cartes sur ton ardoise ainsi que le résultat de chaque carte.
Demande à la maîtresse de valider ton atelier.

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



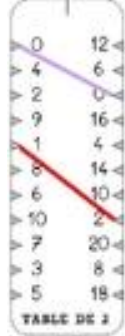
* Complète la grille en suivant les indications.
* Corrige-toi à l'aide des cartes de correction.

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