

$1 + 2$

$4 - 2$

$5 - 1$

$3 + 1$

$3 + 1 + 1$

$3 - 0$

$5 - 2$

$2 + 1$

$1 + 0 + 1$

$5 - 4$

$4 - 3$

$2 - 1$

$1 + 3 + 1$

$4 - 1$

*La course aux
opérations*

$1 + 3$

$3 + 2$

$2 - 0$

$1 + 4$

$1 + 2 + 1$

$1 + 1$

$0 + 2 + 0$

$2 + 2 + 1$

$4 + 1$

$3 - 3$

$0 + 1 + 1$

$3 - 2$

$5 - 5$

$0 + 5$

$2 + 0 + 1$

$5 - 1$

$5 + 0$

$2 + 1 + 2$

$1 + 2 + 0$

$5 - 2$

$1 + 2$	$4 - 2$	$5 - 1$	$1 + 1 + 2$	$3 + 1 + 1$	$1 + 0 + 1$
$5 - 2$	$2 + 1$	$1 + 0 + 1$	$4 + 1$	$4 - 3$	$3 + 1$
$1 + 3 + 1$	$4 - 1$	$3 + 1$	$3 - 2$	$1 + 3$	$4 - 1$
$2 - 0$	$1 + 4$	$5 - 4$	$5 - 4$	$0 + 2 + 0$	$2 + 1 + 2$
$4 + 1$	$3 - 3$	<i>La course aux opérations</i>		$3 - 0$	$5 - 5$
$2 + 0 + 1$	$5 - 1$			$2 - 1$	$1 + 2 + 0$
$1 + 2 + 1$	$1 + 1$	$4 - 0$	$3 + 2$	$5 - 3$	$5 - 0$
$0 + 1 + 1$	$3 - 2$	$1 + 4$	$2 + 2 + 1$	$2 - 1$	$0 + 1 + 2$
$5 + 0$	$2 + 1 + 2$	$0 + 0 + 0$	$0 + 5$	$2 - 2$	$3 - 1$
$0 + 2 + 0$	$2 + 2$	$5 - 1$	$5 - 2$	$1 + 2 + 1$	$4 - 3$

3	2	4	4	5	2
3	3	2	5	1	4
5	3	4	1	4	3
2	5	1	1	2	5
5	0			3	0
3	4			1	3
4	2	4	5	2	5
2	1	5	5	1	3
5	5	0	5	0	2
2	4	4	3	4	1

3	2	4	4	5	3
3	3	2	1	1	1
5	3			4	5
2	5	4	2	2	5
5	0	2	1	0	5
3	4	5	5	3	3

La course aux opérations

Objectifs :

- ✓ Utiliser la technique de l'addition
- ✓ Utiliser la technique de la soustraction

Règle du jeu :

Le plateau de jeu est constitué par des opérations. Les élèves tirent une carte de couleur et la posent sur une opération qui donne ce résultat. A la fin, il ne doit rester aucune carte puisque toutes les cartes vont avec une opération.

Le jeu vert est la version facile et le jeu bleu est la version difficile.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer les feuilles en version A3. Les jeux vert et bleu sont recto-verso. Découper les cartes de couleur. Un jeu pour un groupe de 3 à 4 élèves.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 20 de Picbille. On peut jouer jusqu'à la fin de la période 1 puis laisser le jeu à disposition des élèves.