

$18 - 6$

$18 - 13$

$19 - 12$

$19 - 6$

$12 - 3$

$16 - 6$

$17 - 6$

$16 - 10$

$12 - 4$

$20 - 6$

$18 - 5$

$18 - 12$

$19 - 11$

$19 - 5$

$12 - 5$

$20 - 7$

13

7

5

12

6

11

10

9

6

13

14

8

13

7

14

8

$18 - 7$

$18 - 11$

$20 - 12$

$20 - 8$

$13 - 7$

$14 - 8$

$15 - 5$

$16 - 9$

$17 - 4$

$18 - 2$

$19 - 3$

$20 - 5$

$11 - 4$

$12 - 2$

$13 - 9$

$14 - 13$

12

8

7

11

7

10

6

6

13

16

16

15

1

4

10

7

$12 + 7$

$10 + 5$

$7 + 7$

$11 + 9$

$6 + 5$

$9 + 9$

$8 + 9$

$9 + 7$

$7 + 3$

$7 + 5$

$13 + 7$

$11 + 6$

$7 + 8$

$12 + 8$

$6 + 6$

$8 + 8$

20

14

15

19

16

17

18

11

17

20

12

10

16

12

20

15

$10 + 6$

$10 + 7$

$10 + 8$

$10 + 2$

$10 + 3$

$10 + 4$

$10 + 1$

$4 + 4$

$5 + 5$

$6 + 8$

$7 + 8$

$5 + 9$

$4 + 9$

$3 + 9$

$9 + 7$

$9 + 6$

12

18

17

16

8

11

14

13

14

15

14

10

15

16

12

13

Addimoins

Objectifs :

- ✓ Revoir la technique de l'addition en ligne (mettre le plus grand dans sa tête et surcompter)
- ✓ Revoir la technique de la soustraction en ligne (surcompter à partir du plus petit ou reculer sur une frise numérique)

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes. La face découverte est la face colorée. Le chef du jeu tire une carte et montre l'opération à son camarade. Celui-ci trouve la réponse et on vérifie grâce au verso. Les cartes gagnées sont posées hors de la boîte, les cartes perdues sont remises dans la boîte.

Le jeu se poursuit avec un chrono de 20 minutes.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer le jeu en recto-verso pour un groupe d'environ 3 à 4 élèves.

A quel moment faire ce jeu ?

Lors de la première semaine du CE1 avec le fichier Vivre les maths. Le jeu peut ensuite être mis à disposition des élèves toute la période 1