

$1 + 2$

$4 - 2$

$5 - 1$

$3 + 1$

$3 + 1 + 1$

$3 - 0$

$5 - 2$

$2 + 1$

$1 + 0 + 1$

$5 - 4$

$4 - 3$

$2 - 1$

$1 + 3 + 1$

$4 - 1$

*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.