

$1+1$

2

$1+2$

3

$1+3$

4

$1+4$

5

$1+5$

6

$1+6$

7

$1+7$

8

$1+8$

9

$1+9$

10

$1+10$

11

$2+2$

4

$2+3$

5

$2+4$

6

$2+5$

7

$2+6$

8

$2+7$

9

$2+8$

10

$2+9$

11

$2+10$

12

$3+3$

6

$3+4$

7

$3+5$

8

$3+6$

9

$3+7$

10

$3+8$

11

$3+9$

12

$3+10$

13

$4+4$

8

$4+5$

9

$4+6$

10

$4+7$

11

$4+8$

12

$4+9$

13

$4+10$

14

$5+5$

10

$5+6$

11

$5+7$

12

$5+8$

13

$5+9$

14

$5+10$

15

$6+6$

12

$6+7$

13

$6+8$	14	$6+9$	15
$6+10$	16	$7+7$	14
$7+8$	15	$7+9$	16
$7+10$	17	$8+8$	16
$8+9$	17	$8+10$	18
$9+9$	18	$9+10$	19
$10+10$	20		

Avec ces cartes on peut jouer à plusieurs jeux:

- la bataille : deux tas de cartes, un avec les opérations, un avec les résultats. On tire une carte dans chaque tas, si les cartes vont ensemble (résultat et opération) on garde les cartes, sinon on les remet dans le tas. Celui qui a le plus de carte gagne.
- Bingo : chaque joueur à 6 cartes (soit des opérations ou des résultats) , on tire au hasard des cartes (soit opérations ou résultats en fonction de ce que les joueurs ont devant eux).
- Memory : cartes retournées , on les retourne deux par deux, si elle font une paire on les garde sinon on le remet en place.
- Recto verso : plier les opérations et les réponses puis coller avant de plastifier. En autonomie, les élèves peuvent tirer une carte opération, chercher et vérifier en retournant simplement la carte.