

Avril	Mai	Juin
☁	☁	☁
☁	☁	☁
☁	☁	☁



Je voudrais 32 cubes.

$$45 + 17 + 5 =$$

## JEU révisé

**Le devin** 2 joueurs ou plus 3 dés

- ▶ Avant de lancer les 3 dés, chaque joueur annonce le total des points qu'il pense obtenir entre 3 et 18.
- ▶ À tour de rôle, chaque joueur lance les dés et calcule le total des points.
- ▶ Si un des joueurs a gagné, il marque 2 points.
- ▶ Si aucun joueur n'a obtenu le nombre de points annoncé, chacun calcule l'écart entre le nombre annoncé et le résultat obtenu. Le joueur qui est le plus proche de son annonce marque 1 point.
- ▶ On joue 10 fois ! Le gagnant est celui qui a marqué le plus de point.

Avec ce jeu, tu t'entraînes à additionner et à soustraire des petits nombres.

Partie	Joueur 1		Joueur 2	
	Annonce	Total	Annonce	Total
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				





## JEU révise

### La course à 100 2 joueurs

- Le premier joueur écrit un de ces 3 nombres : **5** **10** **15**.
- Le 2<sup>e</sup> joueur ajoute 5, 10 ou 15 au nombre choisi et écrit le résultat.
- À tour de rôle, chaque joueur ajoute 5, 10 ou 15 au résultat obtenu. Attention, on ne doit pas ajouter le nombre choisi par le joueur précédent !
- Le premier joueur qui peut écrire 100 comme résultat a gagné.

On peut aussi faire une course à 120 ou à 150.

Avec ce jeu, tu t'entraînes à additionner 5, 10 ou 15.

Joueur	Partie 1		Partie 2		Partie 3		Partie 4	
	Nombre ajouté	Résultat	Nombre ajouté	Résultat	Nombre ajouté	Résultat	Nombre ajouté	Résultat
1								
2								
1								
2								
1								
2								
1								
2								
1								
2								

[hatier-clic/21ce2capjeu2](http://hatier-clic/21ce2capjeu2)





Donne-moi 14 cubes.

Combien de cubes va-t-il me rester ?

J'ai commencé à le lire lundi. Il me reste encore quelques pages à lire.

## JEU révise

### Le petit memory 2 joueurs

- ▶ Les cartes sont éparpillées sur la table, faces cachées.
- ▶ Le 1<sup>er</sup> joueur retourne deux cartes. Si elles portent le même nombre, il gagne les deux cartes et rejoue. Si les deux cartes retournées sont différentes, il les remet à leur place.
- ▶ C'est ensuite au tour de l'autre joueur.
- ▶ Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

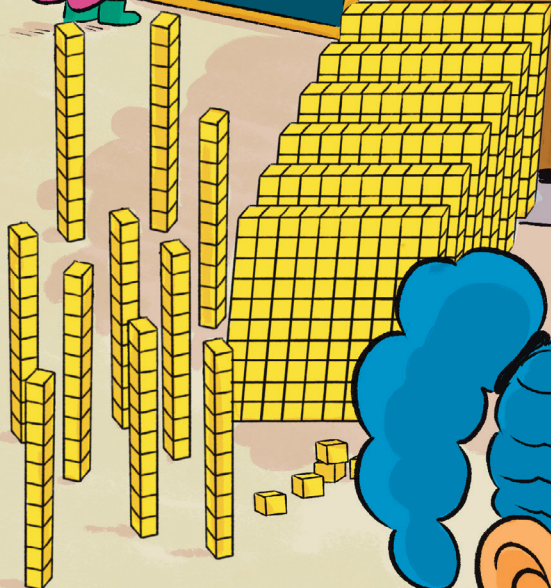
Avec ce jeu, tu t'entraînes à reconnaître les nombres plus petits que 1 000 écrits en chiffres et en lettres.

quatre-vingt-douze	92	huit-cent-douze	812
quatre-vingt-deux	82	quatre-cent-douze	412
80 dizaines, 2 unités	802	2 centaines, 8 unités	208
8 centaines, 2 dizaines	820	2 centaines, 8 dizaines	280
42 dizaines	420	8 dizaines	80
4 dizaines, 2 centaines	240	40 dizaines, 2 unités	402
cent-quatre-vingt	180	cent-quatre-vingt-deux	182
cent-huit	108	cent-vingt-huit	128



# Cap sur l'unité 4

J'ai écrit le nombre de cubes en chiffres et en lettres.



78

132

576

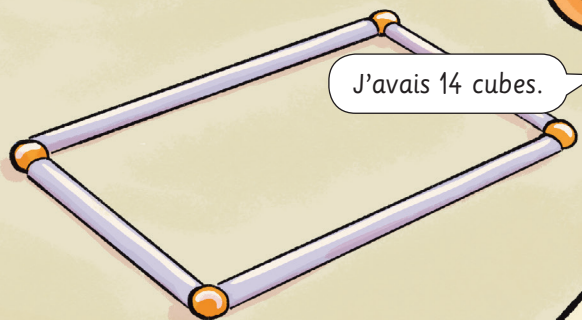
675

109

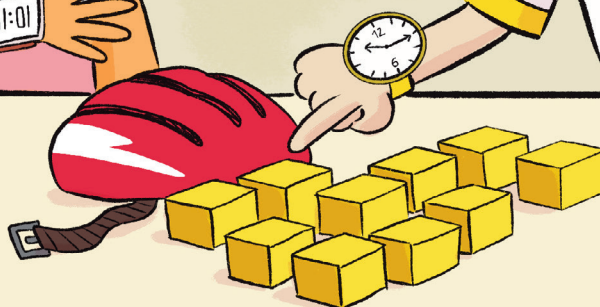
910



J'avais 14 cubes.



Je sais combien il y en a sous le casque.



## JEU révise

### La grille pleine

2 joueurs ou plus

4 dés



5 à 10 min en fonction des joueurs

- ▶ Chaque joueur a une grille devant lui. Le 1<sup>er</sup> joueur lance les 4 dés.
- ▶ Avec les nombres affichés, il doit faire des calculs pour obtenir le plus de nombres sur la grille.
- ▶ Attention, le nombre d'un dé ne doit être utilisé qu'une seule fois !
- ▶ Le gagnant est celui qui a entouré le plus de nombres sur sa grille.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

On peut utiliser la calculatrice pour vérifier ses calculs.

[hatier-clic/21ce2capjeu4](#)



Avec ce jeu, tu t'entraînes à additionner, soustraire ou multiplier des petits nombres.






## JEU révise

### Le grand mémoire

2 joueurs

- ▶ Les cartes sont éparpillées sur la table, faces cachées.
- ▶ Le 1<sup>er</sup> joueur retourne deux cartes.  
Si elles portent le même nombre, il gagne les deux cartes et rejoue.  
Si les deux cartes retournées sont différentes, il les remet à leur place.
- ▶ C'est ensuite au tour de l'autre joueur.
- ▶ Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.

 Avec ce jeu, tu t'entraînes à reconnaître les nombres plus petits que 10 000 écrits en chiffres et en lettres.

[hatier-clic/21ce2capjeu5](http://hatier-clic/21ce2capjeu5)

quatre-cent-vingt	420	cent-quatre-vingt	180
cent-vingt-quatre	124	mille-vingt-quatre	1 024
80 centaines, 2 dizaines	8 020	8 milliers, 2 unités	8 002
82 centaines	8 200	2 milliers, 8 dizaines	2 080
280 dizaines	2 800	2 milliers, 8 unités	2 008
18 dizaines	180	18 centaines	1 800
quatre-mille-vingt	4 020	mille-quatre-vingt	1 080
quatre-mille-deux-cents	4 200	quatre-mille-deux	4 002



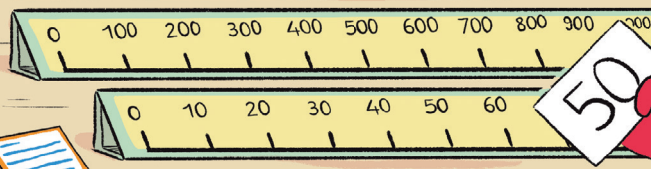
# Cap sur l'unité 6

Sur chaque carton, il y a un nombre écrit. Le nombre du carton rouge est le double de celui du carton bleu. Je les ajoute et ça fait 6.

$$14 \times 2 = ?$$

$$14 \times 10 = ?$$

Où est-ce que je peux placer cette carte ?



## JEU révisé

### Vite à l'arrivée ! 2 joueurs ou plus

- ▶ Un joueur mélange les cartes **+** puis les cartes **-** et fait 2 tas, faces cachées.
- ▶ L'autre joueur choisit le nombre de départ entre 20 et 30 et le nombre d'arrivée entre 60 et 70.
- ▶ Chaque joueur retourne une carte **+** et une carte **-**. Le but du jeu est d'arriver le premier au nombre d'arrivée à l'aide des opérations indiquées par les 4 cartes retournées.
- ▶ Attention, on ne peut utiliser que ces 4 opérations mais autant de fois qu'on veut pour aller du nombre de départ au nombre d'arrivée !
- ▶ Par exemple, 25 est le nombre de départ, 63 le nombre d'arrivée. Un joueur a pioché **+5** et **-9**, l'autre joueur **+10** et **-3**. Chaque joueur écrit sa suite de calculs sur une feuille, par exemple :  $25 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 - 9 - 3$ .
- ▶ Le gagnant est le premier à atteindre le nombre d'arrivée, à l'aide d'une suite de calculs corrects.

+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11

Vite à l'arrivée				
Nombre de départ	Cartes piochées			Nombre d'arrivée
Tes calculs				

[hatier-clic/21ce2capjeu6](http://hatier-clic/21ce2capjeu6)

On peut utiliser la calculatrice pour vérifier ses calculs.

Avec ce jeu, tu t'entraînes à additionner et soustraire des nombres compris entre 3 et 11.





Les gâteaux ont coûté à peu près 30 €.

Ma bande mesure 12 cm. Je veux découper des rubans de 6 cm.

Je crois que tu te trompes...

Cela fait déjà beaucoup de bonbons. Mais combien ?

## JEU révision

### Dix jetons sur le plateau 2 joueurs ou plus

3 dés, 10 jetons par joueur (une couleur par joueur)

► Le 1<sup>er</sup> joueur lance les dés. Il a 3 nombres qu'il peut additionner, soustraire et multiplier pour obtenir un nombre qui se trouve sur le plateau. Il pose un jeton sur le nombre obtenu.

Par exemple, avec , il calcule  $4 + 2 = 6$ , puis  $6 \times 5 = 30$  et pose son jeton sur la case 30.

► Au tour du joueur suivant. Attention, si une case est déjà recouverte d'un jeton, on ne peut pas en mettre un autre !

► Le gagnant est celui qui a placé ses 10 jetons sur le plateau.

On peut utiliser la calculatrice pour vérifier ses calculs.

Avec ce jeu, tu t'entraînes à additionner, soustraire et multiplier.

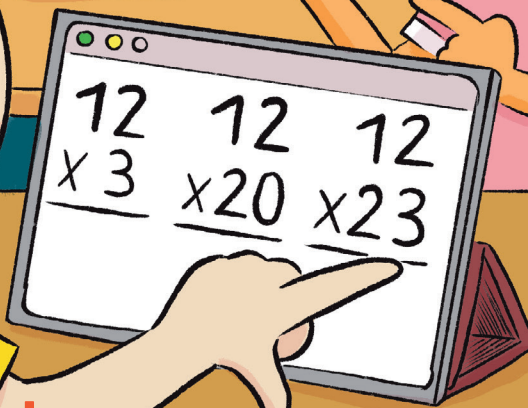
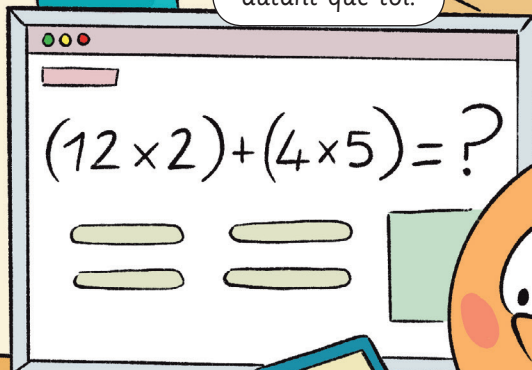
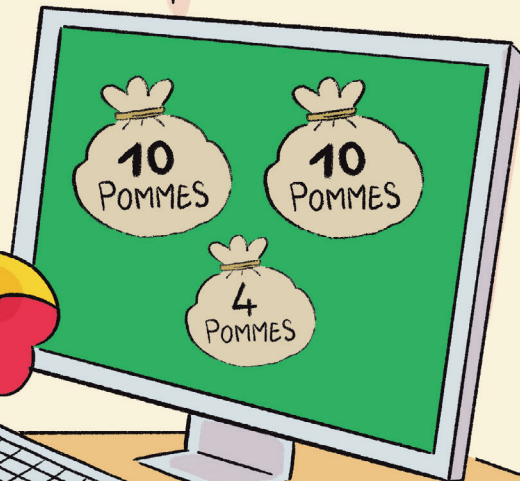
0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41
42	43	44	45	46	47	48

[hatier-clic/21ce2capjeu7](#)



On va se partager toutes ces pommes.

Oui, et j'en veux autant que toi.



## JEU révisé

### Bataille multiplicative

2 joueurs

- ▶ Mélanger un jeu de cartes classique avec seulement les cartes de 1 à 10. Éparpiller les cartes, faces cachées sur la table.
- ▶ Chaque joueur prend 2 cartes, les pose sur la table et multiplie les 2 nombres entre eux.
- ▶ Celui qui a le plus grand résultat gagne les 4 cartes. Si les résultats sont égaux, les cartes sont laissées sur la table pour le prochain tour. Si un joueur se trompe dans son calcul, c'est l'autre joueur qui gagne les cartes.
- ▶ Le jeu se termine quand il n'y a plus de carte sur la table.
- ▶ Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.

On peut utiliser la calculatrice pour vérifier ses calculs.

[hatier-clic/21ce2jeu8](http://hatier-clic/21ce2jeu8)

 Avec ce jeu, tu t'entraînes sur les tables de multiplication.





Si je fais faire des sauts de 5 en 5 à mon pion, il passera sur le repère 15.

Moi aussi, si je fais faire des sauts de 7 en 7 à mon pion.

Je crois que tu te trompes; il ne passera pas par le repère 15.

## JEU révise

**Avec 3 cartes**

**2 joueurs ou plus**

Un jeu de cartes, 50 jetons ou coquillettes chacun

- ▶ Mélanger un jeu de cartes classique avec seulement les cartes de 1 à 10. Éparpiller les cartes, faces cachées sur la table.
- ▶ Le 1<sup>er</sup> joueur prend 3 cartes. Il a 3 nombres qu'il peut additionner, soustraire et multiplier pour obtenir un nombre qui se trouve dans le tableau. Il pose un jeton sur ce nombre et gagne les 3 cartes.
- ▶ Au tour du joueur suivant. Attention, si une case est déjà recouverte d'un jeton, on ne peut pas en mettre un autre !



Par exemple avec il calcule  $7 \times 10 = 70$ , puis  $70 + 2 = 72$ , pose un jeton sur la case libre 72 et gagne les 3 cartes.

Si un jeton est déjà sur cette case, le joueur remet les cartes dans la pioche.

Si le joueur fait une erreur de calcul, il ne pose pas de jeton.

- ▶ Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu.

**On peut utiliser la calculatrice pour vérifier ses calculs.**

**Avec ce jeu, tu t'entraînes à devenir de plus en plus fort pour additionner, soustraire et multiplier.**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

[hatier-clic/21ce2capjeu9](http://hatier-clic/21ce2capjeu9)





Au début de l'année, il mesurait 61 cm. Il a déjà poussé de 5 cm.

Je suis sûre qu'on doit trouver le nombre de petits carrés ! Il y en a tellement...

GRAND CONCOURS DE VITESSE

Pour tout ça j'ai payé 15 €.

Moi, j'ai payé 9 €.

## JEU révise

Les 10 cases

2 joueurs

Un jeu de cartes, une grille de jeu, un tableau

- ▶ Dans un jeu de cartes classique, prendre les cartes « trèfle » de 1 à 10. Les mélanger et faire un tas.
- ▶ À tour de rôle, chaque joueur tire 1 carte et la pose sur une case libre du tableau. Il fait un calcul en utilisant le nombre de la case et le nombre de la carte (addition, soustraction et multiplication). Attention, au cours d'une partie, un joueur doit utiliser chaque opération au moins une fois, mais pas plus de deux.
- ▶ Chaque joueur note son calcul et son résultat sur une feuille. Si le calcul est faux, le joueur barre le calcul et le résultat.
- ▶ Lorsque toutes les cases sont recouvertes d'une carte, chacun additionne les résultats qu'il a obtenus.
- ▶ Le gagnant est celui qui obtient le plus grand total.

Avec ce jeu, tu t'entraînes à devenir de plus en plus fort pour additionner, soustraire et multiplier.

Partie 1			
Joueur	Carte	Case	Calcul et résultat
1			
2			
1			
2			
1			
2			
1			
2			

1	TOTAL		
2	TOTAL		

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

hatier-clic/21ce2capjeu10