

Jeux Mallette Numéricartes Ermel CE1

Nombre de jeux dans la mallette	Nom du jeu	Objectifs	Modalités de jeu
3 jeux de 20 cartes	Recto-verso 1	- S'entraîner à la mémorisation des doubles et à la reconstruction rapide des résultats qui en découlent.	- seul - par 2
3 jeux de 20 cartes	Recto-verso 2	- S'entraîner à la mémorisation des décompositions de 5, des doubles et à la reconstruction rapide des résultats qui en découlent.	- seul - par 2
3 jeux de 20 cartes	Recto-verso 3	- S'entraîner à la mémorisation des décompositions de 10, des doubles, des presque-doubles et à la reconstruction rapide des résultats qui en découlent.	- seul - par 2
3 jeux de 20 cartes	Recto-verso 4	- s'entraîner à la mémorisation et à la construction rapide des résultats portant sur les doubles, les décompositions de 5 et de 10, les décompositions de 6, 7, 8 et 9 avec appui sur 5.	- seul - par 2
3 jeux de 20 cartes	Recto-verso 5	- S'entraîner à la mémorisation des décompositions de 10 et à la reconstruction rapide des résultats qui en découlent.	- seul - par 2
5 jeux de 24 cartes	Bataille 1	- S'entraîner à la mémorisation et à la reconstruction rapide de résultats extraits du répertoire additif (résultats = $4 / = 6 / = 8 / = 10 / = 12 / = 16$)	- seul - par 2
5 jeux de 24 cartes	Bataille 2	- S'entraîner à la mémorisation et à la reconstruction rapide de résultats extraits du répertoire additif (résultats = $4 / = 6 / = 7 / = 8 / = 9 / = 10$)	- seul - par 2
5 jeux de 24 cartes	Bataille 3	- S'entraîner au calcul sur les nombres à 2 chiffres.	- seul - par 2
5 jeux de 18 cartes	Mariage 1	- S'entraîner à la reconstruction rapide de résultats lorsqu'on ajoute 10 (ou un nombre entier de dizaines) à un nombre de 2 ou 3 chiffres, ou lorsqu'on retranche 10 (ou un nombre entier de dizaines) d'un tel nombre.	- par 2
5 jeux de 18 cartes	Mariage 2	- Utiliser les décompositions de 10 pour obtenir 150 en mariant 2 cartes c'est-à-dire en ajoutant ou retranchant leurs valeurs.	- par 2
5 jeux de 18 cartes	Mariage 3	- Utiliser les décompositions de 10 pour obtenir un multiple de 100 en mariant 2 cartes c'est-à-dire en ajoutant ou retranchant leurs valeurs.	- par 2
- 30 cartes à 20 cases - 24 cartons de tirage	Loto additif 1	- S'entraîner à la mémorisation et (ou) à la reconstruction rapide des résultats du répertoire additif.	- collectif - par 4
- 30 cartes à 20 cases - 24 cartons de tirage	Loto additif 2	- S'entraîner à la reconstruction rapide de résultats lorsqu'on ajoute 100 (ou un nombre entier de centaines) à un nombre de 2 ou 3 chiffres ou lorsqu'on retranche 100 (ou un nombre entier de centaines) d'un nombre de 3 chiffres.	- collectif - par 4
- 30 cartes à 20 cases - 24 cartons de tirage	Loto multiplicatif	- S'entraîner à la mémorisation et (ou) à la reconstruction rapide des résultats du répertoire multiplicatif (tables de 0 à 5).	- collectif - par 4