

TABLES D'ADDITIONS

$$\begin{array}{l} 0 + 0 = 0 \\ 1 + 0 = 1 \\ 2 + 0 = 2 \\ 3 + 0 = 3 \\ 4 + 0 = 4 \\ 5 + 0 = 5 \\ 6 + 0 = 6 \\ 7 + 0 = 7 \\ 8 + 0 = 8 \\ 9 + 0 = 9 \\ 10 + 0 = 10 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 0 + 1 = 1 \\ 1 + 1 = 2 \\ 2 + 1 = 3 \\ 3 + 1 = 4 \\ 4 + 1 = 5 \\ 5 + 1 = 6 \\ 6 + 1 = 7 \\ 7 + 1 = 8 \\ 8 + 1 = 9 \\ 9 + 1 = 10 \\ 10 + 1 = 11 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 2 + 2 = 4 \\ 3 + 2 = 5 \\ 4 + 2 = 6 \\ 5 + 2 = 7 \\ 6 + 2 = 8 \\ 7 + 2 = 9 \\ 8 + 2 = 10 \\ 9 + 2 = 11 \\ 10 + 2 = 12 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 3 + 3 = 6 \\ 4 + 3 = 7 \\ 5 + 3 = 8 \\ 6 + 3 = 9 \\ 7 + 3 = 10 \\ 8 + 3 = 11 \\ 9 + 3 = 12 \\ 10 + 3 = 13 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 4 + 4 = 8 \\ 5 + 4 = 9 \\ 6 + 4 = 10 \\ 7 + 4 = 11 \\ 8 + 4 = 12 \\ 9 + 4 = 13 \\ 10 + 4 = 14 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 5 + 5 = 10 \\ 6 + 5 = 11 \\ 7 + 5 = 12 \\ 8 + 5 = 13 \\ 9 + 5 = 14 \\ 10 + 5 = 15 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 6 + 6 = 12 \\ 7 + 6 = 13 \\ 8 + 6 = 14 \\ 9 + 6 = 15 \\ 10 + 6 = 16 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 7 + 7 = 14 \\ 8 + 7 = 15 \\ 9 + 7 = 16 \\ 10 + 7 = 17 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 8 + 8 = 16 \\ 9 + 8 = 17 \\ 10 + 8 = 18 \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 9 + 9 = 18 \\ 10 + 9 = 19 \end{array}$$

Apprendre les tables ! Et puis il y en a beaucoup !

Je te propose de les apprendre à moitié. Et de ne pas apprendre certaines tables.

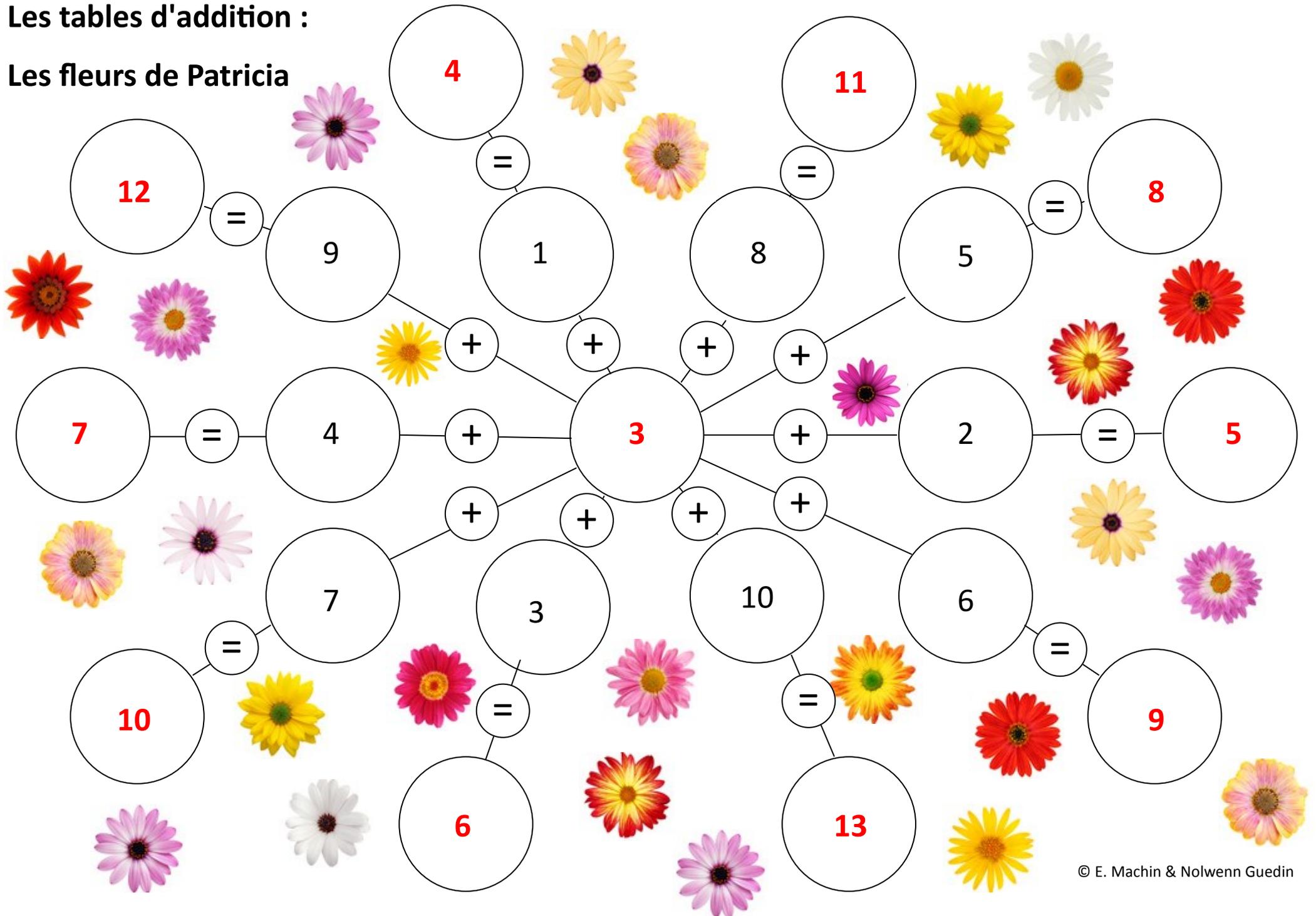
La table du 0 et la table du 1 : trop facile ! Pas besoin de les apprendre.

Pour les autres : n'apprends pas les opérations en bleu. Pourquoi ?
Exemple : tu as appris la table du 2 ; donc dans celle du 3 tu connais déjà

2+3 ! Avec ce système, tu t'aperçois que tu n'as presque rien à apprendre dans celles du 8 et du 9 !

Les tables d'addition :

Les fleurs de Patricia

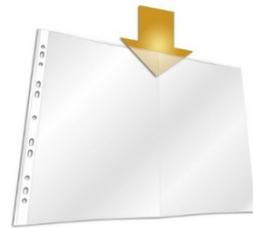


Les tables d'addition : Les fleurs de Patricia

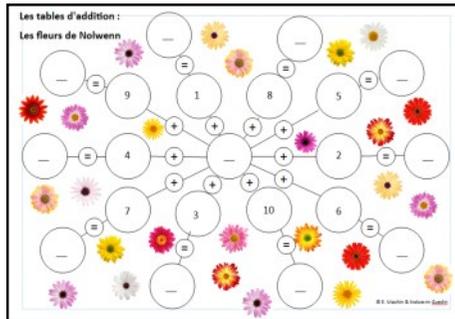
Préparation du jeu

1/ Glissez la feuille dans une pochette transparente.

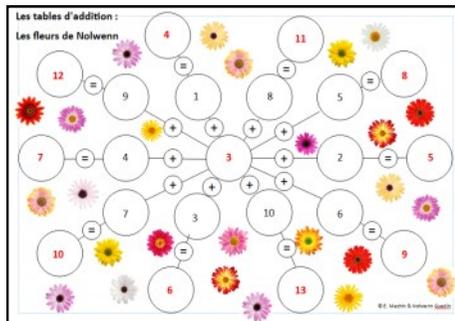
Puis prenez un feutre pour ardoise blanche.



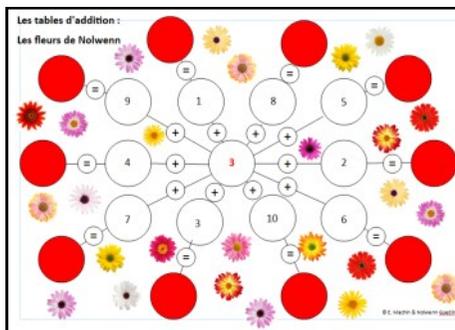
2/ Inscrivez au centre de la fleur le nombre de la table que vous souhaitez étudier (Ex : 2 pour la table du 2).



3/ Inscrivez les résultats de la table sur les ronds extérieurs.



4/ Placez des pions (non fournis) sur tous les résultats de façon à les cacher.



Règle du jeu

La fleur se lit du centre vers les bords.

L'enfant choisit une branche.

Exemple : $2+$ (au centre) , $4=$ (au milieu de la branche)

Il calcule mentalement et annonce le résultat.

Il soulève le pion qui cache le résultat (Dans notre exemple, 6).

Si le résultat annoncé est juste, il gagne le point.

S'il s'est trompé il repose le pion .

Variante pour les CE-CM :

remplacez le $+$ par un \times et vous pourrez travailler les tables de multiplication.

Les tables d'addition :
Jeu de l'oie

Départ

__+2

__+8

__+1

__+9

__+7

__+7

__+5

__+6

__+8

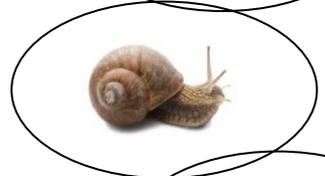
__+7

__+4

__+9



__+1



__+3

__+7

__+8

__+8

__+5

__+10

Arrivée



__+9



__+3

__+6

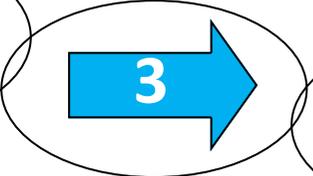
__+6

__+3

__+4

__+10

__+9



__+3

__+4

__+10

__+5

__+5

Les tables d'addition :
Jeu de l'oie

Départ

3+2

3+8

3+1

3+9

3+7

3+7

3+5

3+6

3+8

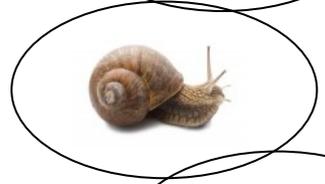
3+7

3+4

3+9



3+1



3+3

3+7

3+8

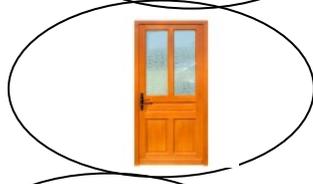
3+5

3+10

Arrivée



3+8



3+3

3+9

3+6

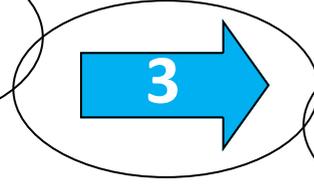
3+6

3+3

3+4

3+10

3+9



3+3

3+4

3+10

3+5

3+5

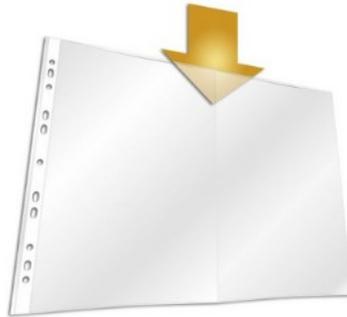
Les tables d'addition :

Jeu de l'oie

Préparation du jeu

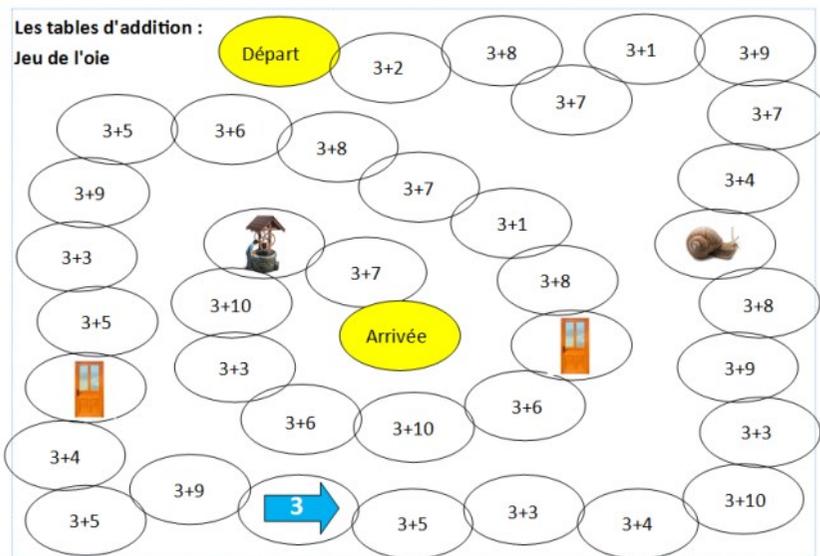
1/ Glissez la feuille dans une pochette transparente.

Puis prenez un feutre pour ardoise blanche.



2/ Inscrivez sur les traits le nombre correspondant à la table que vous souhaitez travailler. Le nombre est partout le même.

Exemple pour la table du 3.



Règle du jeu

Le principe est celui du jeu de l'oie. On déplace son pion avec un dé (non fourni).

Lorsque l'enfant arrive sur une case opération, il calcule et annonce le résultat. S'il est juste, il avance d'une case supplémentaire.

Cases spéciales :

L'escargot : vous passez un tour.

La flèche : vous reculez de trois cases.

Les portes : lorsque vous arrivez sur l'une d'elles, vous allez automatiquement à l'autre. Cela peut donc vous faire avancer... ou reculer !

Le puits : vous retournez à la case départ.

Le premier arrivé a gagné !

Variante pour les CE-CM :

remplacez le + par un X et vous pourrez travailler les tables de multiplication.

6  1+0=

1  1+6=

7  1+5=

6  1+0=

1  1+7=

8  1+4=

5  1+2=

3  1+10=

11  1+5=

6  1+9=

10  1+4=

5  1+7=

8  1+8=

9  1+3=

4  1+9=

10  1+6=

7  1+3=

4  1+9=

10  1+7=

8  1+2=

3  1+1=

2  1+6=

7  1+2=

3  1+5=

Règle du jeu

C'est un jeu de dominos pour la table du 1. il faut associer l'opération et sa réponse. Il est facile de reprendre le principe pour créer des dominos pour d'autres tables.



10  6+1=

7  6+9=

15  6+3=

9  6+6=

12  6+3=

9  6+2=

8  6+10=

16  6+5=

11  6+4=

10  6+6=

12  6+2=

=8  6+10=

16  6+1=

7  6+4=

10  6+7=

13  6+5=

11  6+8=

14  6+3=

9  6+9=

15  6+1=

7  6+7=

13  6+2=

8  6+8=

14  6+4=

Règle du jeu

C'est un jeu de dominos pour la table du 6. Il faut associer l'opération et sa réponse. Il est facile de reprendre le principe pour créer des dominos pour d'autres tables.

10  6+1= 7  6+9= 15  6+3=

