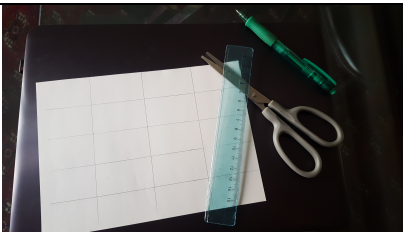
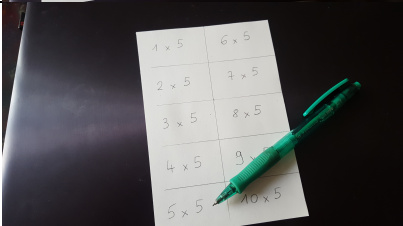
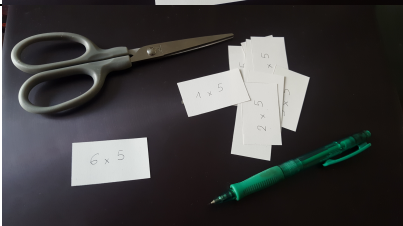
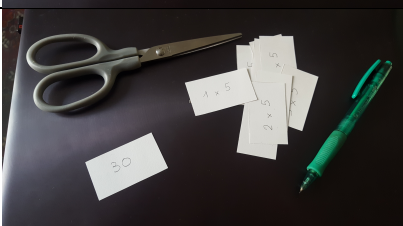


## Jeu : calculs contre la montre

**Objectif** : apprendre sa table de 5

**Jeu à faire seul, en autonomie.**

1		Tracer des rectangles sur une feuille de papier blanche.
2		Ecrire les différents calculs de la table de 5 dans chaque rectangle.  Attention : ne pas écrire le résultat.
3		Découper les rectangles pour faire un « jeu de cartes »
4		Au dos de chaque carte écrire le résultat.

Votre jeu de cartes « la table de 5 » est prêt !

### Déroulement :

L'enfant tient le paquet de carte dans sa main.

Au top départ, on lance le chronomètre et l'enfant lit le premier calcul. Il annonce le résultat à haute voix, puis retourne la carte pour vérifier. S'il a juste, il pose la carte sur la table. S'il a faux, il place la carte sous le paquet qu'il a dans la main.

Lorsque l'enfant a réussi à poser toutes les cartes sur la table, c'est-à-dire à énoncer le bon résultat pour chaque carte, il arrête le chronomètre. Il note alors son résultat sur une feuille et recommence en essayant de battre son record.

NB : vous pouvez faire ce jeu avec la table de 2, 3, 4, 5 et 10... et même mélanger les cartes des différentes tables !

En deuxième page vous avez un tableau-type que vous pouvez dessiner pour noter les scores de l'enfant.

