

Exemple de progression chronologique

On pourra par exemple introduire les jeux en classe à partir des niveaux suivants :

		Objectif pédagogique	Jeu	Page
CE1	Premier semestre	Tables de multiplications de 2, 3 et 4	Rotator multiplications, tables de 2, 3 et 4	11
			Bataille multiplications, tables de 2, 3 et 4	15
	Deuxième semestre	Tables de multiplication de 5, 6 et 10	Rotator multiplications, tables de 5, 6 et 10	11
			Bataille multiplications, tables de 5, 6 et 10	15
		Révision des tables de multiplication de 2 à 6 et 10	Bataille multiplications, tables de 2, 3, 4, 5, 6 et 10	15
		Multiples de nombres, avec nombres jusqu'à 32	Coucou multiples, niveau 1	29
CE2	Premier semestre	Tables de multiplication de 7, 8 et 9	Rotator multiplications, tables de 7, 8 et 9	11
			Bataille multiplications, tables de 7, 8 et 9	15
		Révision des tables de multiplication de 2 à 10	Bataille multiplications, tables de 2 à 10 (tous nombres)	15
		Combinaisons multiplicatives, tables de 2 à 5	Rami de multiplications, tables de 2 à 5	18
			Poker de multiplications, tables de 2 à 5	21
		Divisions sans reste, tables de 2 à 5	Rotator divisions, tables de 2, 3 et 4	33
	Rotator divisions, tables de 3, 4 et 5		33	
	Deuxième semestre	Combinaisons multiplicatives, tables de 6 à 9	Rami de multiplications, tables de 6 à 9	18
			Poker de multiplications, tables de 6 à 9	21
		Carrés des nombres	Mistigri des carrés	26
		Multiples de nombres, avec nombres jusqu'à 100	Coucou multiples, niveau 2	29
		Divisions sans reste, tables de 6 à 9	Rotator divisions, tables de 6, 7 et 8	33
			Rotator divisions, tables de 7, 8 et 9	33
		Quatre opérations, nombres jusqu'à 30	Le compte y est, niveau 1	42