

Progression

Par objectif pédagogique

Ce tableau montre, selon les niveaux de difficulté de chaque jeu, l'année à partir de laquelle il est suggéré de l'introduire :

Objectif pédagogique	Exemple	Nom du jeu	Stratégie	1	2	3	Page
Tables de multiplication	Table de 7 Savoir que $7 \times 3 = 21$	Rotator multiplications	Simple	CE1			11
Combinaisons multiplicatives restreintes aux tables de multiplication	Trouver les multiplications possibles avec 5, 7, 2, 35, 63 ($35 = 7 \times 5$)	Bataille multiplications	Aucune	CE1			15
		Rami de multiplications	Elaborée	CE2			18
		Poker multiplications	Simple	CE2			21
Carrés des tables de multiplication	Savoir que 49 est le carré de 7	Mistigri des carrés	Aucune	CE2			26
Multiples d'un nombre	49 multiple de 7	Coucou multiples	Aucune	CE1	CE2		29
Divisions à reste nul	$21 \div 7 = 3$ $49 \div 7 = 7$	Rotator divisions	Simple	CE2			33
Combinaisons représentant des divisions avec reste	Trouver les divisions possibles avec reste avec 3, 2, 7, 20, 6. ($20 \div 3 = 6$, reste 2)	Rami de divisions	Elaborée	CM1			36
Multiples et diviseurs d'un nombre	49 multiple de 7 25 diviseur de 50	Belote de multiples/diviseurs	Elaborée	CM1	CM2	CM2	38
Quatre opérations (Additions, soustractions, multiplications et divisions)	Obtenir 121 avec 5, 20, 9, 27, 2. Solution : $20 \times 9 - 27 \times 2 - 5$	Le compte y est	Simple	CE2	CM1	CM2	42