

MULTIPLICATION

2253011

Remarque destinée aux parents

Ce jeu de cartes-éclair est conçu pour aider votre enfant à apprendre ses tables de multiplication. Chaque carte propose un problème de multiplication. Au dos de la carte se trouvent la réponse imprimée en petits caractères, ainsi qu'un autre problème de multiplication.

Pour aider votre enfant, choisissez de 3 à 5 cartes à la fois. Sélectionnez des cartes où apparaissent des problèmes de multiplication par le chiffre 0. Travaillez toute la table de multiplication par le chiffre 0. Lorsque votre enfant maîtrise cette première table, passez aux problèmes de multiplication par le chiffre 1. Continuez ainsi, jusqu'à la maîtrise des multiplications par tous les chiffres. Faites ensuite répéter les opérations constituées d'un chiffre multiplié par lui-même (1×1 , 2×2 , etc.). Enfin, prolongez l'exercice en faisant répéter les tables au hasard.

JEUX FAVORISANT L'APPRENTISSAGE ET LA RÉFLEXION

BATAILLE DES MULTIPLICATIONS

En vous servant des cartes-éclair, jouez avec votre enfant à une variante du populaire jeu de « bataille ». La plus haute réponse permet de remporter la levée.

À QUEL PROBLÈME CORRESPOND CETTE RÉPONSE?

Étalez de 5 à 10 cartes sur une table. Donnez à votre enfant la réponse à un des problèmes de multiplication apparaissant sur les cartes. Demandez-lui de repérer le problème de multiplication correspondant à cette réponse.

HISTOIRE MATHÉMATIQUE

Choisissez une des cartes-éclair de la pile. Demandez à votre enfant d'inventer une histoire mathématique basée sur le problème de multiplication apparaissant sur cette carte.

VITESSE MATHÉMATIQUE

Présentez une carte-éclair à votre enfant et demandez-lui d'écrire la réponse au problème. Voyez à quelle vitesse il ou elle peut répondre à tous les problèmes du paquet de cartes. Notez cette marque et défiez votre enfant de la battre la prochaine fois.

PLUSIEURS OPÉRATIONS PAR RÉPONSE

Demandez à votre enfant de résoudre un des problèmes apparaissant sur les cartes. Puis, dites-lui d'arriver à la même réponse au moyen d'une autre opération : addition, soustraction ou division.

DIVISION (2253029)

Remarque destinée aux parents

Ce jeu de cartes-éclair est conçu pour aider votre enfant à apprendre ses tables de division. Chaque carte propose un problème de division. Au dos de la carte se trouvent la réponse imprimée en petits caractères, ainsi qu'un autre problème de division.

Pour aider votre enfant, choisissez de 3 à 5 cartes à la fois. Sélectionnez des cartes où apparaissent des problèmes de division par le chiffre 1. Travaillez toute la table de division par le chiffre 1. Lorsque votre enfant maîtrise cette première table, passez aux problèmes de division par le chiffre 2. Continuez ainsi, jusqu'à la maîtrise des divisions par le nombre 12. Puis, prolongez l'exercice en faisant répéter les tables au hasard.

JEUX FAVORISANT L'APPRENTISSAGE ET LA RÉFLEXION

BATAILLE DES DIVISIONS

En vous servant des cartes-éclair, jouez avec votre enfant à une variante du populaire jeu de « bataille ». La plus petite réponse permet de remporter la levée.

À QUEL PROBLÈME CORRESPOND CETTE RÉPONSE?

Étalez de 5 à 10 cartes sur une table. Donnez à votre enfant la réponse à un des problèmes de division apparaissant sur les cartes. Demandez-lui de repérer le problème de division correspondant à cette réponse.

HISTOIRE MATHÉMATIQUE

Choisissez une des cartes-éclair de la pile. Demandez à votre enfant d'inventer une histoire mathématique basée sur le problème de division apparaissant sur cette carte.

VITESSE MATHÉMATIQUE

Présentez une carte-éclair à votre enfant et demandez-lui d'écrire la réponse au problème. Voyez à quelle vitesse il ou elle peut répondre à tous les problèmes du paquet de cartes. Notez cette marque et défiez votre enfant de la battre la prochaine fois.

PLUSIEURS OPÉRATIONS PAR RÉPONSE

Demandez à votre enfant de résoudre un des problèmes apparaissant sur les cartes. Puis, dites-lui d'arriver à la même réponse au moyen d'une autre opération : addition, soustraction ou multiplication.

Remarque : les phrases suivantes apparaissent sur les cartes-éclair. En voici la traduction française.

It is impossible to divide any number by zero.

Il est impossible de diviser un chiffre ou bien un nombre quelconque par zéro.

When zero is divided by any number, the answer will always be zero.

Lorsque zéro est divisé par un chiffre ou bien par un nombre quelconque, la réponse est toujours zéro.

SOUSTRACTION

2111599 (POUR 2253003)

Remarque destinée aux parents

Ce jeu de cartes-éclair est conçu pour aider votre enfant à apprendre ses tables de soustraction. Chaque carte propose un problème de soustraction. Au dos de la carte se trouvent la réponse imprimée en petits caractères, ainsi qu'un autre problème de soustraction. Pour favoriser la reconnaissance des chiffres, le jeu inclut aussi 12 cartes, chacune portant un chiffre de 1 à 12. Consultez la carte de tables de soustraction aux fins de référence.

Pour aider votre enfant, choisissez de 3 à 5 cartes à la fois. Sélectionnez des cartes où apparaissent des problèmes de soustraction du chiffre 0. Travaillez toute la table de soustraction du chiffre 0. Lorsque votre enfant maîtrise cette première table, passez aux problèmes de soustraction du chiffre 1. Continuez ainsi, jusqu'à la maîtrise des soustractions de tous les chiffres. Puis, prolongez l'exercice en faisant répéter les tables de soustraction de deux chiffres identiques ($1 - 1$, $2 - 2$, etc.). Enfin, faites répéter toutes les tables au hasard.

JEUX FAVORISANT L'APPRENTISSAGE ET LA RÉFLEXION

BATAILLE DES SOUSTRACTIONS

En vous servant des cartes-éclair, jouez avec votre enfant à une variante du populaire jeu de « bataille ». La plus petite réponse permet de remporter la levée.

À QUEL PROBLÈME CORRESPOND CETTE RÉPONSE?

Étalez de 5 à 10 cartes sur une table. Donnez à votre enfant la réponse à un des problèmes de soustraction apparaissant sur les cartes. Demandez-lui de repérer le problème de soustraction correspondant à cette réponse.

HISTOIRE MATHÉMATIQUE

Choisissez une des cartes-éclair de la pile. Demandez à votre enfant d'inventer une histoire mathématique basée sur le problème de soustraction apparaissant sur cette carte.

VITESSE MATHÉMATIQUE

Présentez une carte-éclair à votre enfant et demandez-lui d'écrire la réponse au problème. Voyez à quelle vitesse il ou elle peut répondre à tous les problèmes du paquet de cartes. Notez cette marque et défiez votre enfant de la battre la prochaine fois.

Tables de soustraction

Soustrayez les chiffres de la rangée supérieure des chiffres de la colonne de gauche.

—	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0												
1	1	0											
2	2	1	0										
3	3	2	1	0									
4	4	3	2	1	0								
5	5	4	3	2	1	0							
6	6	5	4	3	2	1	0						
7	7	6	5	4	3	2	1	0					
8	8	7	6	5	4	3	2	1	0				
9	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0			
10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
12	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Tables de soustraction

Soustrayez les chiffres de la colonne de gauche des chiffres de la rangée supérieure.

—	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
2			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4					0	1	2	3	4	5	6	7	8
5						0	1	2	3	4	5	6	7
6							0	1	2	3	4	5	6
7								0	1	2	3	4	5
8									0	1	2	3	4
9										0	1	2	3
10											0	1	2
11												0	1
12													0

ADDITION

2252997

Remarque destinée aux parents

Ce jeu de cartes-éclair est conçu pour aider votre enfant à apprendre ses tables d'addition. Chaque carte propose un problème d'addition. Au dos de la carte se trouvent la réponse imprimée en petits caractères, ainsi qu'un autre problème d'addition.

Pour aider votre enfant, choisissez de 3 à 5 cartes à la fois. Sélectionnez des cartes où apparaissent des problèmes d'addition du chiffre 0. Travaillez toute la table d'addition du chiffre 0. Lorsque votre enfant maîtrise cette première table, passez aux problèmes d'addition du chiffre 1. Continuez ainsi, jusqu'à la maîtrise des additions de tous les chiffres. Puis, prolongez l'exercice en faisant répéter les tables d'addition de deux chiffres identiques ($1 + 1$, $2 + 2$, etc.). Enfin, faites répéter toutes les tables au hasard.

JEUX FAVORISANT L'APPRENTISSAGE ET LA RÉFLEXION

BATAILLE DES ADDITIONS

En vous servant des cartes-éclair, jouez avec votre enfant à une variante du populaire jeu de « bataille ». La plus grande somme permet de remporter la levée.

À QUEL PROBLÈME CORRESPOND CETTE RÉPONSE?

Étalez de 5 à 10 cartes sur une table. Donnez à votre enfant la réponse à un des problèmes d'addition apparaissant sur les cartes. Demandez-lui de repérer le problème d'addition correspondant à cette réponse.

HISTOIRE MATHÉMATIQUE

Choisissez une des cartes-éclair de la pile. Demandez à votre enfant d'inventer une histoire mathématique basée sur le problème d'addition apparaissant sur cette carte.

VITESSE MATHÉMATIQUE

Présentez une carte-éclair à votre enfant et demandez-lui d'écrire la réponse au problème. Voyez à quelle vitesse il ou elle peut répondre à tous les problèmes du paquet de cartes. Notez cette marque et défiez votre enfant de la battre la prochaine fois.