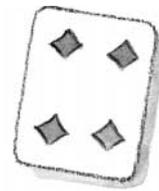




Bataille !

Pour chaque partie, dessine la carte qui manque puis écris le nombre correspondant et, dans la case, <, = ou >.

Découvrir

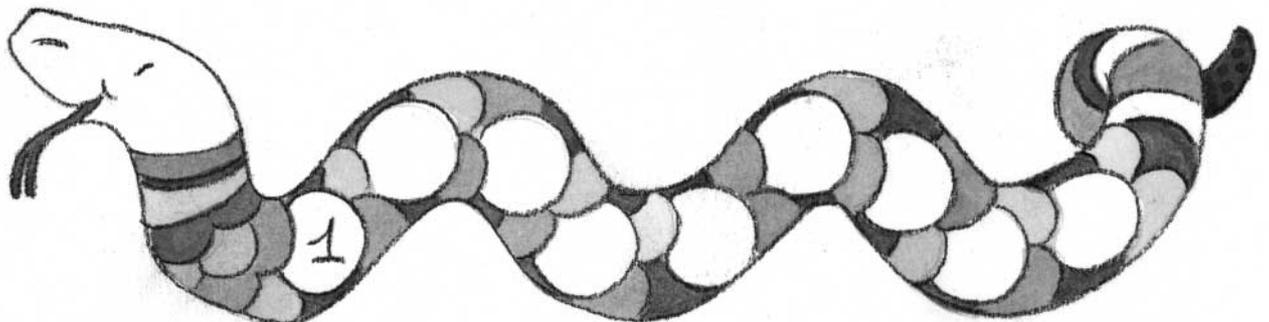
| | | |
|---|--|---|
| <p>Anaïs : « J'ai gagné ! »</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> </div> <p>Martin Anaïs</p> <p>6 <input type="checkbox"/> <input type="text"/></p> | <p>Bataille !!</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> </div> <p>Martin Anaïs</p> <p>8 <input type="checkbox"/> <input type="text"/></p> | <p>Anaïs : « J'ai perdu ! »</p>  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> </div> <p>Martin Anaïs</p> <p>4 <input type="checkbox"/> <input type="text"/></p> |
|---|--|---|

| | | |
|--|---|---|
| <p>Bataille !</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">♣</div> </div> <p>Martin Anaïs</p> <p>___ <input type="checkbox"/> 1</p> | <p>Martin : « J'ai perdu ! »</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">♠</div> </div> <p>Martin Anaïs</p> <p>___ <input type="checkbox"/> 5</p> | <p>Martin : « J'ai gagné ! »</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; text-align: center;">♦</div> </div> <p>Martin Anaïs</p> <p>___ <input type="checkbox"/> 8</p> |
|--|---|---|



Complète le serpent.

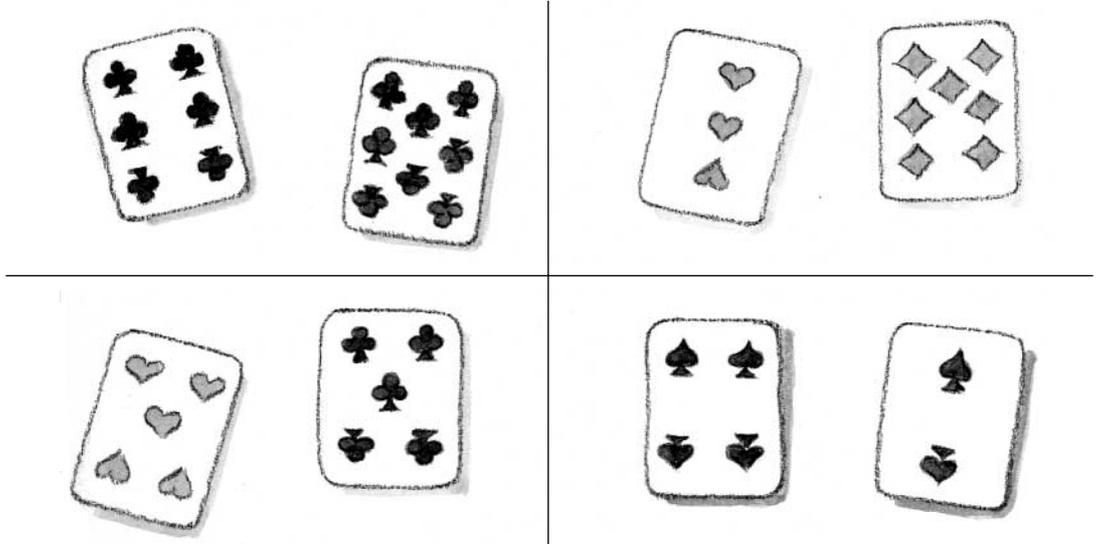
Retenir



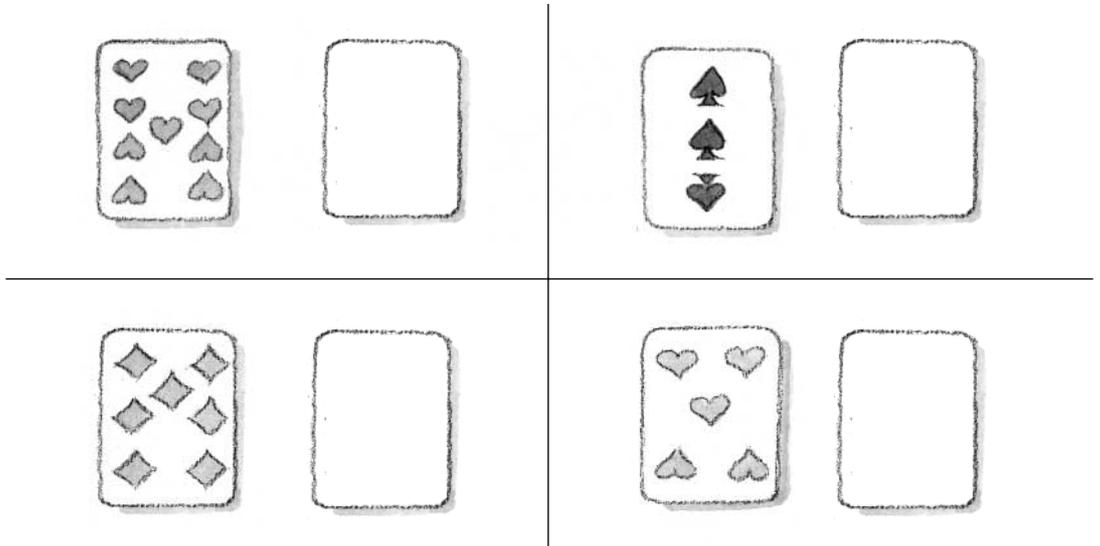


S'entraîner

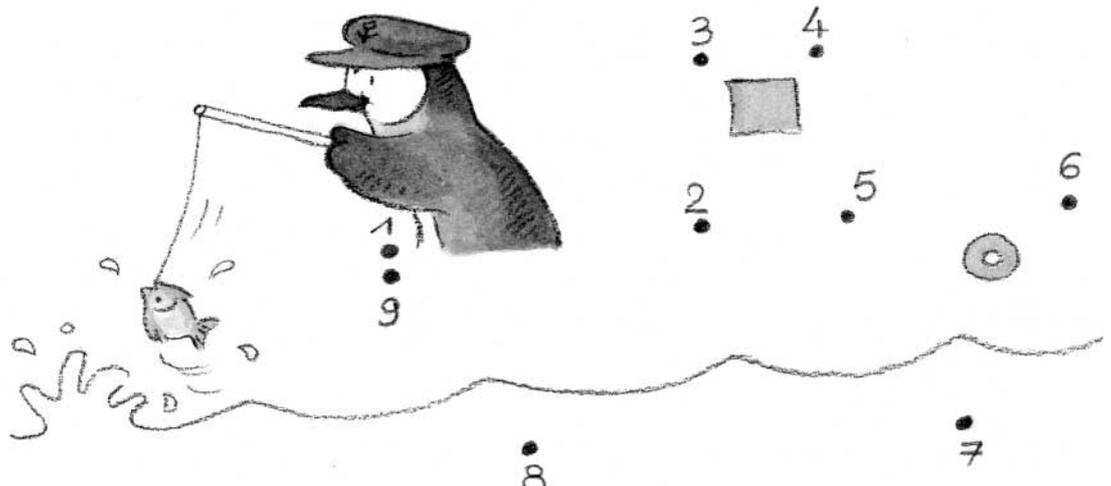
1 Entoure la carte gagnante.



2 Dessine une carte perdante.



3 Relie les points dans l'ordre croissant.



| Ordonner les nombres de 1 à 9