

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

2

1

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

4

3

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

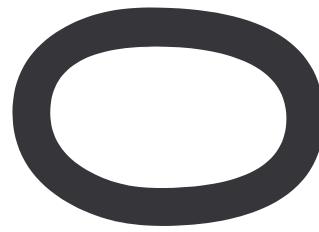
61  
5

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

8

7

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.



9 |

A large number 9 followed by a vertical bar, indicating a tens digit and a ones digit.

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

2

1

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

4

3

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

6 |

5

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

8

7

**Cycle 2 - Complément à la dizaine supérieure.** Dans un jeu de cartes, on tire une carte grise qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

9 |