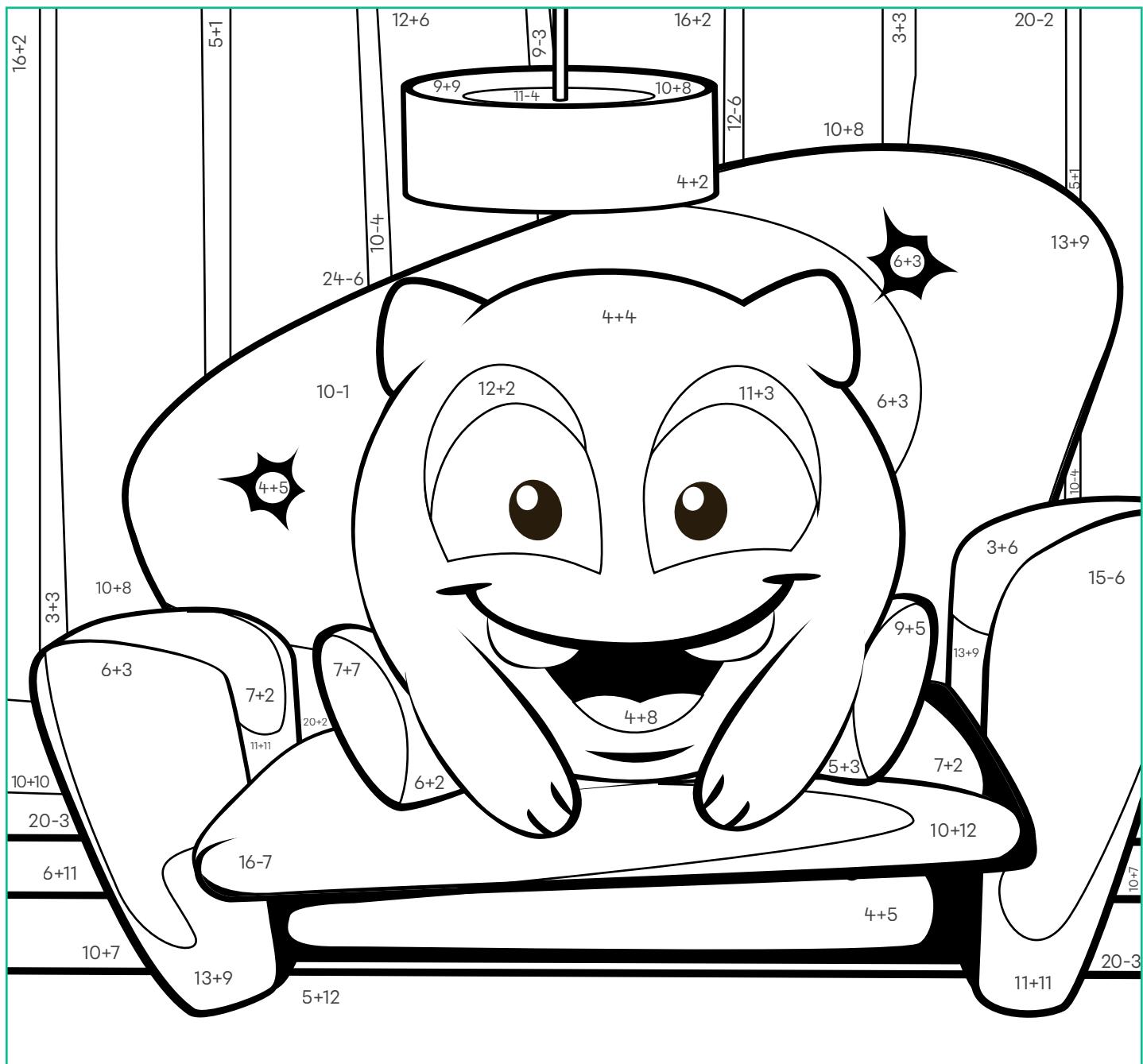


Le monstre de Grimoire

Donne vie au monstre de Grimoire et reste allumé!

Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.



- 8
 - 20
 - 9
 - 7
 - 6
 - 14
 - 17
 - 22
 - 18
 - 12

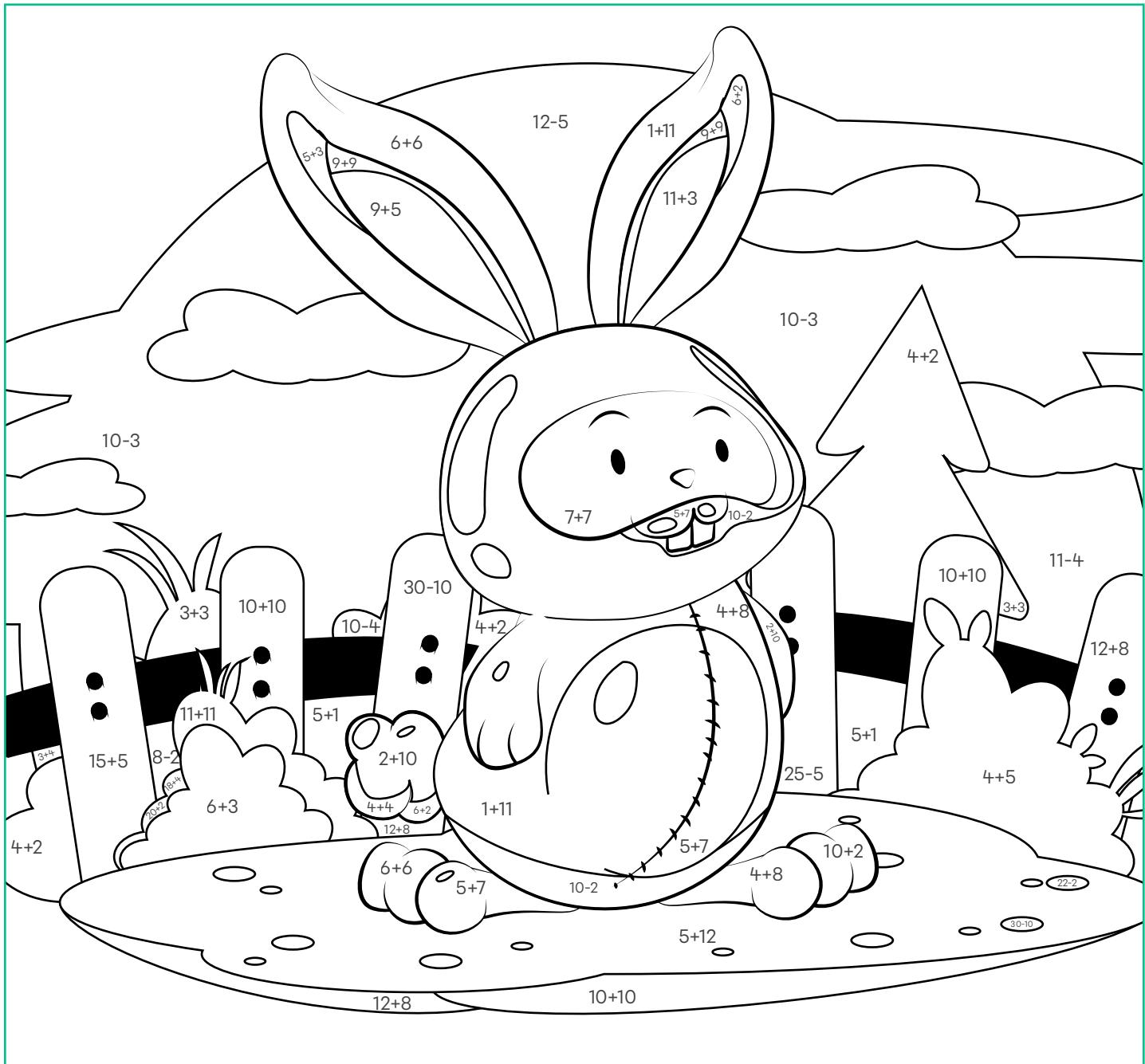
Pst! Savais-tu que Grimoire est un jeu amusant qui propose plein d'histoires d'auteurs de littérature jeunesse du Québec, spécialement conçu pour les élèves de 3e à 6e année du primaire? Aussi, au fil des lectures, tu peux libérer et nourrir de petits monstres grâce aux questions de compréhension.

Plus d'astuces sur alloprof.ca
© Alloprof

alloprof

Fin Lapin

Donne vie à ce sympathique Fin Lapin et reste allumé!
Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.



12

8

9

22

7

6

20

17

14

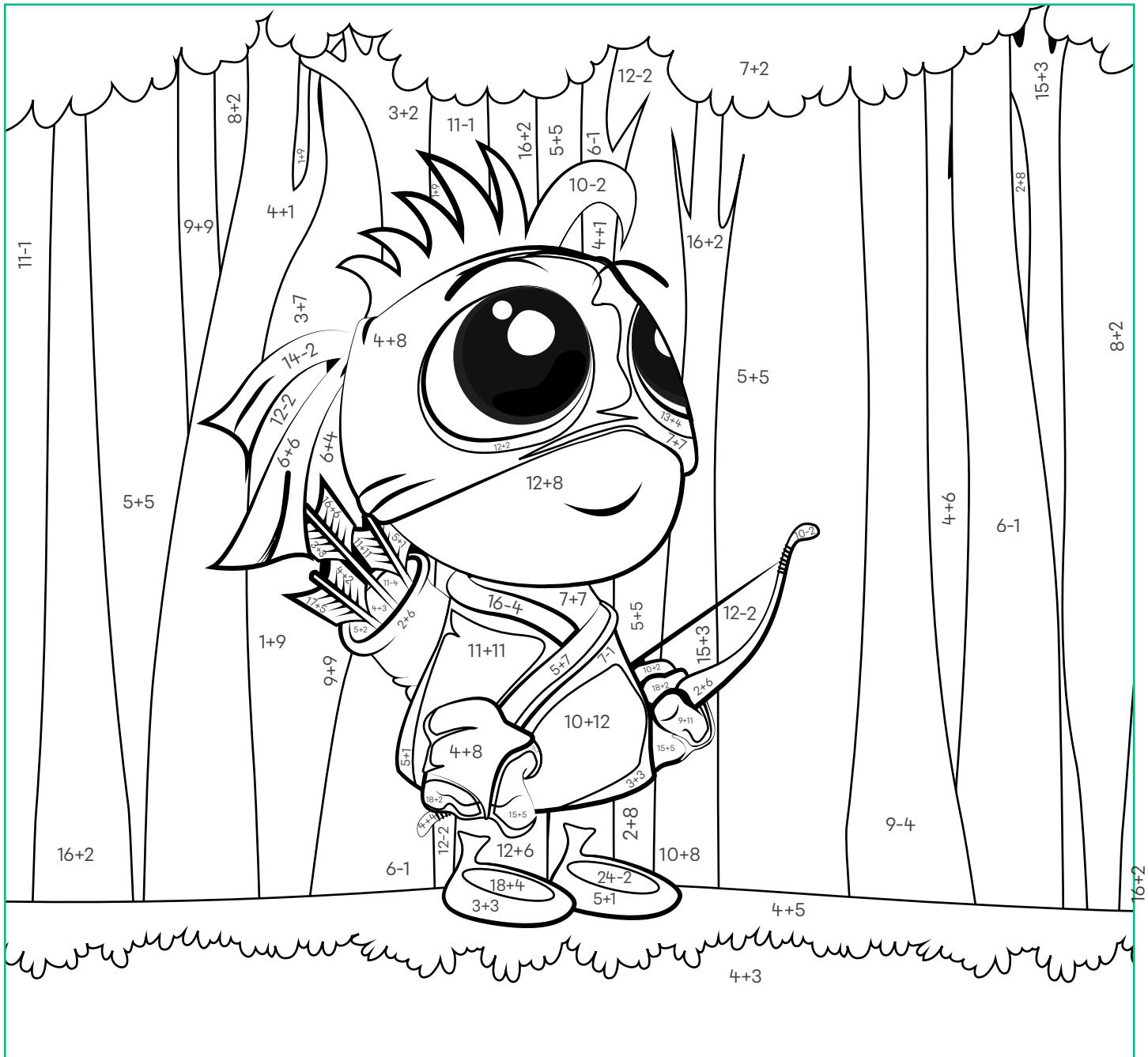
18

Savais-tu que Fin Lapin est LE jeu vedette au Québec pour apprendre les tables de mathématiques? Transforme-toi en lapin et participe à la plus grande course mathématique de ta vie!

PP l'archer

Donne vie au seul et unique PP L'Archer et reste allumé!

Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.



18

10

8

7

20

17

22

6

12

14

9

5

Savais-tu que PP l'Archer a vraiment besoin de ton aide pour décocher sa flèche vers la bonne cible? Oui, car toutes les fois que tu arrives à bien accorder un participe passé, tu l'aides à atteindre son objectif!

Plus d'astuces sur alloprof.ca
© Alloprof

alloprof

Le magicien de Magimot

Donne vie au magicien de Magimot et reste allumé!

Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.

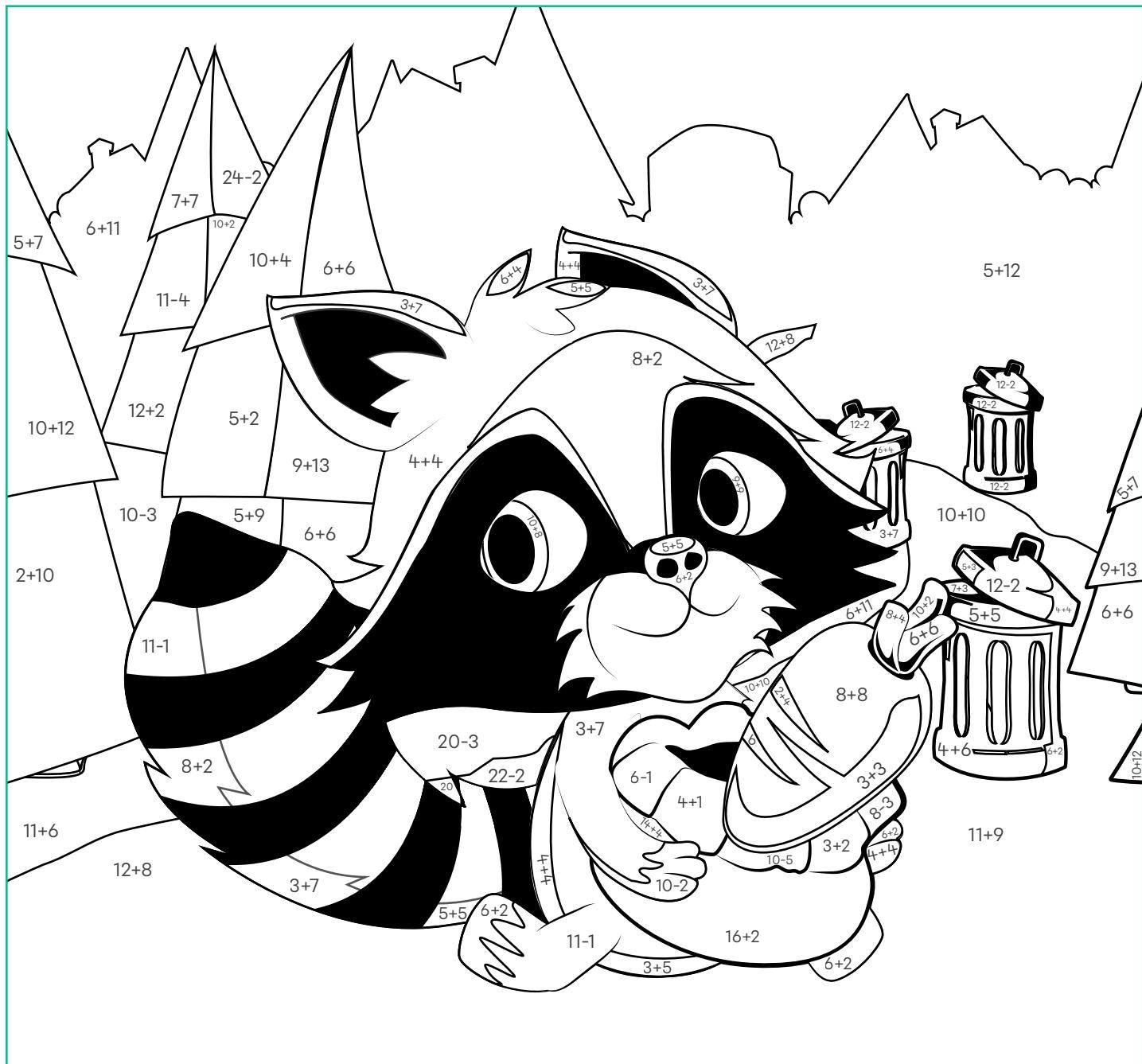


Savais-tu que Magimot peut t'aider à apprendre tes listes de mots de vocabulaire tout en découvrant les pouvoirs magiques de l'orthographe? À toi de jouer et de faire opérer la magie!

le raton des conversions

Donne vie au raton des opérations et reste allumé!

Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.



10

8

18

5

16

6

22

7

12

14

17

20

Viens aider le Raton à éviter le gaspillage et, du coup, pratique tes unités de conversions dans le plaisir.

Plus d'astuces sur alloprof.ca
© Alloprof

alloprof

Mademoiselle énervée

Donne vie à Mademoiselle énervée et reste allumé!

Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.



10



20



22



12



9



6



17



5



14



7

Sais-tu pourquoi Mademoiselle énervée est dans tous ses états? Rends-toi sur Grimoire et découvre les raisons de son émoi. Et toi, t'arrive-t-il parfois d'être énervé?

Plus d'astuces sur alloprof.ca
© Alloprof

alloprof

Éloane et la fée

Donne vie à Éloane et la fée et reste allumé!

Pour savoir quelles couleurs utiliser, tu n'as qu'à résoudre les opérations mathématiques.



- | | | | | | |
|---|---|----|----|----|----|
| 5 | 7 | 17 | 6 | 20 | 22 |
| 9 | 8 | 18 | 14 | 10 | 12 |

Tu aimerais connaître le vœu d'Éloane? Pour le découvrir, il te suffit de lire l'histoire sur Grimoire!

Plus d'astuces sur alloprof.ca
© Alloprof

alloprof