

**Trouver le nombre caché.**

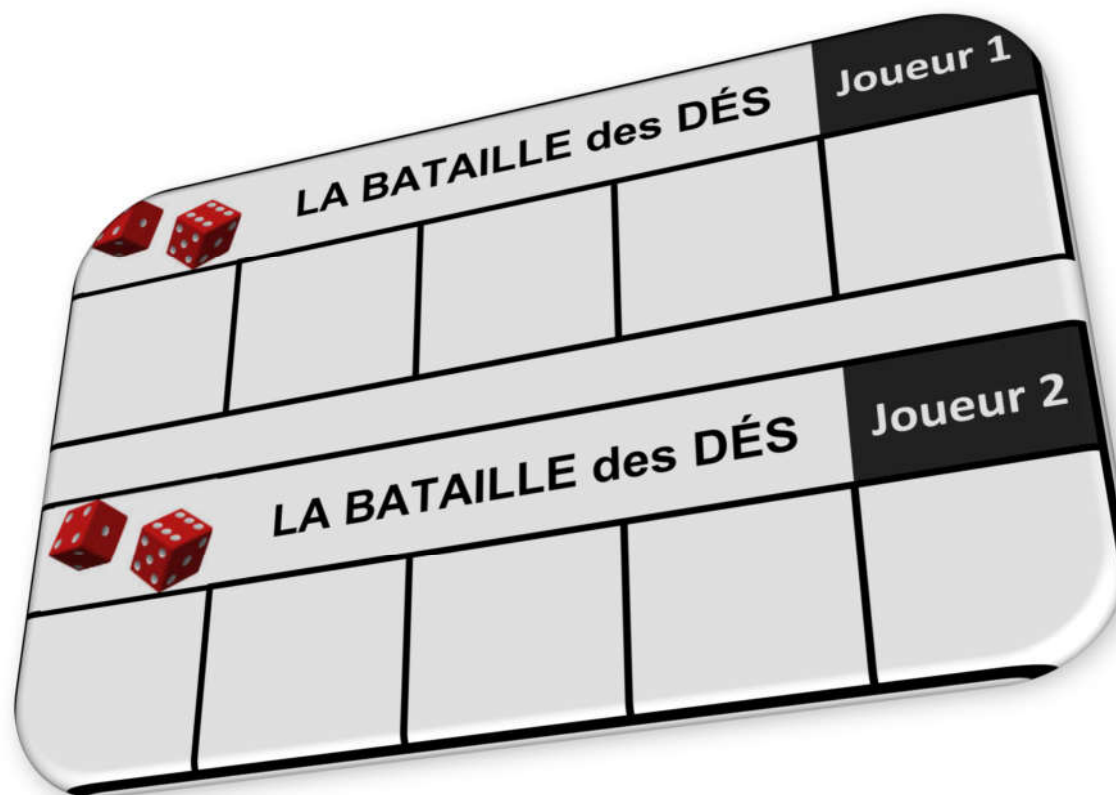
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

**Jouer au jeu des cartes flash des nombres.**

Nombres de 1 à 10.

**Jouer au jeu de la bataille des dés.**

Expliquer les règles en collectif et jouer une partie.

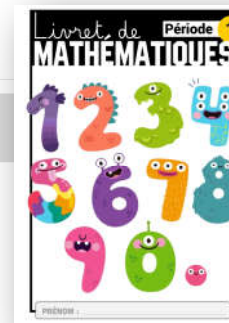


**Tracer des pour attacher tous les points.**

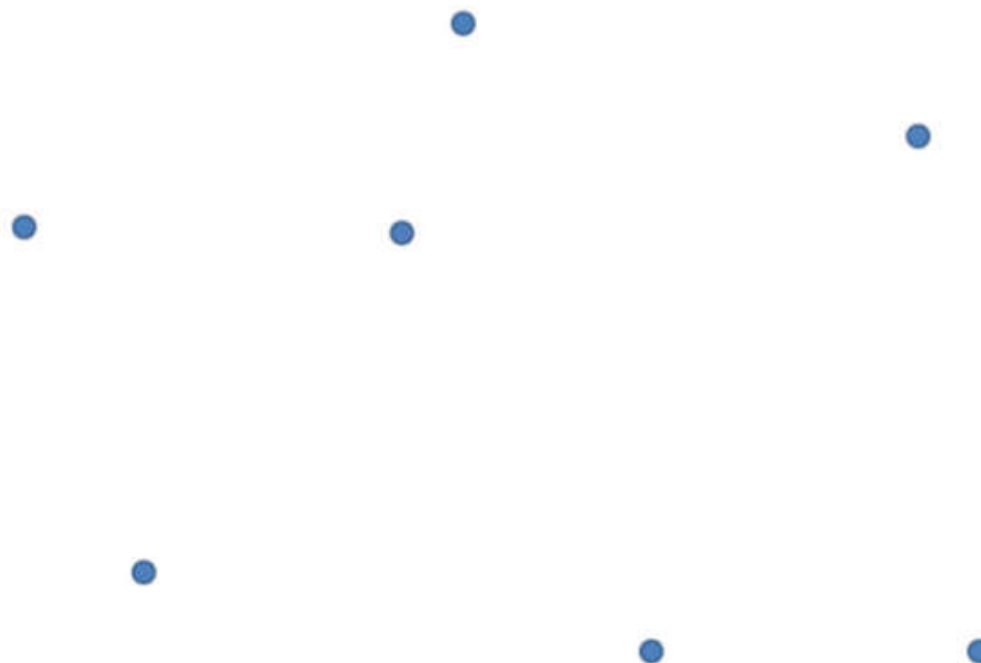
Pointer chaque point les uns après les autres.

Consigne : « Chercher tous les traits que l'on peut tracer pour attacher les points ». Faire un exemple à main levée au tableau.

Mise en commun des productions.



n°1 p.3

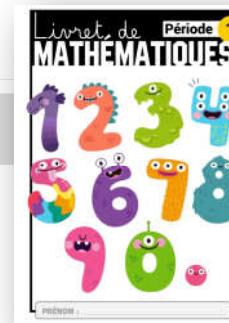


**Tracer des traits à la règle pour attacher tous les points.**

Expliquer les modalités du tracé à la règle.

Poser sa règle sur les points. Viser le point d'arrivée, ne pas bouger...

Travail individuel. Mise en commun des productions.



n°2 p.3