

### Jouer au jeu du Stop-Furet.

S'arrêter à un nombre donner à l'avance (S'arrêter à ..., l'élève qui est après ... doit s'en souvenir et dire « stop »).  
x1.



### Utiliser le calepin des nombres pour représenter un nombre.

Donner un nombre oralement « J'entends 48 ».

Les élèves, en binômes, se servent du calepin des nombres pour le représenter.

Puis ils écrivent sur l'ardoise la décomposition du nombre, sous la forme :  $48 = 40 + 8$

x3.



### Calculer un écart.

Repérer le nombre 15 sur la bande numérique verticale ou horizontale individuelle.

Combien faut-il pour aller à 25 ? Puis 40 ?



**Calculer.**

En binôme.

Synthèse collective. Montrer qu'il faut chercher le complément à 10.

$$6 + 1 + 3 + 4$$



## Jouer au jeu du banquier.

Séance 4

