

## Jouer au jeu du furet

A rebours sur l'ardoise en partant de 20.



**Découvrir les cartes flash des mots-nombres 12, 13, 14, 15.**

Dans le désordre.

### Ajouter 2 à un nombre.

Entre 1 et 30.

x4

« Ajouter 2, c'est ajouter 1 et encore 1 ».

### Jouer au jeu de la marchande et du marchand.

Groupe de 4 : 2 acheteurs, 2 vendeurs.

10 objets à vendre : ils fabriquent l'étal.

Ils choisissent les prix.

Portemonnaie : billets de 5 ou 10 (acheteurs) et pièces de 1 ou 2 (vendeurs).

Les élèves jouent à acheter, vendre, rendre la monnaie.



### Construire les tables d'additions.

Afficher au tableau les tables d'additions de 1 à 9.

Leur annoncer qu'on va essayer de trouver tous les résultats.

Compléter les résultats déjà connus. Recherche en binômes : l'élève A vérifie les résultats de l'élève B.

Puis ils viennent l'écrire sur l'affiche après validation de l'enseignant.

Synthèse, montrer la commutativité.