

Comparer deux nombres.

Donner deux nombres entre 20 et 80.

Sur l'ardoise, ils comparent avec $<$ ou $>$.



Discuter des stratégies pour réussir le Chronomath.


Faire un point sur les stratégies à adopter pour faire le Chronomath.

CHRONO MATHS



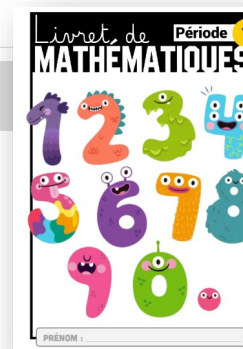
3 MINUTES

Réaliser le Chronomath 6.

CHRONO MATHS 6  3 MINUTES

1	$2 + 2 = \dots$	11	$30 + 7 = \dots$
2	$7 + 1 = \dots$	12	$40 + 1 = \dots$
3	$10 + 1 = \dots$	13	$8 - 1 = \dots$
4	$4 + 2 = \dots$	14	$17 - 1 = \dots$
5	$6 + 2 = \dots$	15	$28 - 1 = \dots$
6	$10 + 9 = \dots$	16	$15 - 1 = \dots$
7	$4 + 4 = \dots$	17	$15 - 2 = \dots$
8	$7 + 3 = \dots$	18	$26 - 1 = \dots$
9	$5 + 5 = \dots$	19	$28 - 3 = \dots$
10	$5 + 6 = \dots$	20	$30 - 5 = \dots$


SCORE :



n° 1 p.5


Résoudre un problème.

Ou faire un problème de la « Boîte à énigmes ».




PROBLÈMES

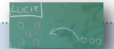
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		

1


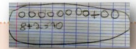
Je lis d'abord la question (en noir).
Je lis le texte du problème.
Le texte c'est comme une histoire.

2


Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe.
Je peux m'aider de la boîte à problèmes.

3


Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question.

4


Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.

PRÉNOM :

Jouer au jeu des « Cinq dés ».

Jouer collectivement.



Avancer dans un mini-fichier.

Selon les besoins.