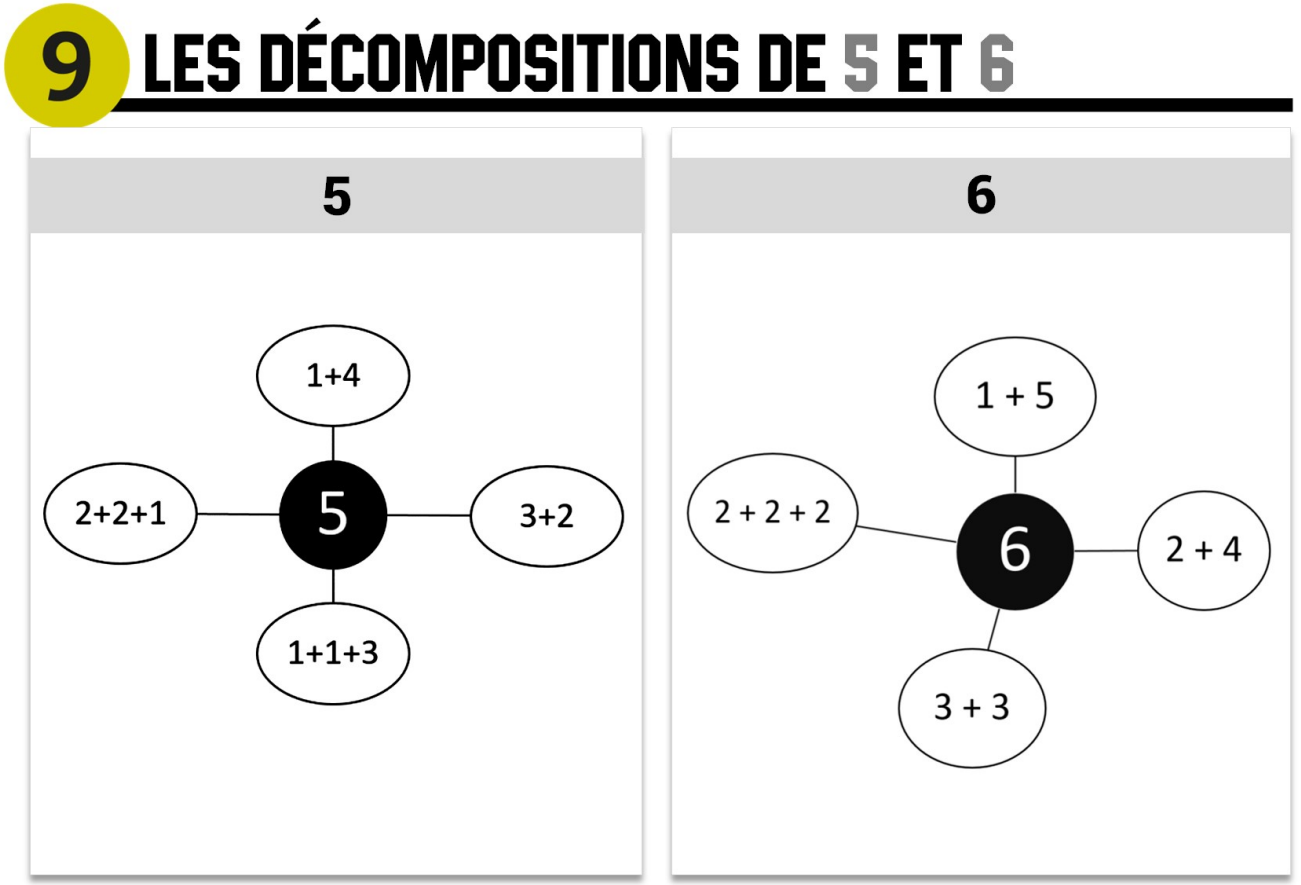
Jouer au jeu du furet.

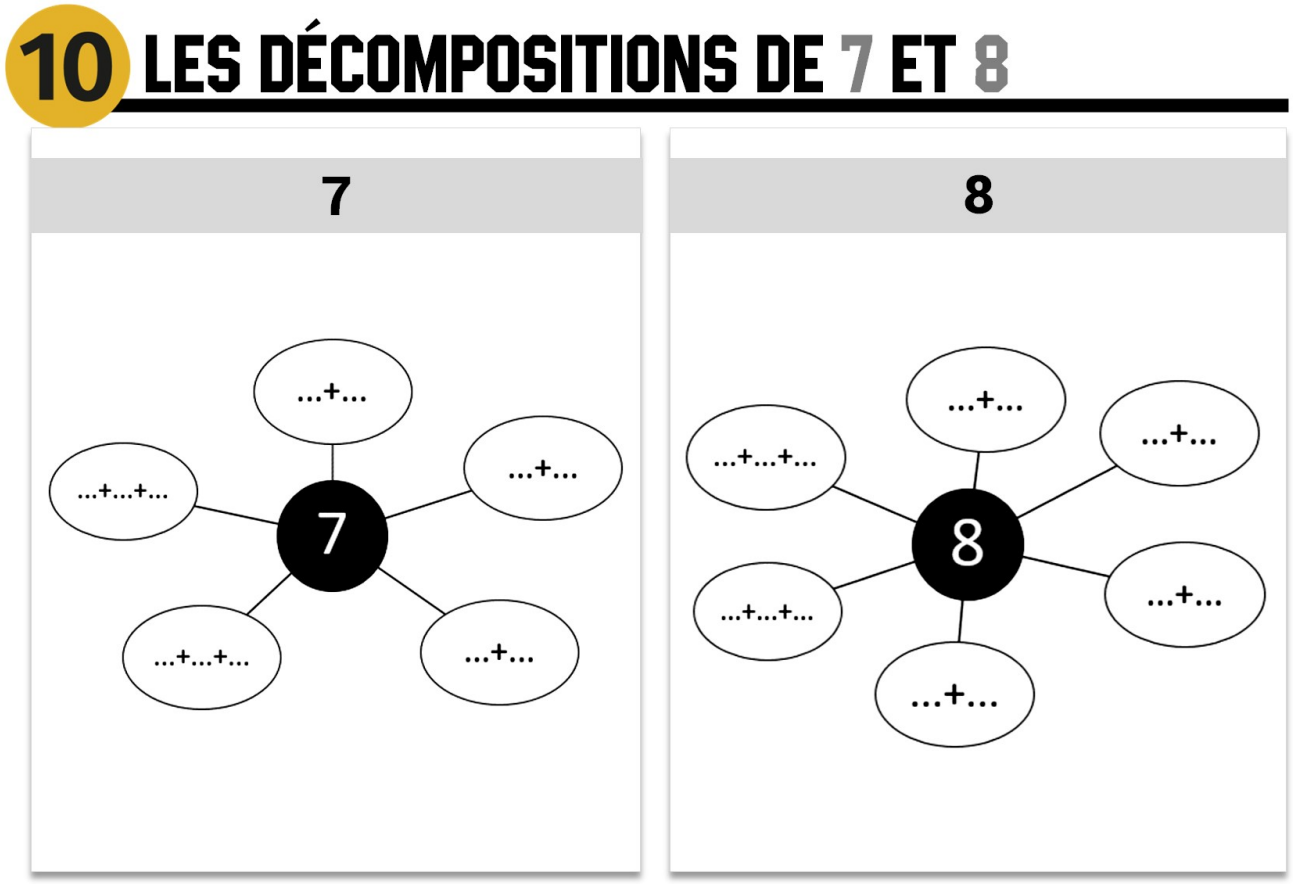
Les élèves comptent de 10 en 10 à partir de 1 jusqu'à 100.
x1.



Lire la carte mentale du 6.



Construire la carte mentale du 7.



Acheter un objet.



21 €

Acheter un objet.

Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour payer l'objet en la dessinant à l'ardoise.
Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente fans le porte-monnaie.





21 €

Acheter un objet.



35 €

Calcul mental



Acheter un objet.

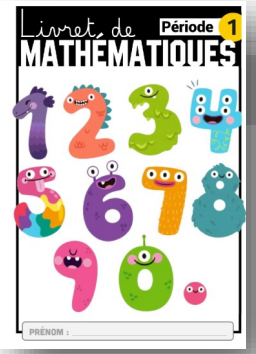
Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour payer l'objet en la dessinant à l'ardoise.
Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente fans le porte-monnaie.





35 €

Réaliser le Chronomath 3.



n° 1 p.7

CHRONO MATHS 3 — 3 MINUTES

1	1 + 1 = …	11	7 + 4 = …
2	2 + 2 = …	12	9 – 1 = …
3	3 + 3 = …	13	9 – 2 = …
4	3 + 2 = …	14	20 + 8 = …
5	4 + 4 = …	15	30 + 7 = …
6	5 + 2 = …	16	40 + 3 = …
7	4 + 5 = …	17	20 + 20 = …
8	10 + 1 = …	18	30 + 11 = …
9	6 + 6 = …	19	18 – 3 = …
10	7 + 3 = …	20	50 – 1 = …

SCORE :

Découvrir le fichier « Repro ».

Collectif.

Expliquer la différence avec le Mini-fichier Quadrillo : il faut prendre les repères et tracer proprement à la règle. Faire devant eux le début de l'exercice 1. Être très explicite et verbaliser (« Je compte les carreaux, je me repère sur les coins du quadrillage, je trace », etc.)

Les laisser seuls et étayer. Puis correction collective en réexpliquant ce qui a pu poser problème. Ensuite, ils avancent à leur rythme dans le mini-fichier.

