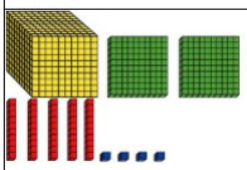
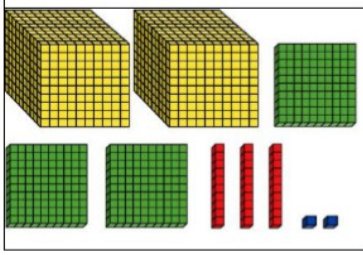
Activités ritualisées:_ compte de 100 en 100 en chiffres à rebours de 8525 jusqu'à passer 3500.

8525-8425-8325-8225-8125-8025-7925-7825-7725-7625-7525-7425-7325-7225-7125-7025-6925-6825-6725-6625-6525-6425-6325-6225-6125-6025-5925-5825-5725-5625-5525-5425-5325-5225-5125-5025-4925-4825-4725-4625-4525-4425-4325-4225-4125-3925-3825-3725-3625-3525-3425

_complète: 1centaine=100unités= 10dizaines 1millier=10centaines=100dizaines

_ fiche exercices nombres (à télécharger sur le site)

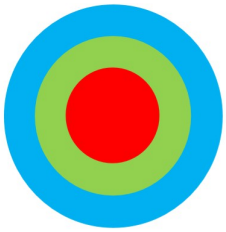
	Quel est ce nombre ?	Combien y a-t-il de ...	Ecris-le en lettres
	1254	Centaines ? ..12 Dizaines ? ..125	mille-deux-cent-cinquante-quatre
	2332	Centaines ? ..23 Dizaines ? ..233	deux-mille-trois-cent-trente-deux

Calcul mental :_ Jeu de la cible.

ROUGE = 500

VERT = 250

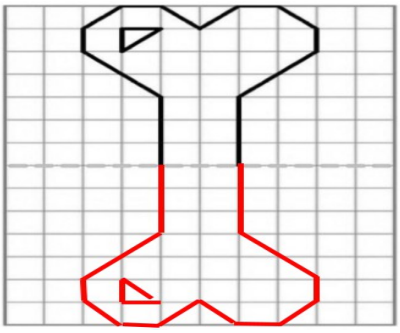
BLEU = 50

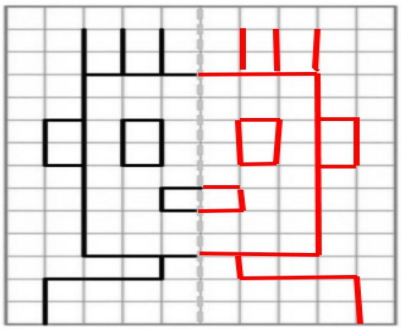


3 consignes pour le parent :

1) Donner un score et demander de le faire avec un nombre donné de marques : annoncer le score 1550 en 5 marques = 2 flèches rouges, 2 flèches vertes, 1 flèche bleue
2) Placer des marques et demander le score : 3 flèches dans le bleu, 1 flèche dans le vert, 4 flèches dans le rouge= 2400
3) Placer des marques et demander où mettre la dernière marque pour avoir le score voulu : score voulu 3350 avec déjà 5 flèches dans le rouge, une flèche dans le vert, 2 flèches dans le bleu.

Apprentissage:_ entraîne-toi ensuite à tracer ces représentations géométriques symétriquement.



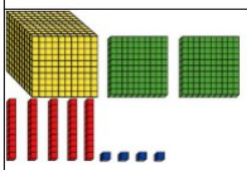
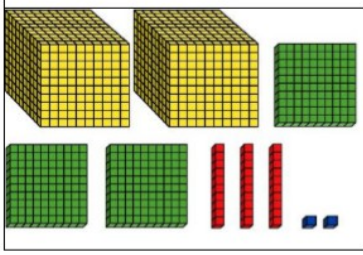


Activités ritualisées:_ compte de 10 en 10 en chiffres à rebours de 525 jusqu'à passer 250.

525-515-505-495-485-475-465-455-445-435-425-415-405-395-385-375-365-355-345-335-325-315-305-295-285-275-265-255-245

_ complète : 1 dizaine = 10 unités 1 centaine = 100 unités 1 centaine =10 dizaines

_ fiche exercices nombres (à télécharger sur le site)

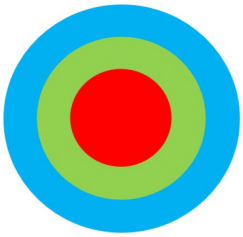
	Quel est ce nombre ?	Combien y a-t-il de ...	Ecris-le en lettres
	1254	Centaines ? ..12 Dizaines ? ..125	mille-deux-cent-cinquante-quatre
	2332	Centaines ? ..23 Dizaines ? ..233	deux-mille-trois-cent-trente-deux

Calcul mental :_ Jeu de la cible.

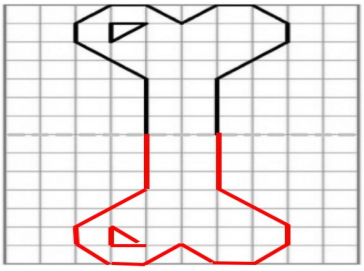
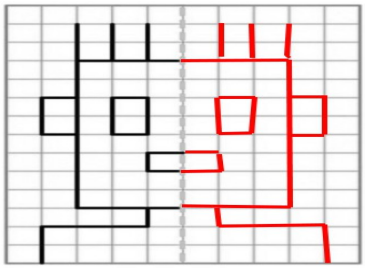
ROUGE = 50

VERT = 25

BLEU = 5



3 consignes pour le parent :

1) Donner un score et demander de le faire avec un nombre donné de marques : annoncer le score 275 en 6 marques = 5 flèches dans le rouge, 1 flèche dans le vert
2) Placer des marques et demander le score : 3 flèches dans le bleu, 1 flèche dans le vert, 4 flèches dans le rouge = 240
3) Placer des marques et demander où mettre la dernière marque pour avoir le score voulu : score voulu 185 avec déjà 3 flèches dans le rouge, une flèche dans le vert, 1 flèche dans le bleu = il manque une flèche dans le bleu

Apprentissage:_ entraîne-toi ensuite à tracer ces représentations géométriques symétriquement.