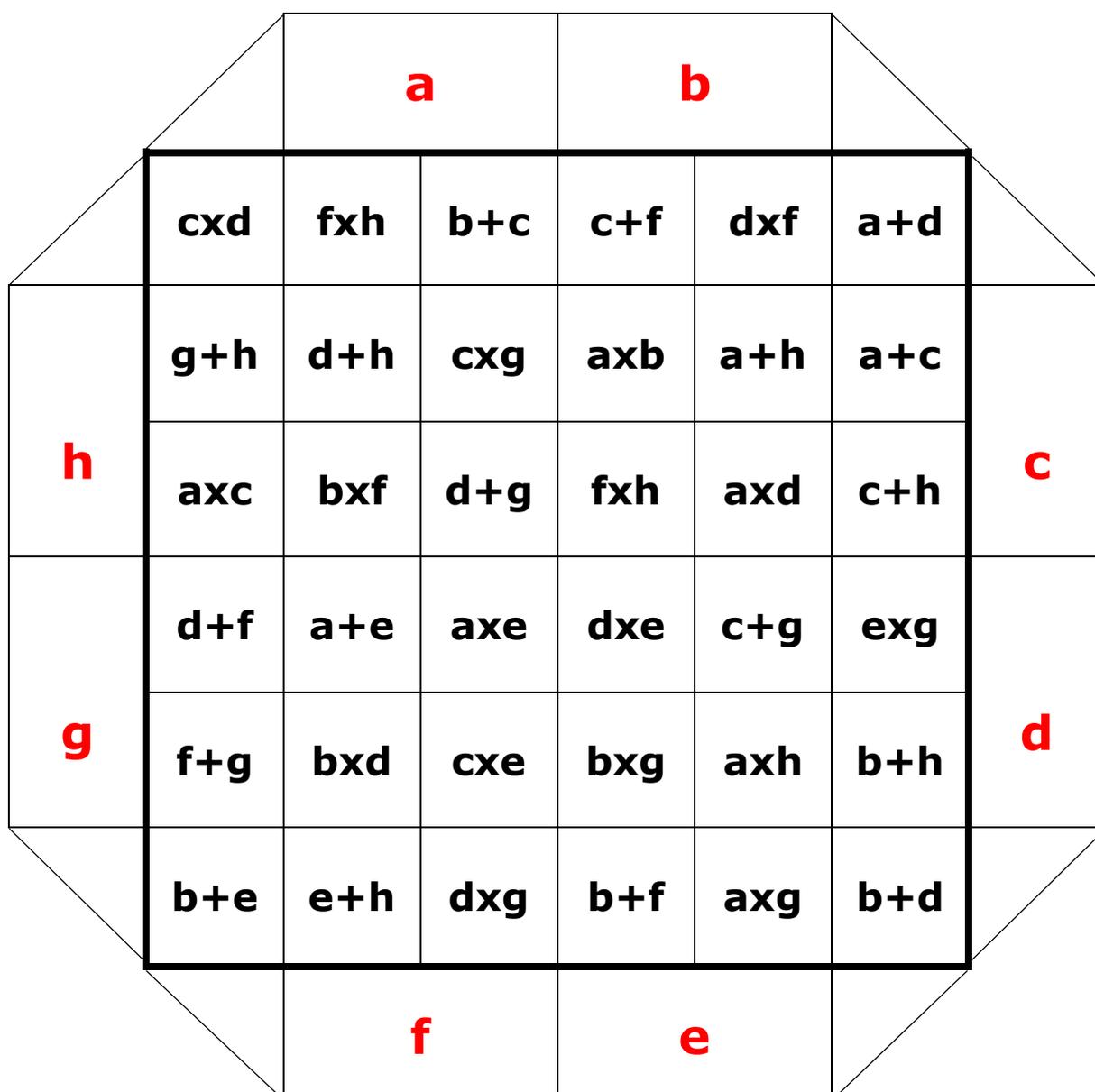


Alignements numériques (1)



Document à projeter

Alignements numériques (2)

Complète le tableau en utilisant huit nombres différents.

a	b	c	d	e	f	g	h

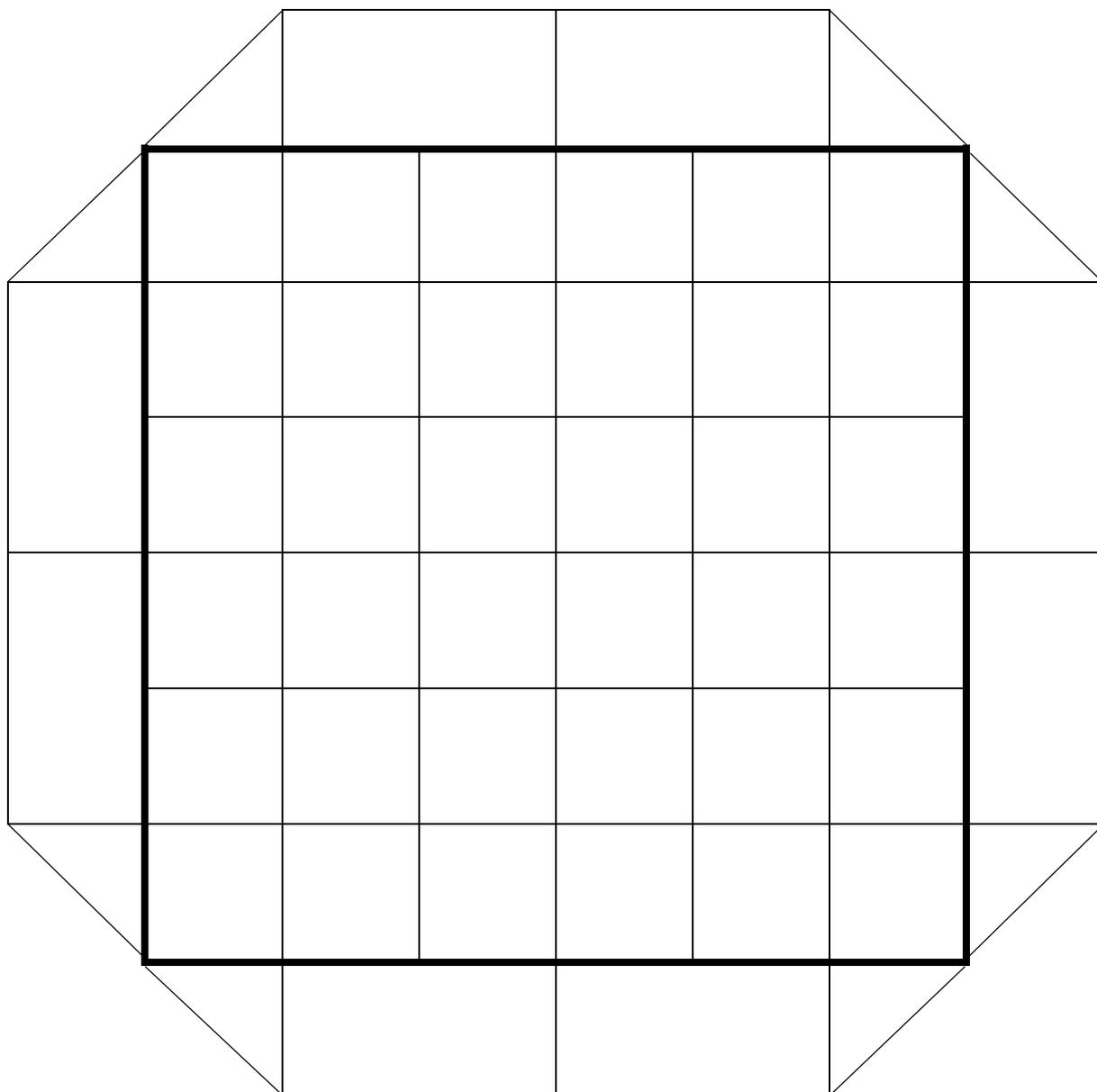
Ci-dessous, recopie les huit nombres précédents et les résultats des opérations indiquées.

		a		b						
	cx	d	fx	h	b+c	c+f	dx	f	a+d	
h	g+h	d+h	cxg	axb	a+h	a+c		c		
	axc	bx	f	h	d+g	fxh	axd	c+h		
g	d+f	a+e	axe	dx	e	c+g	exg	d		
	f+g	bx	d	g	cx	e	bxg	ax	h	b+h
	b+e	e+h	dx	g	b+f	ax	g	b+d		
		f		e						

Document élève

Alignements numériques (3)

Recopie les huit nombres choisis et les résultats des opérations dans lesquelles ils sont intervenus. La grille pourra ainsi être proposée à d'autres élèves.



Document pour des échanges entre élèves

Alignements numériques (4)

Un jeu utilisable en cycle 3

		2		3			
	20	63	7	11	35	7	
	17	14	32	6	11	6	
9	8	21	13	63	10	13	4
	12	8	12	30	12	48	
8	15	15	24	45	18	12	5
	9	15	40	10	16	8	
		7		6			

Document à projeter et document élève

Alignements numériques (5)

*Un jeu pour utiliser le fait que « multiplier par 0,5 c'est diviser par 2 »
et « multiplier par 0,25 c'est diviser par 4 »*

		0,25		0,5			
	8	96	2,5	10	32	4,25	
	22	16	20	0,125	12,25	2,25	
12	0,5	4	14	96	1	14	2
	12	6,25	1,5	24	12	60	
10	18	2	12	9	3	12,5	4
	6,5	18	40	8,5	2,5	4,5	
		8		6			

N'aie pas peur de la table du 12, multiplie par 3 puis par 4.

Document à projeter et document élève