

Carrés de 100

Niveau : Cycle 3

Domaine des mathématiques : calculs

Compétence : Calculer mentalement des sommes.
Organiser ses calculs pour trouver un résultat par calcul mental.

Matériel :

- consignes
- grille de jeu
- velleda
- chiffon

Consigne : Entoure les carrées de quatre cases dont la somme est égale à 100. Il y en a dix par grille.

Déroulement :

La recherche se fait par groupe de façon à favoriser la confrontation.

Variante : Changer le résultat à chercher.