

En haut de l'escalier...

Compétences :

- Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits.
- Le repérage du temps : connaître les jours de la semaine.

Énoncé : Playmo a décidé de grimper tout en haut d'un escalier de 10 marches.

Chaque jour il monte de 4 marches.

Fatigué, il se repose la nuit

Mais chaque nuit il glisse et redescend de 3 marches.

S'il part lundi matin, quel jour sera-t-il en haut des escaliers ?

Entoure la bonne case.