|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | SABLIER | Chrono Math reconnaître immédiatement les représentations des premiers nombres (réglettes avec caches, un cache noir= 5 points) | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Départ | fa | fg | fb | fe | fd |  |
|  |  |  |  |  | fa |  |
|  |  |  | ff | ag | dg |  |
|  |  |  | fb |  |  |  |
|  |  |  | fd | bg | fe | eg |
|  |  |  |  |  |  | fd |
|  |  |  |  |  |  | fa |
|  | fg | ff | dg | fe | fb | ff |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SABLIER.BMPSABLIER.BMPMES RECORDS**  *Chronométrer le temps mis pour arriver à la fin de la piste de jeu.* | | | | |
| Date :  Temps : | Date :  Temps : | Date :  Temps : | Date :  Temps : | Date :  Temps : |
| Date :  Temps : | Date :  Temps : | Date :  Temps : | Date :  Temps : | Date :  Temps : |