|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | SABLIER | Chrono math les nombres en lettres  (les dizaines) | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Départ | trente | dix | quatre-vingts | soixante-dix | quarante |  |
|  |  |  |  |  | dix |  |
|  |  |  | trente | vingt | quatre-vingt-dix |  |
|  |  |  | soixante |  |  |  |
|  |  |  | cinquante | quarante | quatre-vingts | trente |
|  |  |  |  |  |  | vingt |
|  |  |  |  |  |  | quarante |
|  | vingt | soixante | quatre-vingt-dix | cinquante | cinquante | dix |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 : |