ATELIER C

Les demi-droites

Objectif : trouver une abscisse inconnue sur une demi-droite graduée.
Matériel : le jeu de 18 cartes (codes D, M et N). **Durée** : 20 min

Règle du jeu

Étale les 18 cartes. Forme les **6 familles** : chaque famille réunit

- une carte **demi-droite** (code D), aux graduations régulières ;
- une carte **multiplication** à trou (code M) ;
- une carte **nombre caché** (code N) : c'est le nombre qui se cache derrière le « ? » de la demi-droite.

Consigne

Écris sur ton cahier les trois codes de chaque famille, comme ceci : D1 – M1 – N1. **N'écris rien sur les cartes ni sur cette fiche.**

Les aides sont en bas de la page.

★ AIDES ★

1. Sur une demi-droite, compte les sauts pour aller de 0 au nombre écrit à droite : compte les sauts, pas les traits.

2. S'il faut cinq sauts égaux pour aller de 0 à 8, la multiplication est : cinq fois ··· égale huit.

3. Le nombre caché est un quotient : pour cinq fois ··· égale huit, c'est huit cinquièmes. Relis la Propriété 2 et l'Exemple 3.

4. Attention à l'ordre : trois fois ··· égale cinq et cinq fois ··· égale trois n'ont pas le même nombre caché.