|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | SABLIER | Chrono math les nombres en lettres  (de 10 à 16) | | | | |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Départ | seize | dix | quatorze | douze | quatorze |  |
|  |  |  |  |  | dix |  |
|  |  |  | seize | onze | douze |  |
|  |  |  | dix |  |  |  |
|  |  |  | onze | treize | douze | quinze |
|  |  |  |  |  |  | treize |
|  |  |  |  |  |  | quinze |
|  | dix | seize | quatorze | treize | quinze | onze |

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