

Mathématiques

U.P.I



GROUPE 1

Bilan:

Nom :

Prénom :

Année scolaire :

Professeur: Mme Dubus

Objectifs : Utiliser le dénombrement.

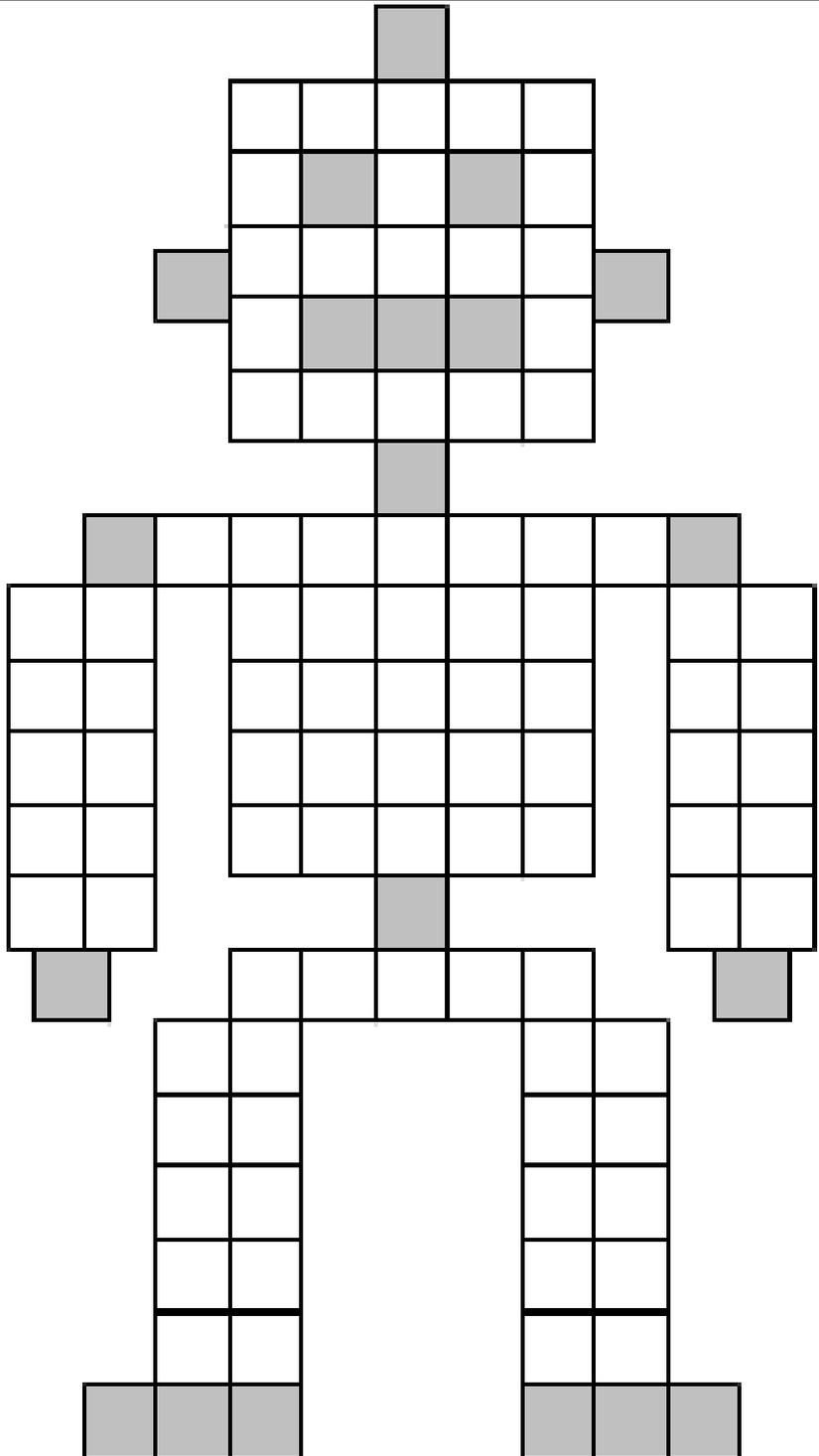
1	Combien faut-il de cubes pour que les cases blanches de ton robot soient toutes cachées? Respecte les couleurs.
---	---

Cubes verts:
.....

Cubes bleus:
.....

Cubes jaunes:
.....

Cubes roses:
.....





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour mémoriser

Date:

Titre de l'activité : Le robot

Appréciation:

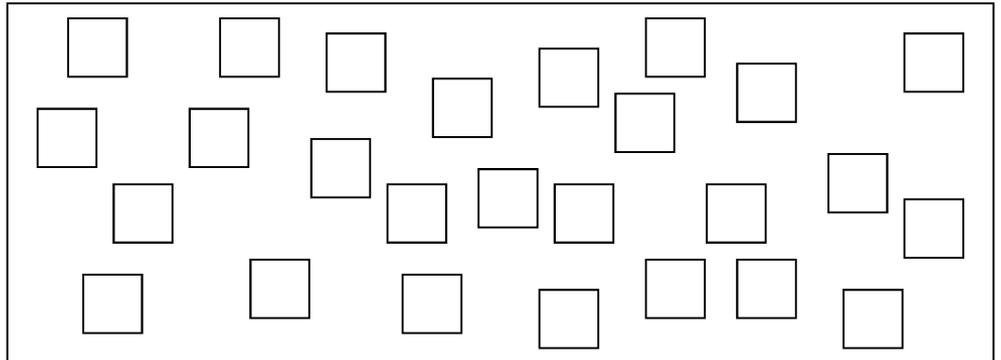
Objectifs : Utiliser le dénombrement.

2

J'ai compté les cases blanches de mon robot. Colorie les cubes dont j'ai besoin pour les couvrir.

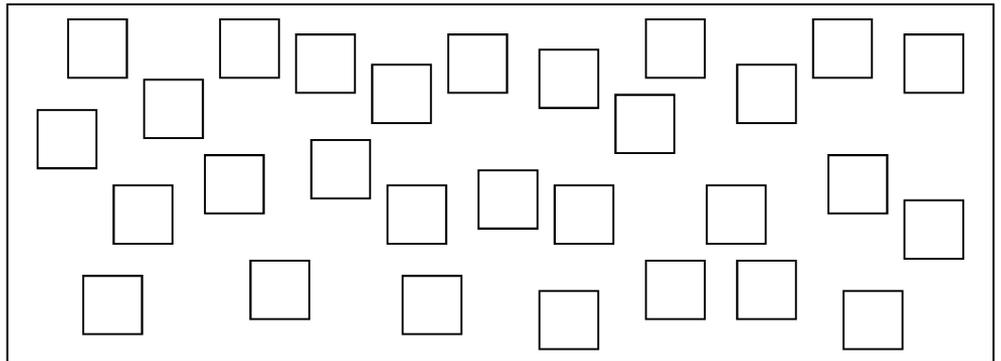
La tête:

19



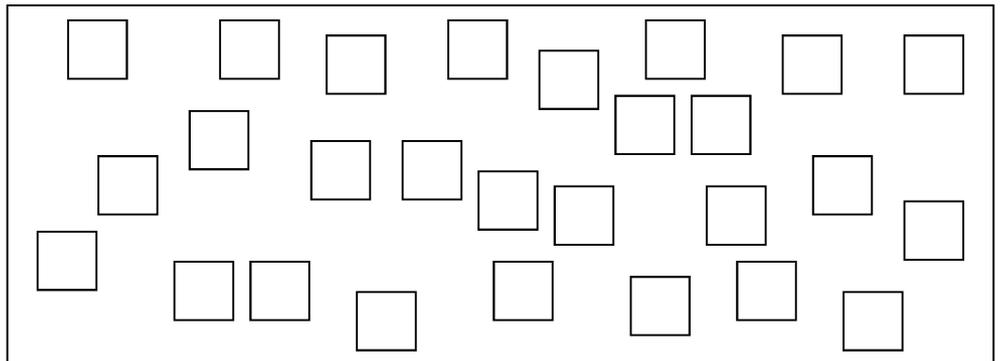
Le corps:

16



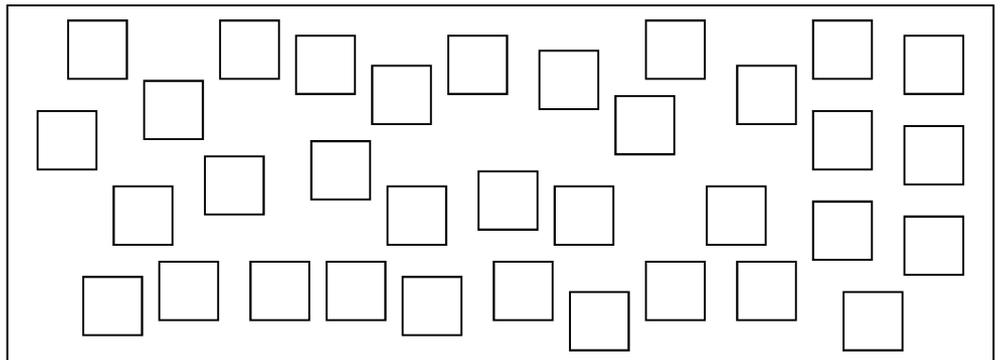
Les bras:

14



Les jambes:

25





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : La réussite

Appréciation:

Objectifs : Reconnaître et organiser les écritures chiffrées de certains nombres.

1

Ludovic a-t-il bien fait sa réussite? Colorie la bonne réponse.
Si non, dessine les cartes qui ne sont pas à leur place.

1

2

3

4

5

6

8

7

9

10

OUI

NON

2

Blandine a presque fini sa réussite. Complète les cartes.

15

17

18

20

21

22

24

3

Certaines cartes de la réussite sont retournées, indique le numéro de la carte restante.

26





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

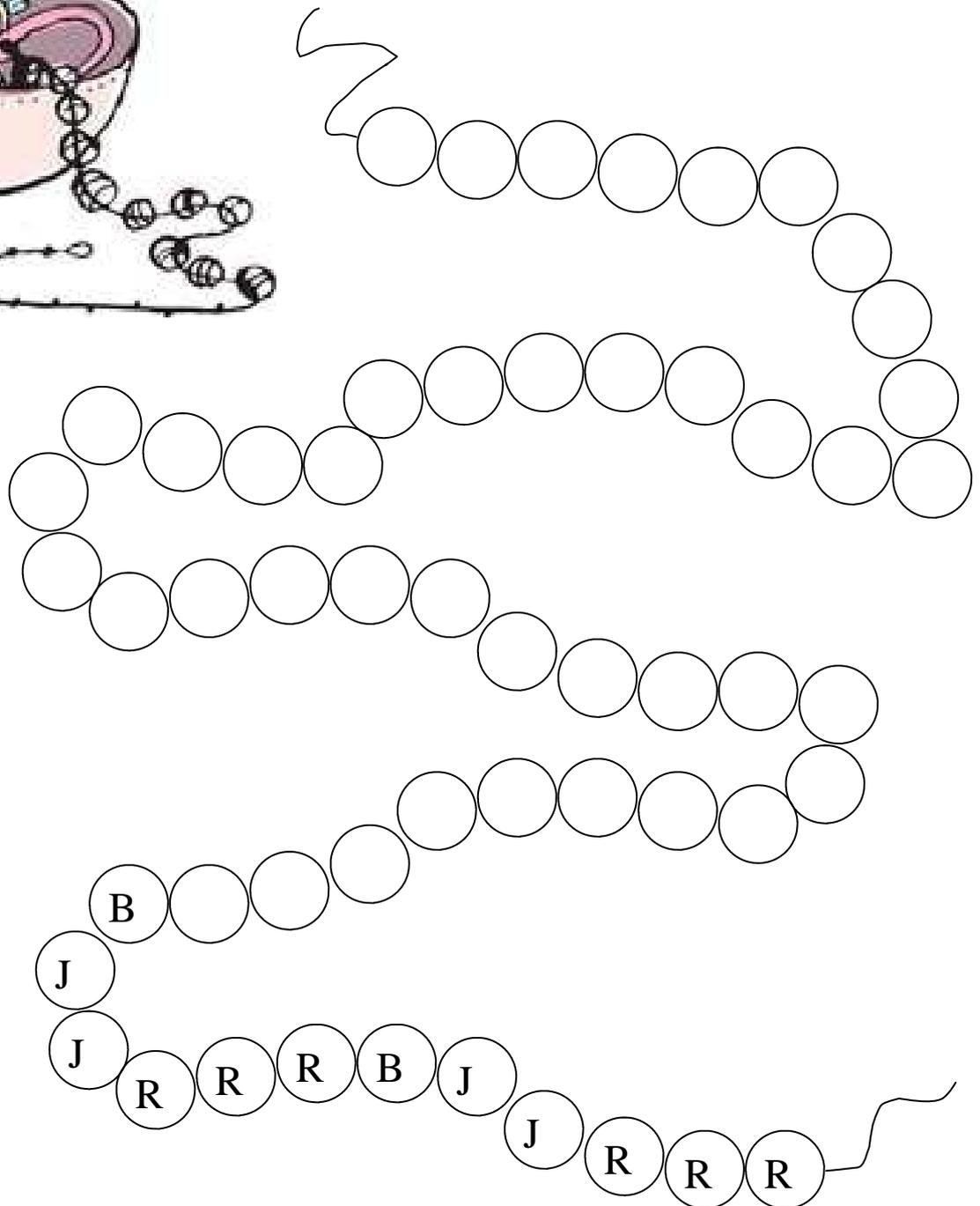
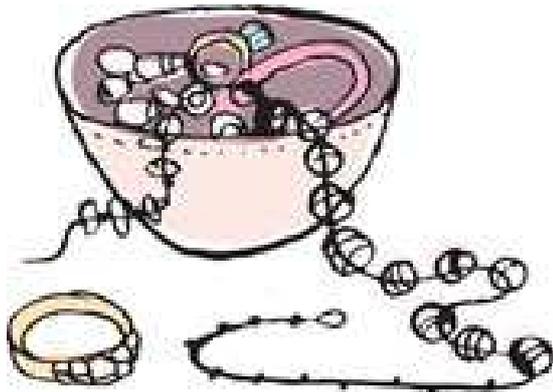
Titre de l'activité : L'algorithme

Appréciation:

Objectifs : *Savoir continuer un algorithme.*

1

Continue à colorier les perles de la même manière qu'au début du collier.



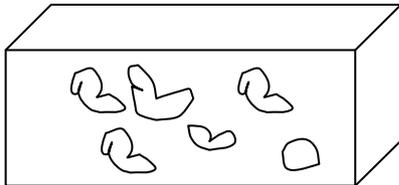
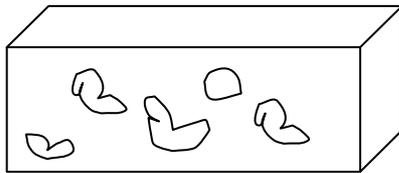
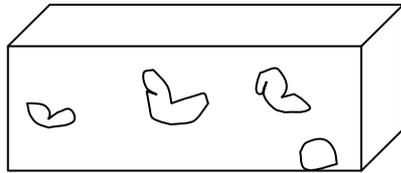
	<h1>Mathématiques</h1>	<i>U.P.I</i>	<i>Groupe 1</i>
	Chapitre : Les nombres pour mémoriser	Date:	
	Titre de l'activité : Les boîtes empilées	Appréciation:	

Objectifs : Comparer des collections.

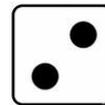
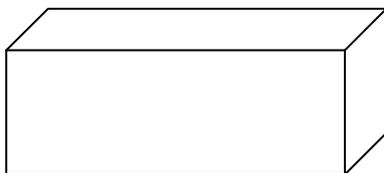
Règle du jeu:

Chaque joueur lance un dé. Il peut prendre la boîte s'il y a plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte.

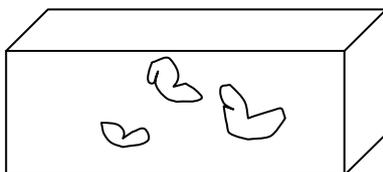
1 Entoure la boîte si tu peux la prendre ou barre-la si tu ne peux pas la prendre.



2 Dessine une boîte que tu peux prendre avec ce dé.



2 Dessine un dé qui te ferais gagner cette boîte.

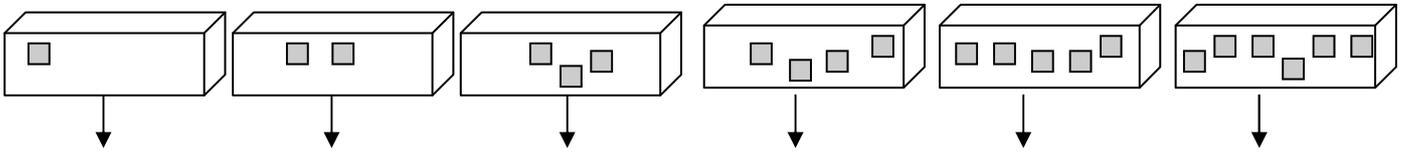


	<h1>Mathématiques</h1>	<i>U.P.I</i>	<i>Groupe 1</i>
	Chapitre : Les nombres pour mémoriser	Date:	
	Titre de l'activité : Les boîtes alignées	Appréciation:	

Objectifs : Comparer des collections.

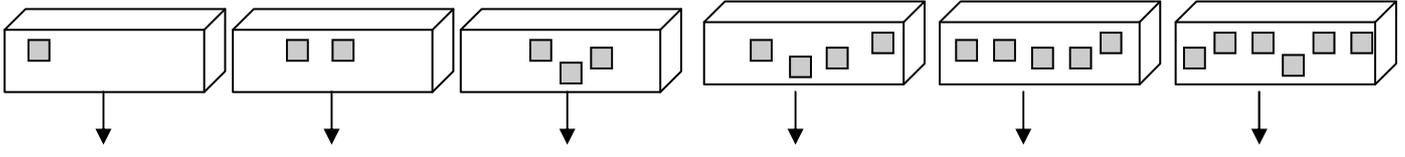
Règle du jeu:

Chaque joueur lance un dé et choisit une des boîtes contenant un nombre d'objets inférieur au nombre indiqué par le dé.
Le gagnant est celui qui a le plus de cubes à la fin de la partie au bout de deux tours.



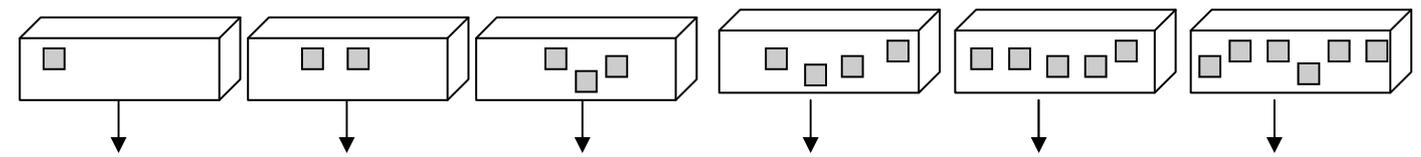
.....

J'ai cubes.



.....

J'ai cubes.



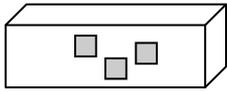
.....

J'ai cubes.

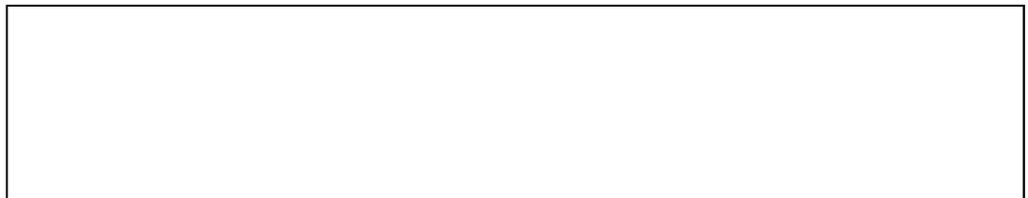
	<h1>Mathématiques</h1>	<i>U.P.I</i>	<i>Groupe 1</i>
	Chapitre : Les nombres pour mémoriser	Date:	
	Titre de l'activité : Les boîtes alignées	Appréciation:	

Objectifs : Comparer des collections.

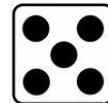
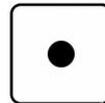
1 Dessine tous les dés qui peuvent te faire gagner cette boîte.



2 Dessine toutes les boîtes que tu peux prendre avec ce dé.



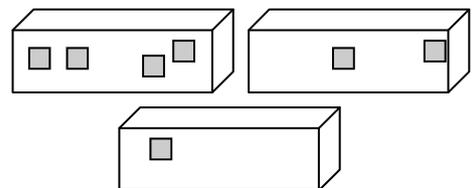
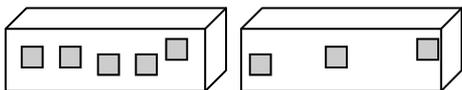
3 Entoure le ou les dés qui te feront gagner la boîte contenant trois cubes.



4 Compte combien Rémy et Noémie ont gagné de cubes.

Rémy a gagné: cubes

Noémie a gagné: cubes



Le gagnant est:



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : La bande numérique

Appréciation:

Objectifs : Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres.

1 Complète les bandes numériques.

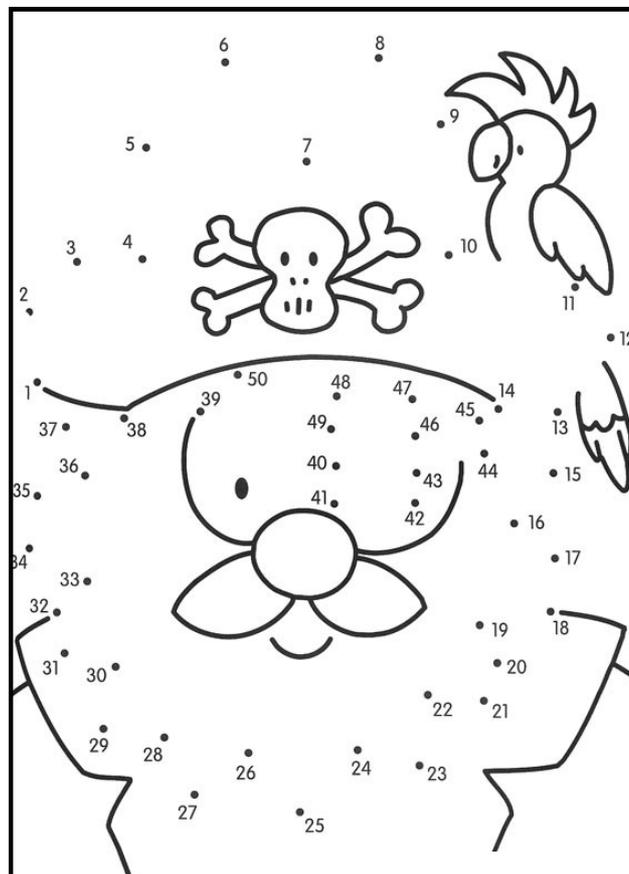
1	2		4	5		7		9			
---	---	--	---	---	--	---	--	---	--	--	--

		3			6		8		10		
--	--	---	--	--	---	--	---	--	----	--	--

4		6	7								
---	--	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--

							10				
--	--	--	--	--	--	--	----	--	--	--	--

2 Relie les points.





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

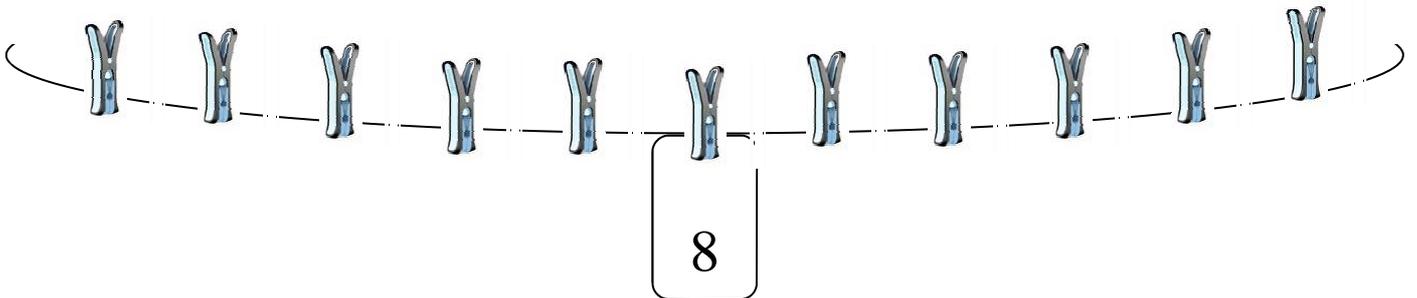
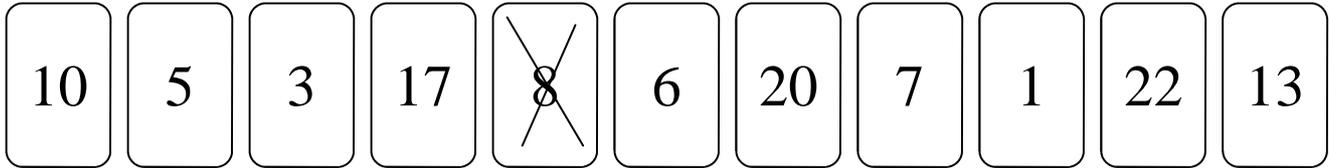
Date:

Titre de l'activité : La corde à linge

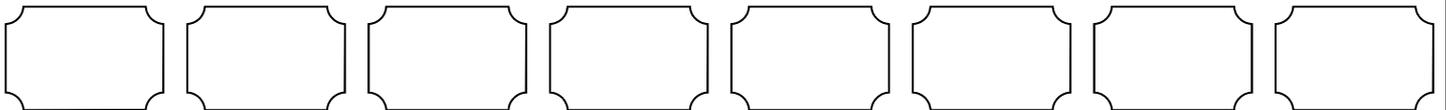
Appréciation:

Objectifs : Construire des suites croissantes de nombres.

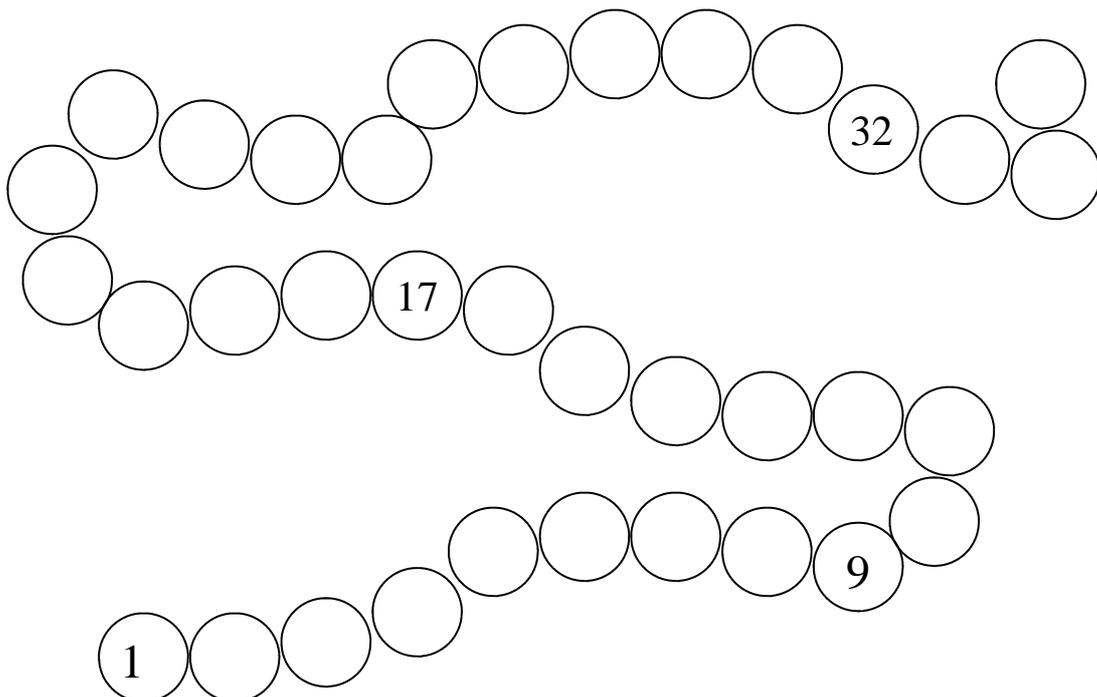
1 Place les cartes sur la corde à linge au bon endroit.



2 Ecris les nombres que la maîtresse te dicte.



3 Complète.





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour mémoriser

Date:

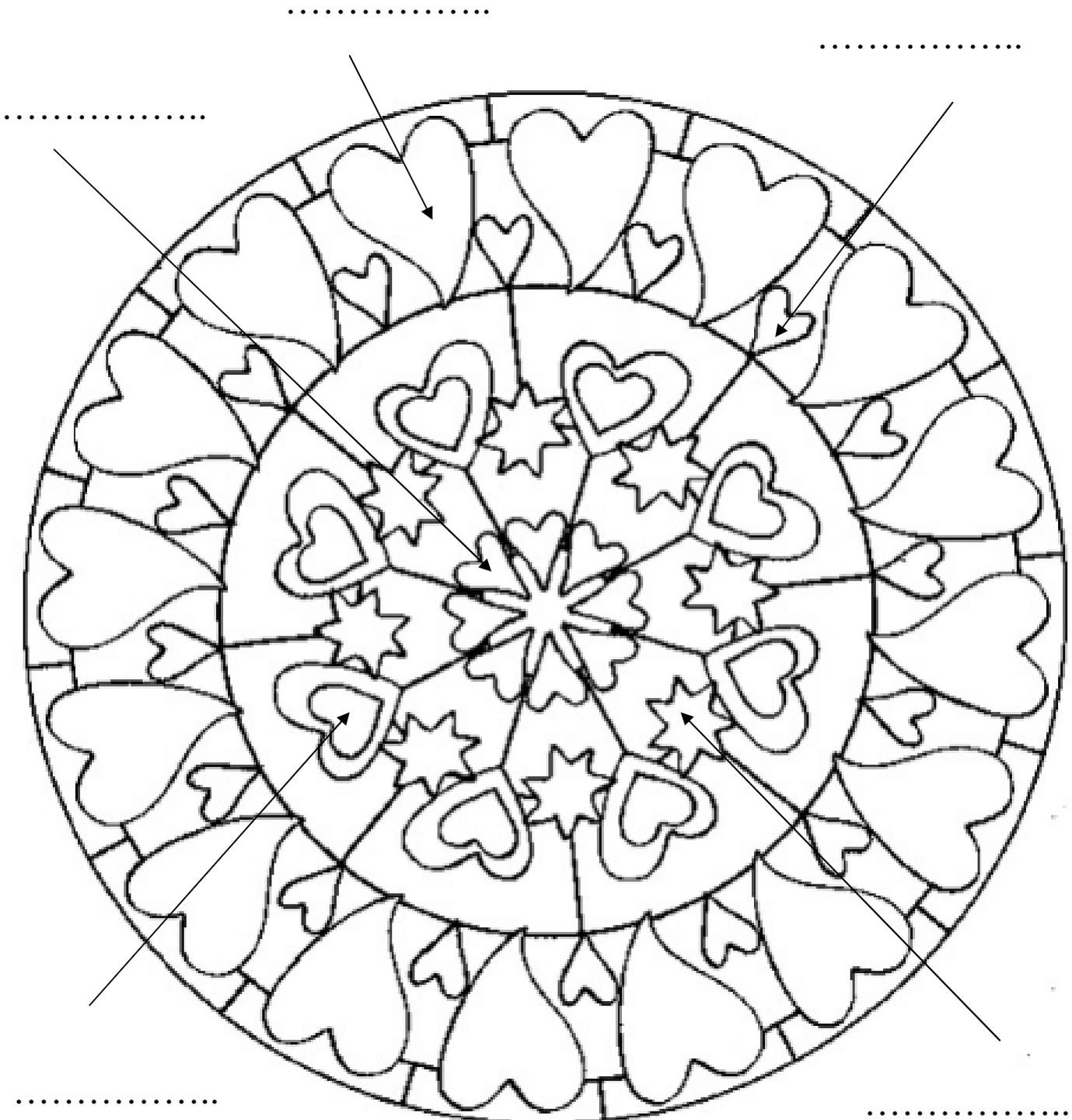
Titre de l'activité : Le mandala

Appréciation:

Objectifs : Utiliser le dénombrement en tant que procédure experte.

1

Indique le nombre de dessins identiques, puis colorie en respectant une logique.



	<h1>Mathématiques</h1>	<i>U.P.I</i>	<i>Groupe 1</i>
	Chapitre : Les nombres pour mémoriser	Date:	
	Titre de l'activité : Les tables	Appréciation:	

Objectifs : *Constituer des collections.*

Des élèves de 5ème 4 veulent venir rencontrer les élèves de l'UPI dans leur classe. Mais la classe de l'UPI n'est pas très grande, chaque élève de l'UPI pourra installer à côté de lui 2 élèves de 5ème 4.

1 Combien les élèves de l'UPI pourront-ils accueillir de 5ème 4?
 Nombre d'élèves de l'UPI:



Réponse: Les élèves de l'UPI pourront accueillir 5ème 4.



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour mémoriser

Date:

Titre de l'activité : Les autos tamponneuses

Appréciation:

Objectifs : Constituer des collections.

- 1 Au parc d'attraction, un groupe d'enfants attend pour monter dans les autos tamponneuses. On peut monter à 2 dans une auto.
Combien les enfants ont-ils besoin d'autos tamponneuses?
Il y a enfants.



Réponse: Les enfants auront besoin deautos tamponneuses.



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Problèmes

Date:

Titre de l'activité : L'anniversaire d'Alexandra

Appréciation:

Objectifs : Analyser une image.

1 Analyser l'image et répondre aux questions:



Quel est l'âge d'Alexandra?

Combien d'enfants sont invités à son anniversaire?.....

Combien manque-t-il de chaises?.....

Y- a-t-il autant d'assiettes que d'enfants?.....

Est-ce qu'il y a plus de filles que de garçons?.....



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour mémoriser

Date:

Titre de l'activité : Les footballeurs

Appréciation:

Objectifs : Constituer une collection équipotente à une collection donnée et une collection double ou moitié.

- 1 Ces jeunes souhaiteraient faire du football mais ils ne sont pas bien équipés, l'entraîneur leur dit qu'il faut qu'ils commandent leur tenue. Ils doivent avoir chacun un maillot blanc, deux chaussettes et un ballon pour deux.
Remplis leur bon de commande.

Bon de commande

.....maillots

.....chaussettes

.....ballons

Colle ici ce que tu as en trop:



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour mémoriser

Date:

Titre de l'activité : Les footballeurs

Appréciation:

Objectifs : Constituer une collection équipotente à une collection donnée et une collection double ou moitié.





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Les pistes coloriées

Appréciation:

Objectifs : Associer un nombre (les points du dé) à une quantité (les cases sur les bandes).

1

Regarde la piste : je suis sur la case 23 et je lance le dé. Voilà mon dé:

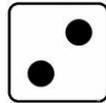


. Ecris le nombre de la case d'arrivée et colorie la.

23

2

Voilà tes dés:



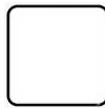
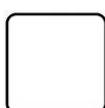
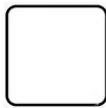
Colorie et écris le nombre de la case où tu arrives.

10

3

J'étais à la case 13. Voilà mon chemin.

Dessine les dés qui m'ont fait avancer.



13

17

20

26

4

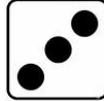
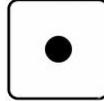
Je suis allée de la case 9 à la case 19. J'ai oublié de dessiner les dés.

Dessine les dés qui m'ont fait avancer.

9

19

Objectifs : Associer un nombre (les points du dé) à une quantité (les cases sur les bandes).

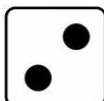
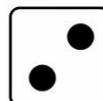
1	Sylvain a avancé avec les dés:    
	Ecris où il arrive.

Départ																			
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Stéphanie a avancé avec les dés:    
Ecris où elle arrive.

Départ																			
--------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

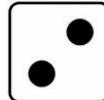
Qui est arrivé le plus loin?

2	Noémie montre sa piste et ses dés    
---	--

Départ					5		7			10		12							
--------	--	--	--	--	---	--	---	--	--	----	--	----	--	--	--	--	--	--	--

Noémie s'est-elle trompée?

Si oui, barre le dé qui ne correspond pas et dessine le dé qu'il lui aurait fallu.

3	Ian était sur la case 8 et il arrive sur la case 19 Il a lancé son dé trois fois. Dessine ses dés et colorie la piste.
---	---

8																			
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Les pirates

Appréciation:

Objectifs : Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres.

1 Relie les nombres de 1 à 72.



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : L'escalier

Appréciation:

Objectifs : Compter de 2 en 2.

1

Cette coureuse s'entraîne, elle monte et descend les marches 2 par 2.
Ecris les nombres sur les marches où elle va poser le pied.



12

38

2

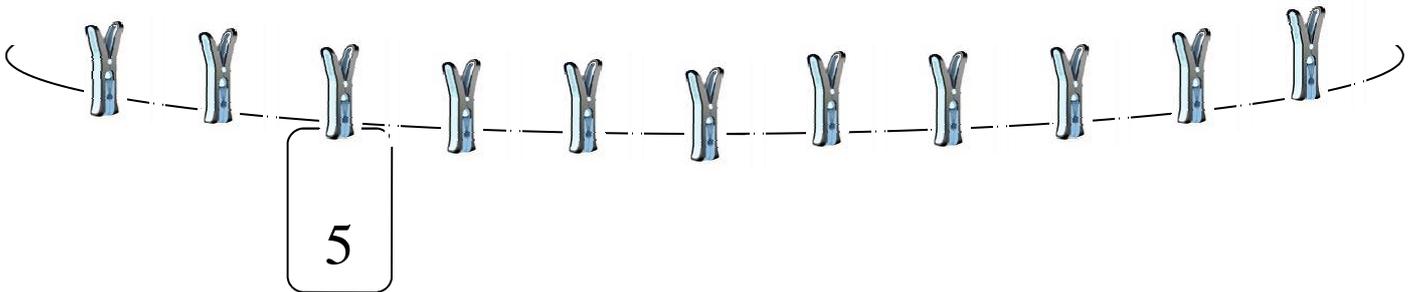
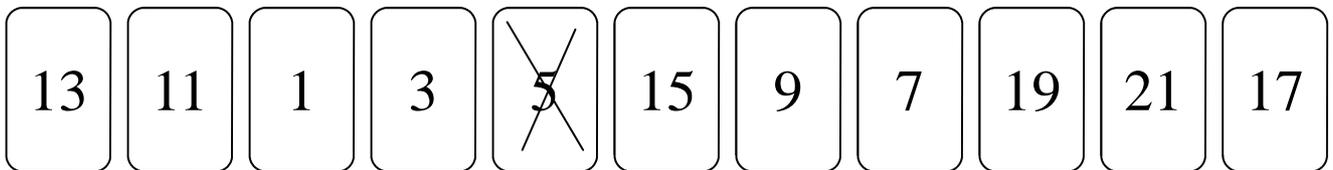
26

Objectifs : Compter de 2 en 2.

2 Complète la bande numérique, puis colorie les cases en comptant de 2 en 2.



3 Place les étiquettes sur la corde à linge:



Tu as compté de en

4 Complète la bande numérique en écrivant les nombres dans les cases blanches.





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Problèmes

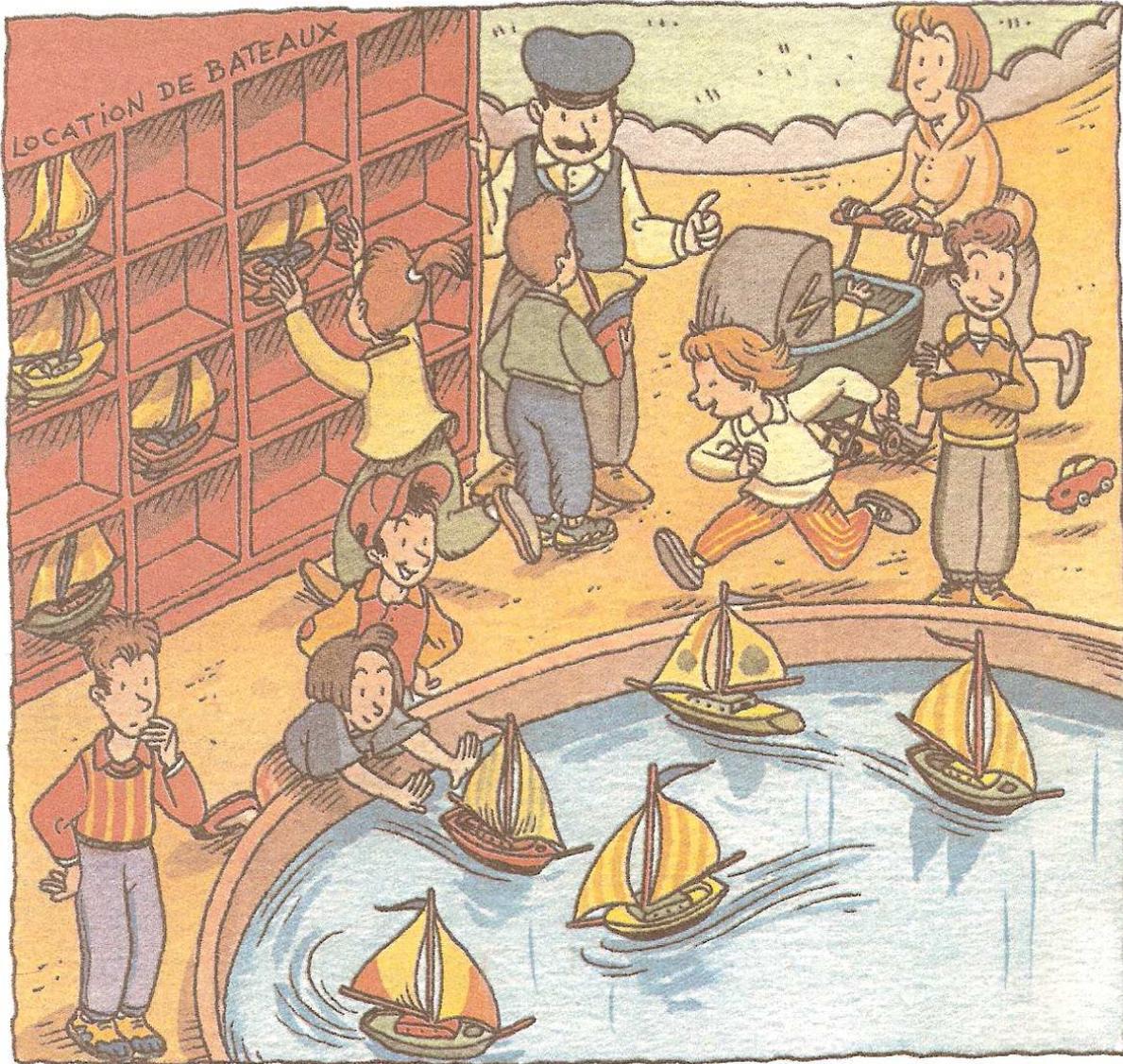
Date:

Titre de l'activité : Le jardin public

Appréciation:

Objectifs : Sélectionner des informations correspondant à une question et répondre à partir d'une image.

1 Analyse l'image et réponds aux questions.



Combien y a-t-il d'enfants sur l'image?.....

Combien vois-tu de bateaux, en tout, sur l'image?

Combien de bateaux ont été loués?

Combien y a-t-il de bateaux sur l'eau du bassin?

Combien de bateaux loués ne sont pas sur l'eau?



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Le nombre-cible

Appréciation:

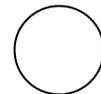
Objectifs : Anticiper pour trouver le nombre qui permet d'atteindre la cible.

Règle du jeu:

Un nombre est proposé au joueur: c'est le nombre-cible. Il faut choisir trois cartes, exactement, pour atteindre ce nombre. Le gagnant est celui qui a le nombre de points correspondant au nombre-cible.

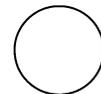
Tes cartes:

la cible:



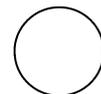
Tes cartes:

la cible:



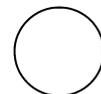
Tes cartes:

la cible:



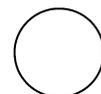
Tes cartes:

la cible:



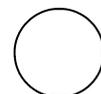
Tes cartes:

la cible:



Tes cartes:

la cible:





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Le nombre-cible

Appréciation:

Objectifs : Anticiper pour trouver le nombre qui permet d'atteindre la cible.

1 Complète les cartes.

11

1 4

Choisis la bonne carte et entoure-la.

5 6 4 2

10

5 2

Choisis la bonne carte et entoure-la.

1 2 4 3

12

8

Choisis les bonnes cartes et entoure-les.

1 3 2 2

12

4

Choisis les bonnes cartes et entoure-les.

6 3 2 1

Complète la carte joker pour atteindre la cible.

9

3 2

Complète la carte joker pour atteindre la cible.

13

4 4



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

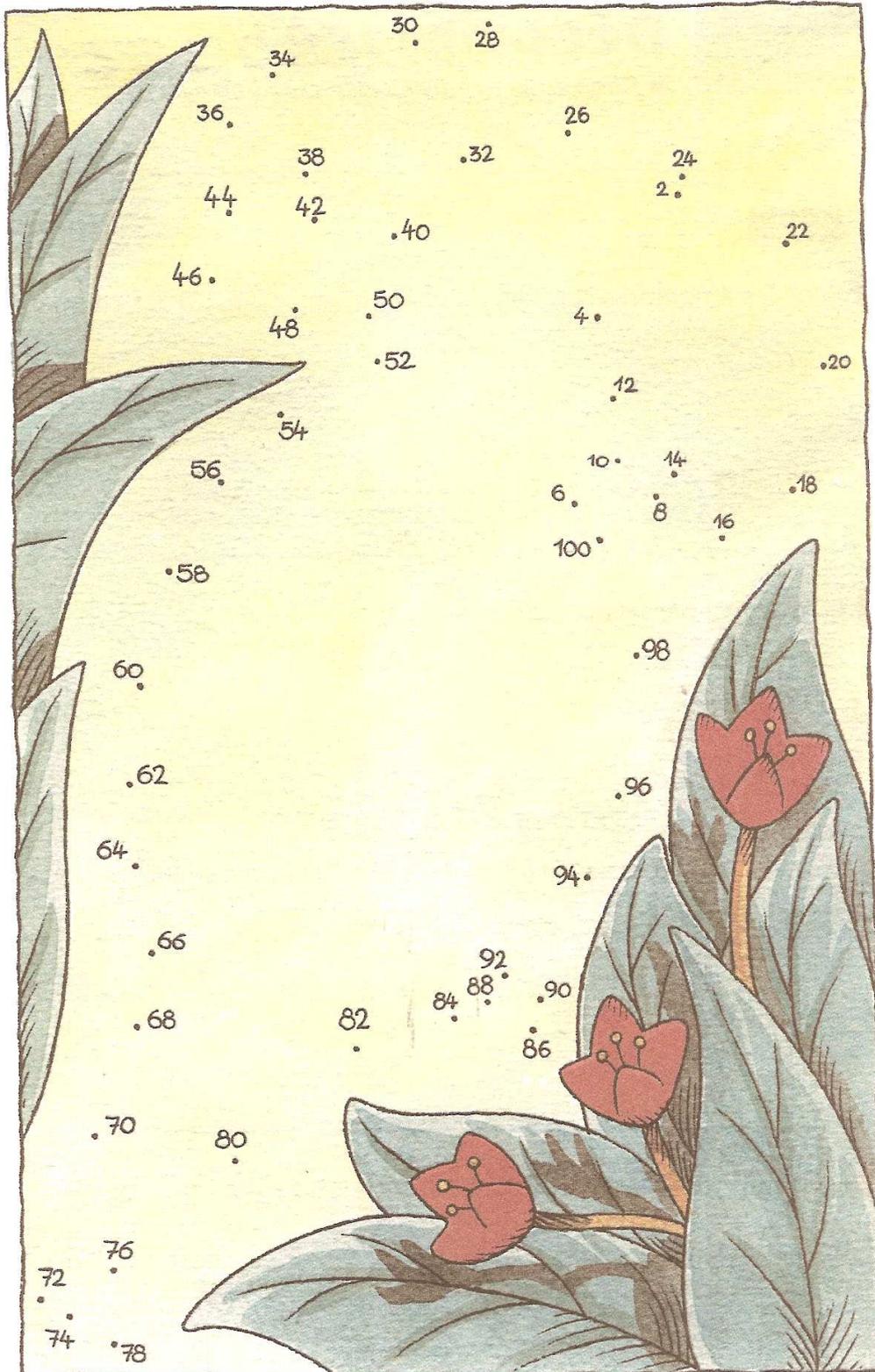
Date:

Titre de l'activité : Le nombre-cible

Appréciation:

Objectifs : Anticiper pour trouver le nombre qui permet d'atteindre la cible.

1 Relie les points de 2 à 100 en comptant de 2 en 2.





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Comptage – Décomptage

Appréciation:

Objectifs : Savoir écrire les suivants et les précédents d'un nombre.

1 Ecris les nombres qui suivent:

7 _____

3 _____

12 _____

2 Ecris les nombres qui précèdent:

_____ 10

_____ 17

_____ 24

3 Ecris les nombres qui suivent et qui précèdent:

_____ 12 _____

_____ 34 _____

_____ 56 _____

4 Ecris les nombres à partir de



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Les marelles

Appréciation:

Objectifs : Utiliser les écritures additives.

Règle du jeu:

Chaque joueur lance le palet à son tour et gagne le nombre de points inscrit dans la case. Tous les joueurs écrivent tous les points gagnés.

Nom :

Nom :

Nom :

Qui a gagné?



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

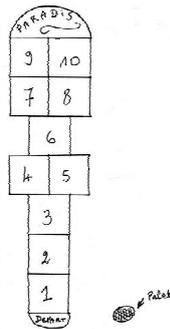
Titre de l'activité : Les marelles

Appréciation:

Objectifs : Utiliser les écritures additives.

1

Sur quelle case l'équipe de Noémie doit-elle lancer son dernier palet pour gagner?



Equipe de Ludovic: 4
6
5
2
9

Equipe de Noémie : 5
0
8
6
...

2

Sur quelle case les deux équipes peuvent-elles lancer leur palet pour dépasser 20?

Equipe de Rémy: 1
5
8
2
...

Equipe de Blandine: 6
5
4
2
...

3

Sur quelle case les deux équipes peuvent-elles lancer leur palet pour avoir 30?

Equipe de Stéphanie: 1
9
5
6
...

Equipe de Charles: 8
8
8
2
...

	<h1>Mathématiques</h1>	<i>U.P.I</i>	<i>Groupe 1</i>
	Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer	Date:	
	Titre de l'activité : Qui a gagné?	Appréciation:	

Objectifs : Utiliser le répertoire additif.

1	Calcule les points des joueurs.
---	---------------------------------

Sylvain: $8 + 5 + 4 + 1 = \dots\dots\dots$

Ian: $8 + 6 + 9 + 1 = \dots\dots\dots$

Jason: $3 + 7 + 9 + 5 = \dots\dots\dots$

Charles: $6 + 2 + 8 + 5 = \dots\dots\dots$

Noémie: $8 + 3 + 2 + 6 = \dots\dots\dots$

Blandine: $8 + 6 + 4 + 5 = \dots\dots\dots$

Stéphanie: $9 + 1 + 7 + 8 = \dots\dots\dots$

Qui a gagné: $\dots\dots\dots$



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : De la bande numérique au château

Appréciation:

Objectifs : Observer les régularités de la suite écrite des nombres.

1

Découpe les morceaux de la bande qui sont de la même couleur, colle-les les uns au-dessous des autres.

	Mathématiques	U.P.I	Groupe 1
	Chapitre : Connaître les nombres		Date:
	Titre de l'activité : Le château		Appréciation:

Objectifs : Observer l'organisation de la suite écrite des nombres dans un tableau de 10 en 10.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

1	Colorie en bleu toutes les cases dans lesquelles il y a un 3.
---	---

2	Colorie en rouge toutes les cases dans lesquelles il y a un 5.
---	--

3	Colorie en jaune toutes les cases dans lesquelles il y a un 8.
---	--

4	Colorie en vert toutes les cases dans lesquelles il y a un 1.
---	---

5	Ecris tous les nombres qui commencent par un 2.
---	---

.....

6	Ecris tous les nombres qui se terminent par un 9.
---	---

.....

7	Ecris, dans l'ordre, tous les nombres dans lesquels il y a un 0.
---	--

.....



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Le mini-yam

Appréciation:

Objectifs : Calculer des sommes avec différents outils.

Règle du jeu:

Chaque joueur à son tour lance les 5 dés à la fois. Il garde les dés qui ont le même nombre de points et relance les autres dés car il doit essayer d'avoir le plus de dés possible de la même sorte. Il a le droit à 3 lancers. Une partie se joue en 6 tours pour chaque joueur (autant que de faces différentes sur le dé).



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

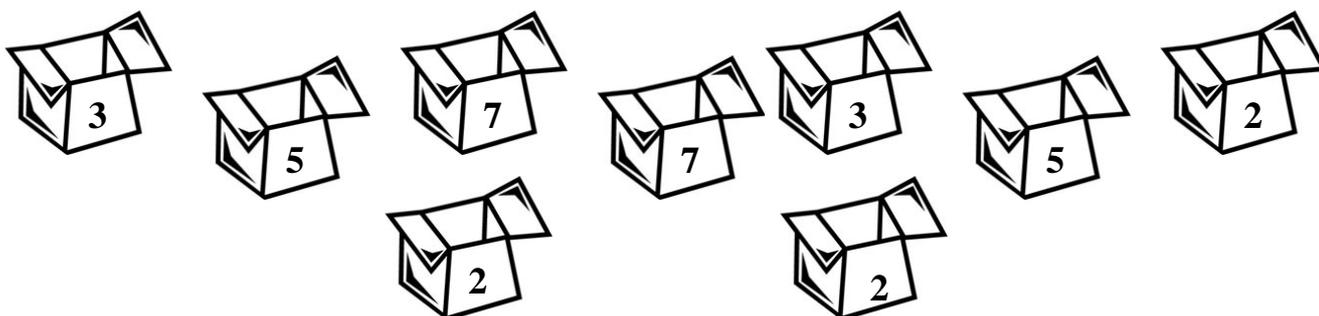
Titre de l'activité : Les sacs de billes

Appréciation:

Objectifs : Décomposer un nombre en une somme de trois nombres.

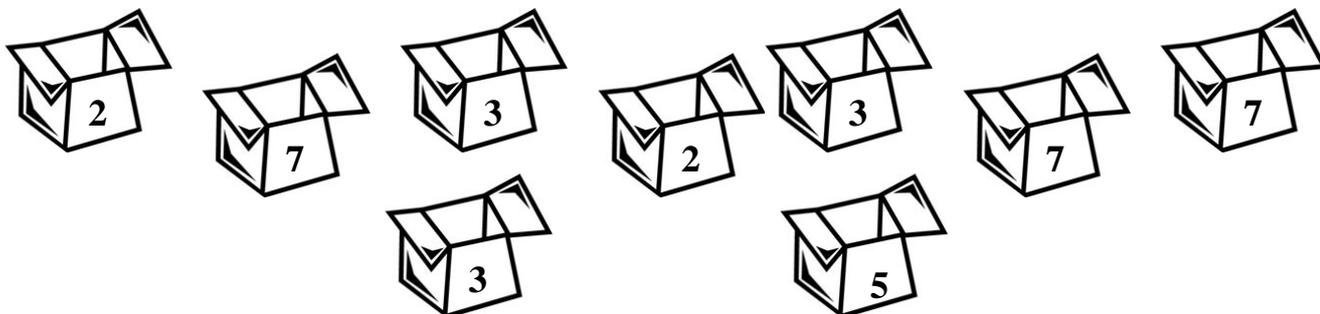
1

Voici des boîtes avec des chocolats à l'intérieur. Ludovic veut 13 chocolats. Il doit prendre 3 sacs pour avoir juste 13 chocolats. Entoure les boîtes qu'il peut prendre.



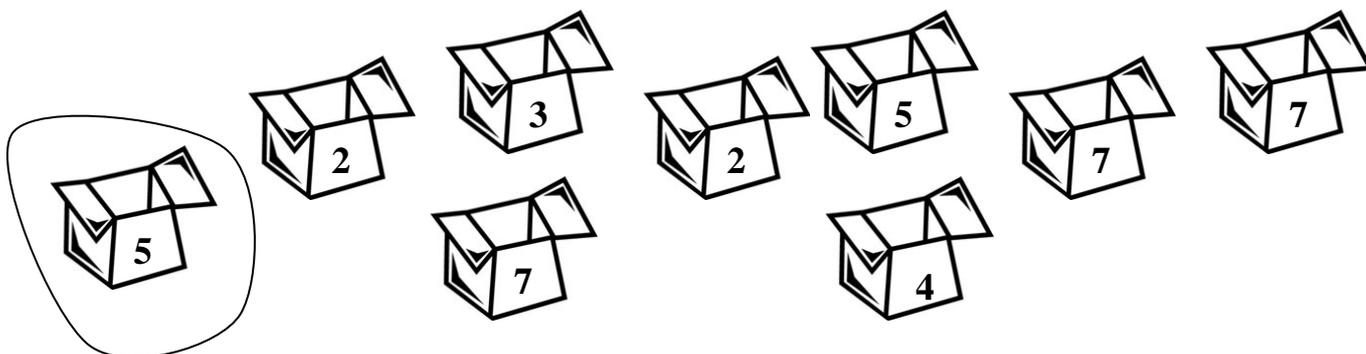
2

Rémy veut 19 chocolats. Il doit prendre 3 sacs pour avoir juste 19 chocolats. Entoure les boîtes qu'il peut prendre.



2

Charles veut 15 chocolats. Il doit prendre 3 sacs. Il en a déjà choisit un. Entoure les deux autres sacs.



Objectifs : *Mémoriser les doubles.*

1 Règle de coloriage. Colorie de la couleur indiquée les nombres qui se terminent par:

0

R

2

B

4

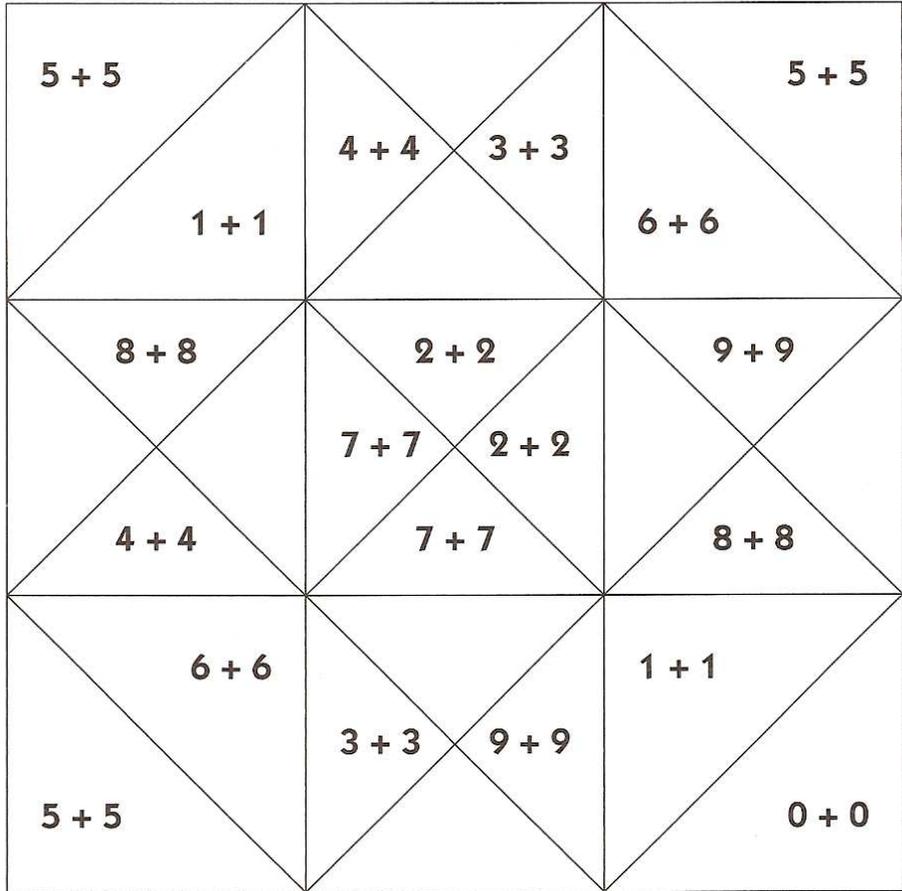
V

6

J

8

O



Calcule:

$3 + 3 = \dots\dots\dots$

$7 + 7 = \dots\dots\dots$

$6 + 6 = \dots\dots\dots$

$1 + 1 = \dots\dots\dots$

$5 + 5 = \dots\dots\dots$

$8 + 8 = \dots\dots\dots$

$4 + 4 = \dots\dots\dots$

$9 + 9 = \dots\dots\dots$

$0 + 0 = \dots\dots\dots$

$7 + 7 = \dots\dots\dots$

$2 + 2 = \dots\dots\dots$



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : Les tableaux à compléter

Appréciation:

Objectifs : Savoir placer un nombre dans la suite des nombres écrite au tableau.

1 Complète les deux tableaux.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12		14	15	16	17	18	19
20	21		23	24	25	26	27		29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40		42	43	44		46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57		59
60		62	63	64	65		67	68	69
70	71	72	73		75	76	77	78	
80	81		83	84	85	86		88	89
	91	92	93	94	95		97	98	99

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14		16			
20		22	23	24		26			
30		32	33	34		36	37	38	39
40	41	42	43	44	45		47	48	49
50	51				55		57		59
60	61				65		67		69
	71	72	73	74	75	76	77		79
	81		83			86	87	88	89
	91	92	93	94	95	96	97	98	99



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : Les tableaux à compléter

Appréciation:

Objectifs : Savoir placer un nombre dans la suite des nombres écrite au tableau.

1 Ecris seulement les nombres dans les cases grises.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10										
20										
30										
40										
50										
60										
70										
80										
90										

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

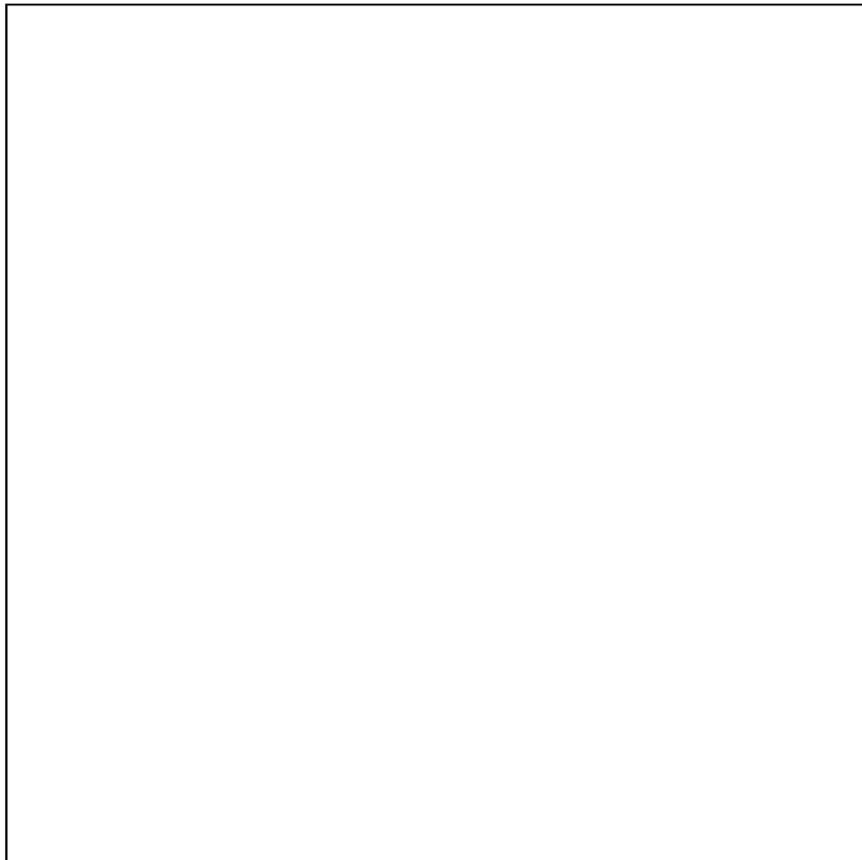
Titre de l'activité : Casse -tête au château

Appréciation:

Objectifs : Situer les nombres les uns par rapport aux autres.

1

Le propriétaire du château a commandé un panneau pour accrocher les clés de toutes ses chambres. Malheureusement, ce panneau est arrivé en pièces détachées. Aide-le à rassembler les morceaux.



2

Complète les cases vides de ces puzzles morceaux.

	43	
		64

75		

		54		



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Patchwork (2) : les rectangles

Appréciation:

Objectifs : S'entraîner à calculer des sommes.

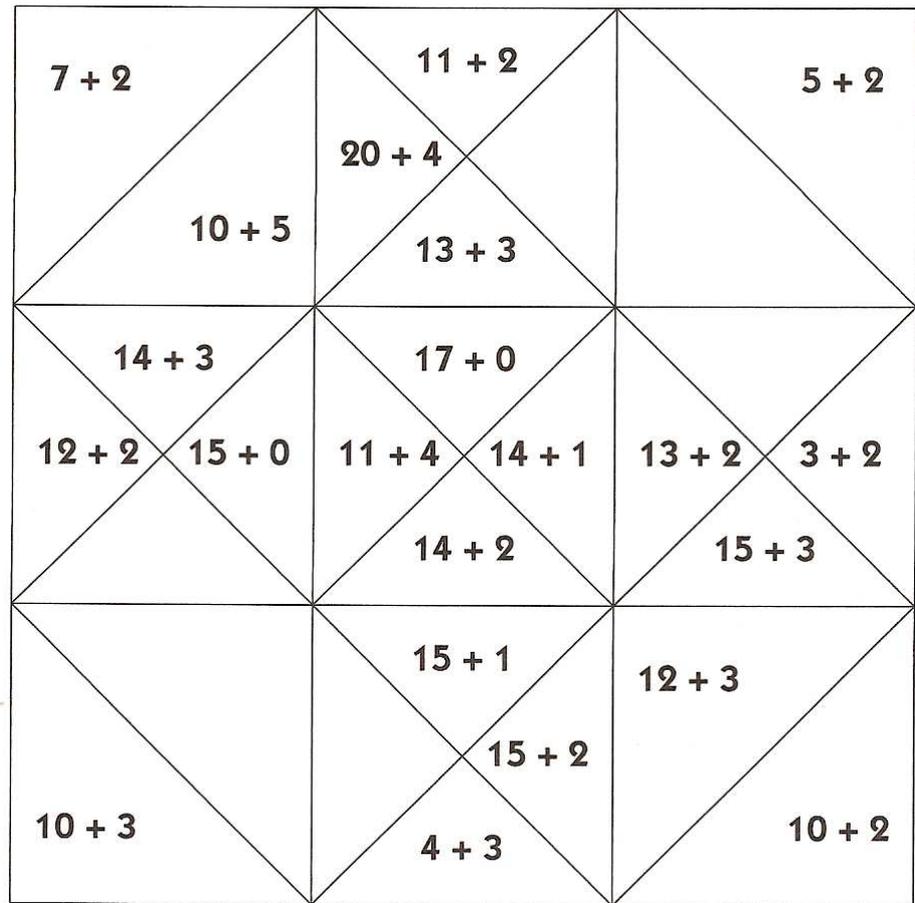
1

Règle de coloriage. Choisis trois couleurs différentes et colorie:

Les nombres plus petits que 15 en

Les nombres plus grands que 15 en

Les nombres qui font 15 en



Calcule:

$11 + 3 = \dots\dots\dots$

$7 + 2 = \dots\dots\dots$

$13 + 6 = \dots\dots\dots$

$15 + 1 = \dots\dots\dots$

$15 + 5 = \dots\dots\dots$

$13 + 5 = \dots\dots\dots$

$18 + 8 = \dots\dots\dots$

$14 + 4 = \dots\dots\dots$

$19 + 9 = \dots\dots\dots$

$10 + 0 = \dots\dots\dots$

$17 + 7 = \dots\dots\dots$

$12 + 2 = \dots\dots\dots$

$12 + 5 = \dots\dots\dots$



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

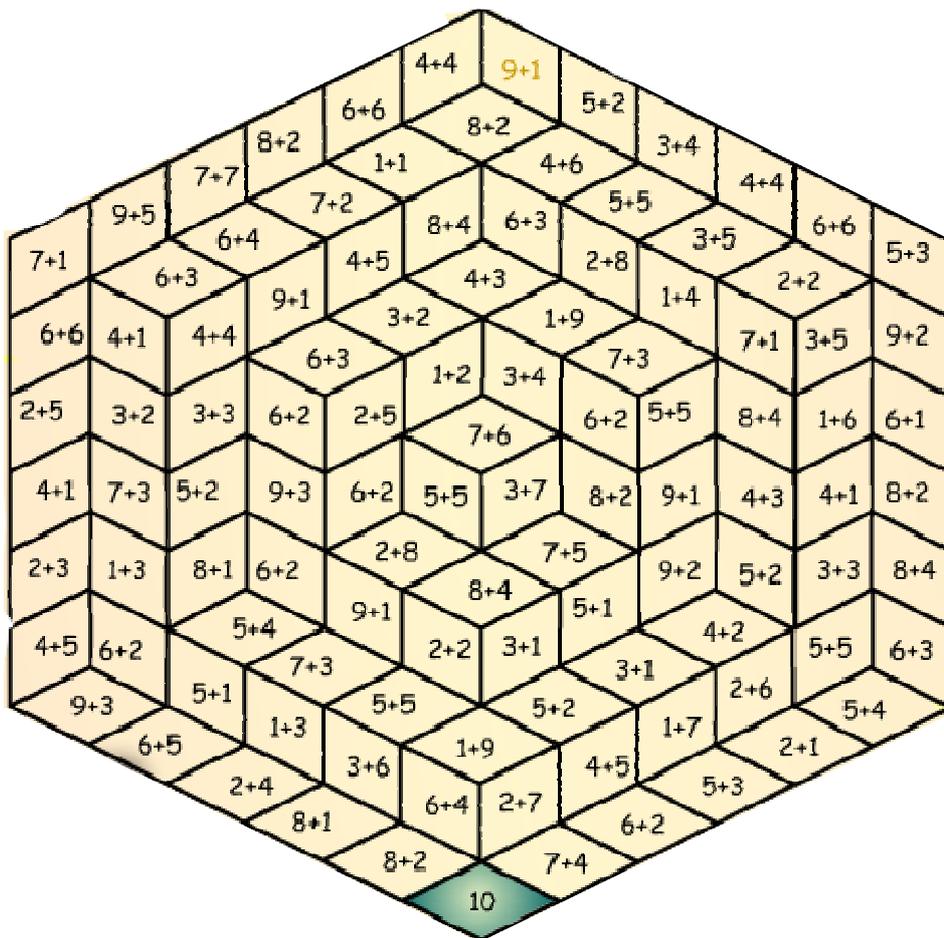
Titre de l'activité : Le labynombre (1)

Appréciation:

Objectifs : Travailler sur les décompositions de 10.

1

Trouve le chemin en coloriant les cases qui font 10, du départ à l'arrivée.



Calcule:

3 + 3 =

7 + 7 =

6 + 6 =

1 + 1 =

5 + 5 =

8 + 8 =

4 + 4 =

9 + 9 =

0 + 0 =

7 + 7 =

2 + 2 =



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

Titre de l'activité : Les jeux de portrait (1)

Appréciation:

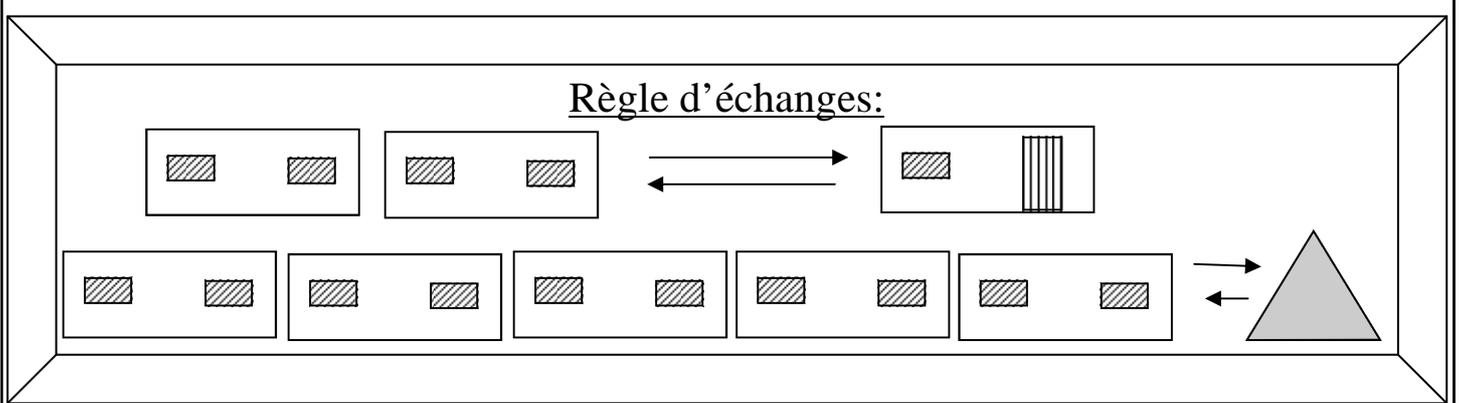
Objectifs : Reconnaître un nombre à partir de ses propriétés.

Règle du jeu:

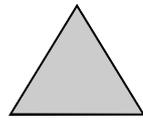
Un trésor a été caché dans le château. Il s'agit de découvrir dans quelle pièce il se trouve en posant des questions auxquelles le meneur de jeu répond par oui ou par non.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Objectifs: Utiliser une règle d'échanges.



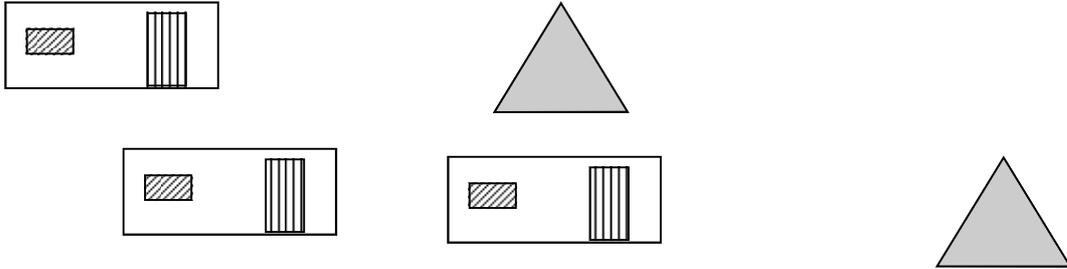
1	<p>Tu as lancé les dés, tu as avancé sur la piste et tu as échangé des cartes. Ecris avant d'échanger.</p>
---	--

Combien as-tu de:	Combien as-tu de:	Combien as-tu de:
		
.....

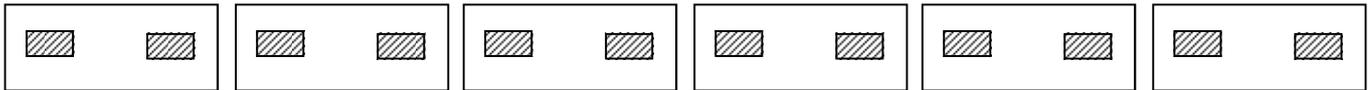
2	<p>Maintenant, fais les échanges.</p> <p>Combien de maisons as-tu construites?.....</p> <p>Dessine dans le cadre ci-dessous les cartes qu'il te reste.</p>
---	--

Objectifs: Utiliser une règle d'échanges.

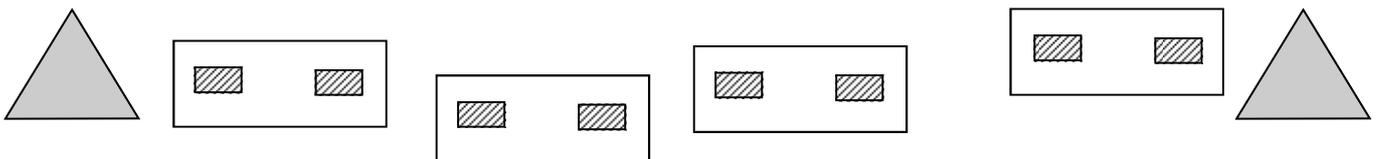
1	<p>Tu as besoin d'un étage.</p> <p>Entoure une carte que tu peux échanger pour avoir un étage.</p>
---	--



2	<p>Entoure ce que le banquier te donne en échange de la carte que tu viens de choisir.</p>
---	--



3	<p>Tu voudrais avoir 2 rez-de-chaussée.</p> <p>Entoure ce que tu vas donner au banquier pour l'échange.</p>
---	---



4	<p>Tu échanges un toit.</p> <p>Dessine, ce que le banquier doit te donner.</p>
---	--



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Connaître les nombres

Date:

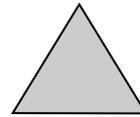
Titre de l'activité : Les maisons à construire

Appréciation:

Objectifs: Utiliser une règle d'échanges.

4

Entoure ce que tu vas échanger pour construire une maison, et dessine, ce que le banquier va te donner en échange.



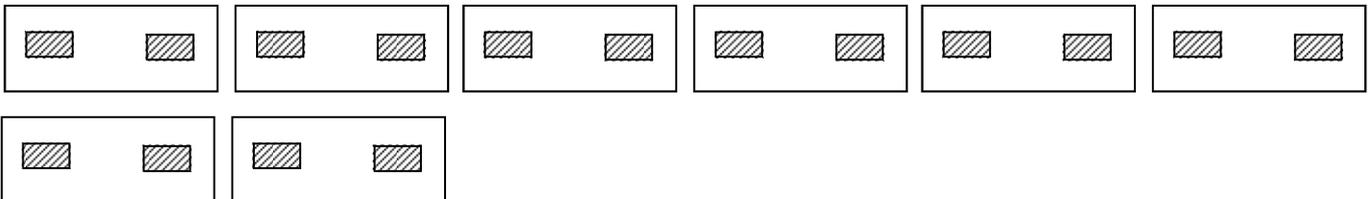
5

Voilà tes cartes.

Tu veux construire une maison.

Entoure en bleu ce que tu donnes au banquier et dessine dessous ce qu'il te donne en échange.

Entoure en rouge les cartes que tu prends pour construire ta maison.





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Problèmes

Date:

Titre de l'activité : Les partages inéquitables

Appréciation:

Objectifs: Comprendre et utiliser les contraintes inhérentes aux situations de partage.

Il va falloir mettre les objets dans les enveloppes. Il doit y avoir des objets dans toutes les enveloppes.

1 Dans une enveloppe, il doit y avoir 3, 4 ou 5 objets.

Pas moins de 3, et pas plus de 5.

Tous les objets doivent être utilisés.

Tu dois répartir objets dans enveloppes.



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Problèmes

Date:

Titre de l'activité : Les partages inéquitables

Appréciation:

Objectifs: Comprendre et utiliser les contraintes inhérentes aux situations de partage.

2

Vérifie si les partages proposés par les enfants sont justes ou faux.

14 jetons dans 4 enveloppes:

Kévin:

$$8 + 3 + 5 + 5$$

Brandon:

$$3 + 3 + 3 + 5$$

19 jetons dans 5 enveloppes:

Tony:

$$4 + 3 + 4 + 4 + 4$$

Jason:

$$3 + 3 + 3 + 3 + 4$$

22 jetons dans 6 enveloppes:

Ian:

$$5 + 3 + 5 + 5 + 3$$

Blandine:

$$3 + 3 + 3 + 3 + 4$$

28 jetons dans 7 enveloppes:

Maxime:

$$5 + 3 + 5 + 5 + 3 + 3 + 4$$

Ludovic:

$$3 + 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4$$

Noémie:

$$5 + 3 + 5 + 3 + 4 + 4 + 4$$

Charles:

$$5 + 5 + 3 + 2 + 5 + 2 + 6$$

32 jetons dans 8 enveloppes:

Alexandra:

$$5 + 3 + 5 + 5 + 3 + 3 + 5 + 3$$

Stéphanie:

$$5 + 5 + 5 + 4 + 4 + 4 + 5$$

Rémy:

$$5 + 3 + 5 + 3 + 4 + 4 + 4 + 4$$

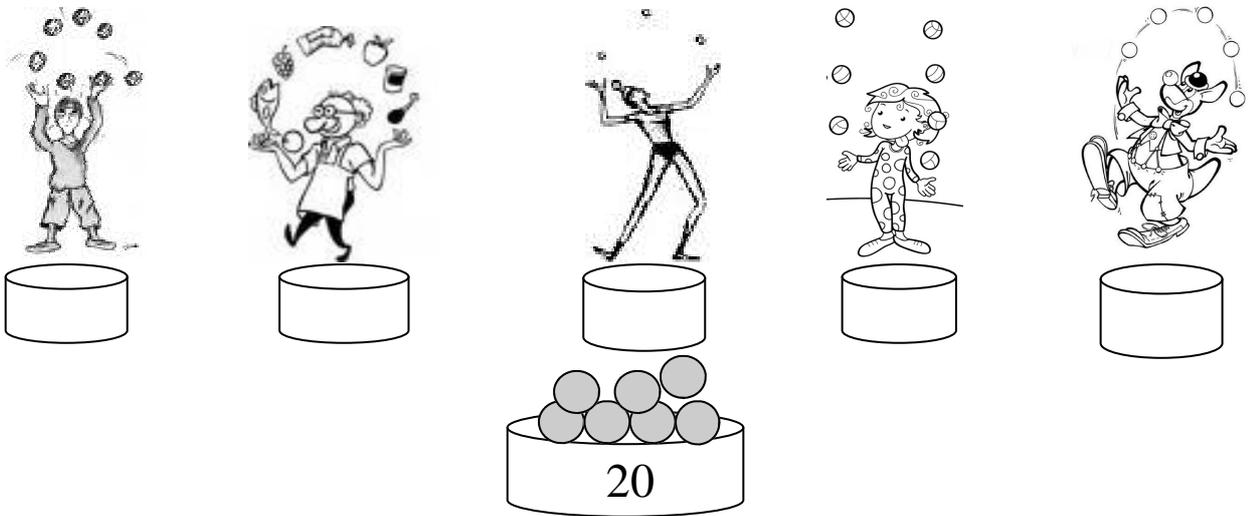
Sylvain:

$$5 + 5 + 3 + 2 + 5 + 2 + 6$$

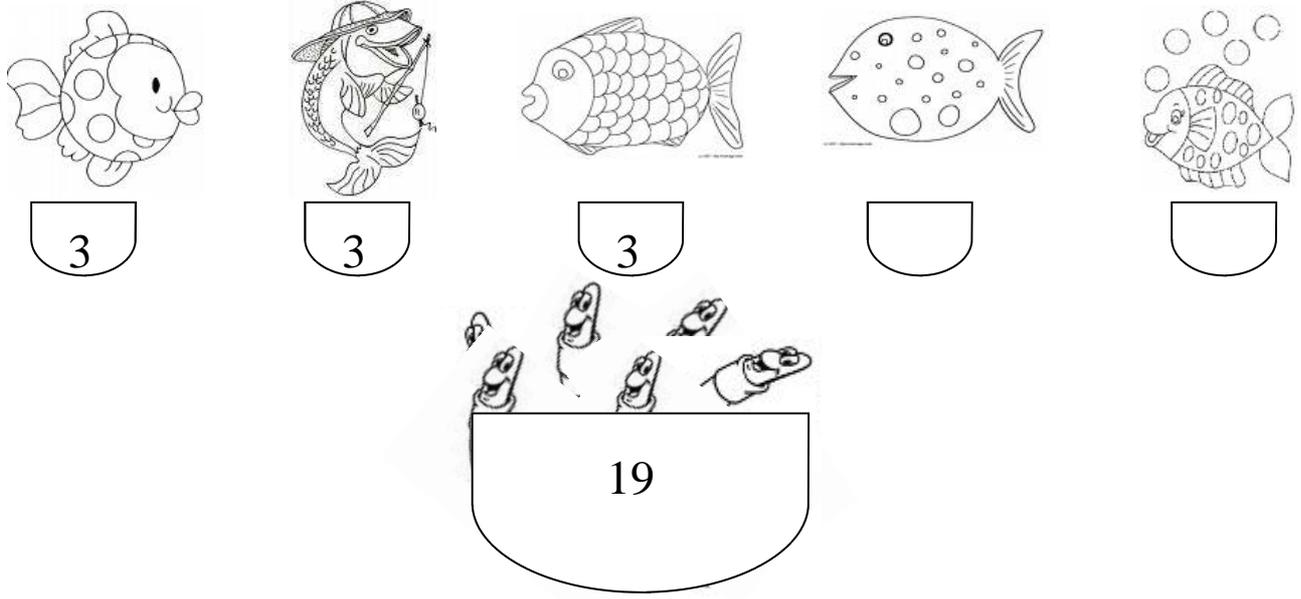
	<h1>Mathématiques</h1>	U.P.I	Groupe 1
	Chapitre : Problèmes		Date:
	Titre de l'activité : Les partages inévitables		Appréciation:

Objectifs: Comprendre et utiliser les contraintes inhérentes aux situations de partage.

3	<p>Tu dois distribuer toutes ces boules aux jongleurs. A chacun des jongleurs, tu peux donner 3 boules, 4 boules, ou 5 boules. Attention! Il faut que tu donnes toutes les boules. Ecris, sur le carton, combien tu donnes de boules à chaque jongleur.</p>
---	---



2	<p>Il y a 19 vers à distribuer aux poissons. Tu peux donner aux poissons soit 3, 4 ou 5 vers. On a déjà commencé la distribution. Il faut tout distribuer.</p>
---	--





Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : La monnaie: les pièces et billets de 1 €, 2 € et 5€

Appréciation:

Objectifs: Comprendre que la valeur d'un ensemble de pièces et de billets ne dépend pas du nombre de ces pièces et de ces billets.

1 Compare tes enveloppes d'argent avec tes camarades.

Ecris ce que contient ton enveloppe:

Dans ton groupe:

- Qui est le plus riche et a le plus d'argent ? a €
- Qui a le moins d'argent?a€
- Qui a autant d'argent? et.....

2 Cherche plusieurs manières de faire 13 € avec des pièces et des billets de 1 €, 2 € et 5 €.



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : La monnaie: les pièces et billets de 1 €, 2 € et 5€

Appréciation:

Objectifs: Comprendre que la valeur d'un ensemble de pièces et de billets ne dépend pas du nombre de ces pièces et de ces billets.

3

Cherche plusieurs manières de faire 15 € avec des pièces et des billets de 1 €, 2 € et 5 €. Compte pour chaque solution, le nombre de pièces ou de billets que tu utilises.

.....pièces ou billets									
15 €									

Objectifs: Comprendre que la valeur d'un ensemble de pièces et de billets ne dépend pas du nombre de ces pièces et de ces billets.

4 Noémie a sorti toutes les pièces et billets de sa tirelire:



Elle apièces de 1€.
 Elle apièces de 2 €.
 Elle abillet de 5€.

Elle possède€.

5 Calcule et compare la somme d'argent de ces trois élèves.

Rémy



Rémy a€

Ludovic



Ludovic a€

Tony



Tony a€

C'est qui a le plus de pièces et de billets.
 C'est qui a le plus d'argent.



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : La monnaie: les pièces et billets de 1 €, 2 € et 5€

Appréciation:

Objectifs: Comprendre que la valeur d'un ensemble de pièces et de billets ne dépend pas du nombre de ces pièces et de ces billets.

6 Calcule.

$2 + 2 = \dots\dots\dots$

$7 + 2 = \dots\dots\dots$

$12 + 1 = \dots\dots\dots$

$9 + 1 = \dots\dots\dots$

$5 + 5 = \dots\dots\dots$

$7 + 5 = \dots\dots\dots$

$5 + 1 = \dots\dots\dots$

$2 + 2 + 1 = \dots\dots\dots$

$6 + 1 = \dots\dots\dots$

$6 + 1 + 4 = \dots\dots\dots$

$10 + 2 = \dots\dots\dots$

$10 + 2 + 5 = \dots\dots\dots$

$8 + 1 = \dots\dots\dots$

$3 + 8 + 1 = \dots\dots\dots$

$11 + 5 = \dots\dots\dots$

$2 + 11 + 5 = \dots\dots\dots$

$15 + 1 = \dots\dots\dots$

$4 + 5 + 1 = \dots\dots\dots$

$16 + 1 = \dots\dots\dots$

$6 + 6 + 1 = \dots\dots\dots$

$2 + 2 + 2 + 2 = \dots\dots\dots$

$2 + 6 + 5 + 2 = \dots\dots\dots$

$4 + 5 = \dots\dots\dots$

$4 + 5 + 3 = \dots\dots\dots$

$3 + 5 = \dots\dots\dots$

$3 + 5 + 6 = \dots\dots\dots$

$4 + 1 = \dots\dots\dots$

$4 + 1 + 4 = \dots\dots\dots$

$16 + 3 = \dots\dots\dots$

$16 + 3 + 4 = \dots\dots\dots$

Ecris ici la plus grande opération que tu sais calculer:



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Le jeu de la marchande

Appréciation:

Objectifs: Réaliser des échanges corrects.

Règle du jeu:

Chaque joueur choisit un objet chez la marchande. Il l'achète en donnant exactement la somme d'argent qu'il faut pour payer, ni plus, ni moins. Il peut échanger des billets de 5 € auprès du banquier en lui expliquant bien l'échange qu'il désire faire.

Colle ici l'image de l'objet que tu as acheté:

Colle ici les pièces et les billets qu'il te reste:

	<h1>Mathématiques</h1>	<i>U.P.I</i>	<i>Groupe 1</i>
	Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer		Date:
	Titre de l'activité : Le jeu de la marchande		Appréciation:

Objectifs: Réaliser des échanges corrects.

Règle du jeu:

Chaque joueur achète 2 objets chez la marchande. Il doit les commander, payer avec la somme exacte et le moins de pièces et de billets possible.

1	Je commande 2 objets:à€à€ Je paie avec le moins de pièces et de billets possible.
---	---

Colle ici tes pièces et tes billets ici:

Colle les images des objets que tu avais commandés et toutes les pièces et billets qu'il te reste:



Mathématiques

U.P.I

Groupe 1

Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : Le jeu de la marchande

Appréciation:

Objectifs: Réaliser des échanges corrects.

1 J'échange une pièce de 2 €. Dessine ce que le caissier me donne.

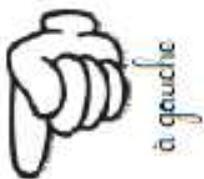
2 Je donne 5 € au caissier. Dessine ce qu'il me donne en échange.

3 Trouve une manière d'échanger 10 € contre des pièces et des billets.

4 J'achète une calculatrice à 4 €. Dessine les pièces que je peux donner au marchand.

5 Tu achètes un livre à 8 €. Dessine les pièces et les billets que je peux donner au marchand.

6 Tu achètes deux trousse à 6 €. Comment vas-tu payer le marchand?
Dessine les pièces et les billets.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

0	zéro
1	un
2	deux
3	trois
4	quatre
5	cinq
6	six
7	sept
8	huit
9	neuf
10	dix
11	onze
12	douze
13	treize
14	quatorze
15	quinze
16	seize
17	dix-sept
18	dix-huit
19	dix-neuf

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

0	zéro
10	dix
20	vingt
30	trente
40	quarante
50	cinquante
60	soixante
70	soixante-dix
80	quatre-vingts
81	quatre-vingt-un
90	quatre-vingt-dix
100	cent

$3 + 2 = 5$

Quand j'additionne, j'ajoute et j'utilise le signe +

$3 - 2 = 1$

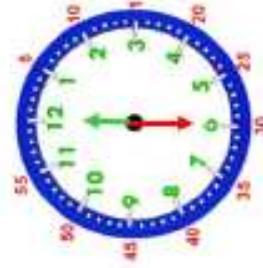
Quand je soustrais, j'enlève et j'utilise le signe -

La flèche montre le plus petit

$3 < 10$
 $9 > 1$

d : dizaine
u : unité

d	u
3	2



Pour l'activité p 2 « Le robot »

