

MHM CE2 / CM1

Apprentissage

M1 à M4

Apprentissage

CE2

Ecrire le plus de
nombres possible (en
chiffres et en
lettres) :

2

4

8

0

6

CM1

Ecrire tous les nombres possibles
en lettres et en chiffres et sous
forme décomposée :

vingt

cinq

cent

huit



Faire 128 € ;
251 € ;
973 € ;
1 451 €
avec



Le jeu de la grande course

Les nombres
La grande course



But du jeu :

Obtenir le premier un nombre plus grand que la distance de la course.

Matériel :

- Une carte « course » : il y a une course « facile » : Paris-Moscou (2 850 km), une course « moyenne » : Paris-Pékin (8 250 km) et une course « difficile » : le tour du monde (40 075 km).
- Les cartes de jeux (les cartes « MILLE » ne sont utilisées que pour la course « difficile »).
- 3 dés
- Une ardoise ou feuille pour noter les scores, et un tableau de numération.

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs

Déroulement :

Les cartes de jeux sont mélangées et forment une pioche en centre de table.

On pose la carte « COURSE » pour se souvenir du total visé.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur tire une carte puis applique l'effet de la carte :



Le joueur lance 3 dés. Le total obtenu donne alors le nombre de kms gagnés dans l'unité. Il avance donc dans son voyage.

Exemple :



L'élève lance 3 dés : $3 + 2 + 6 = 11$

Avec une carte « vélomoteur », cela signifie qu'il a déjà effectué 11 dizaines de km, c'est-à-dire 110 km ;



Avec une carte « voiture », il a effectué 11 centaines de km, c'est-à-dire 1100 km. Avec une carte « avion », il a effectué 11 milliers de km, c'est-à-dire 11 000 km. Puis il ajoute au total de km déjà parcouru.

La carte « police » :



Le joueur est arrêté pour excès de vitesse. Il lance deux dés et recule d'autant de centaines sur son total.

Exemple :

L'élève a tiré la carte « police ». Il lance les dés et obtient au total 8. Il recule

alors de 800 km/

Les cartes sont ensuite défaussées et referont une pioche si besoin.

Les joueurs jouent et ajoutent/ enlèvent les kms jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le total de la course.

Apprentissage

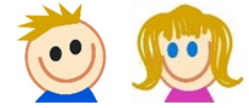
CE2

Rechercher toutes les représentations du nombre :

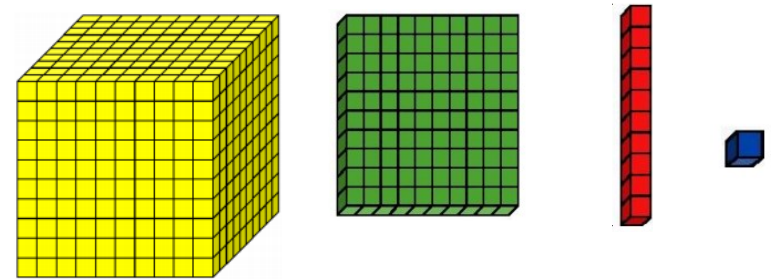
123



CM1



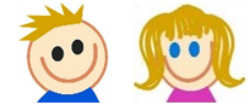
Fabriquer 9 999 avec le matériel de numération.



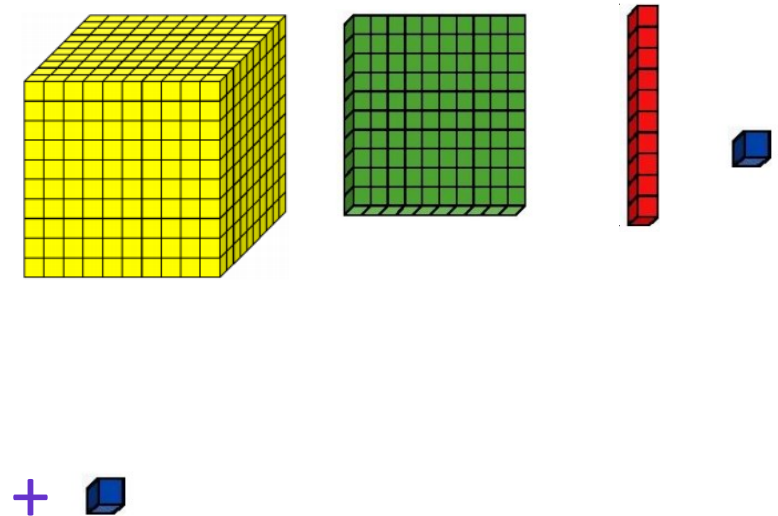
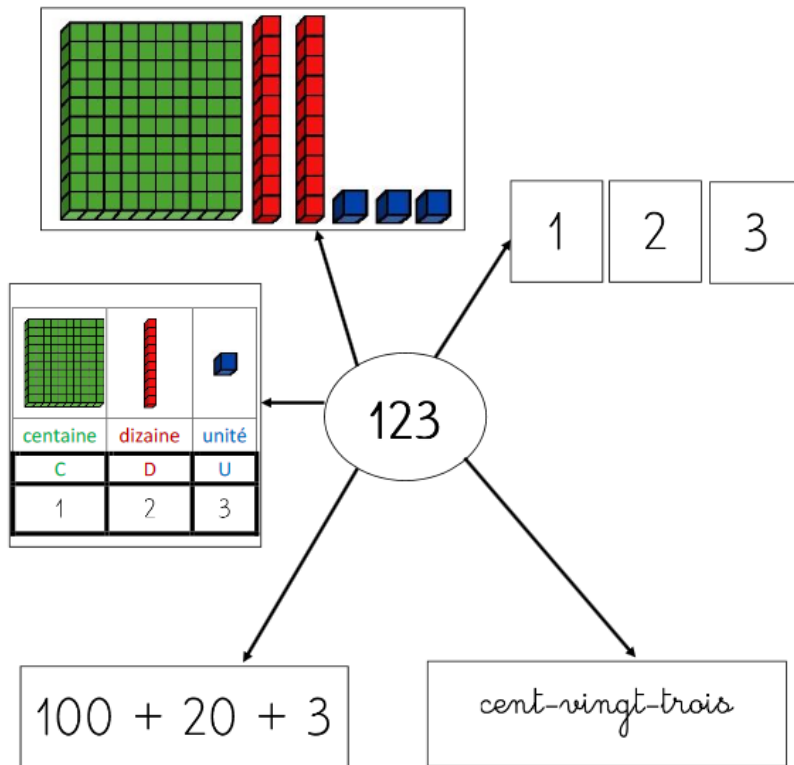
Apprentissage

CE2

CM1



Fabriquer 9 999 avec le matériel de numération.

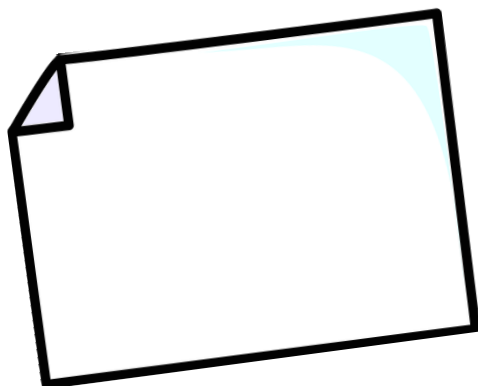


Apprentissage

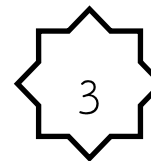
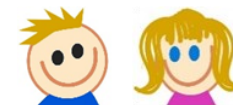
CE2

Cahier des nombres :

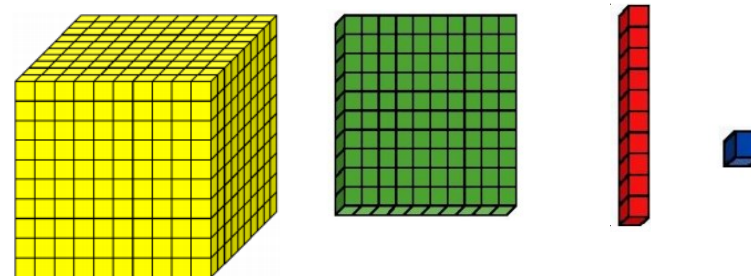
100 → 999



CM1



Fabriquer 9 999 avec le matériel de numération.



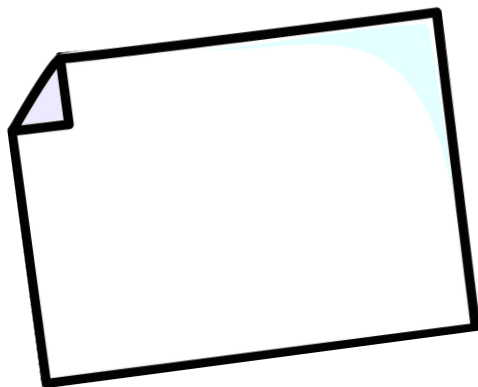
+ 

Apprentissage

CE2

Cahier des nombres :

100 → 999

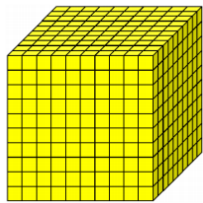


CM1

10 000 c'est ...

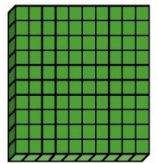
... milliers

$10\ 000 = (... \times 1000)$



... centaines

$10\ 000 = (... \times 100)$



... dizaines

$10\ 000 = (... \times 10)$

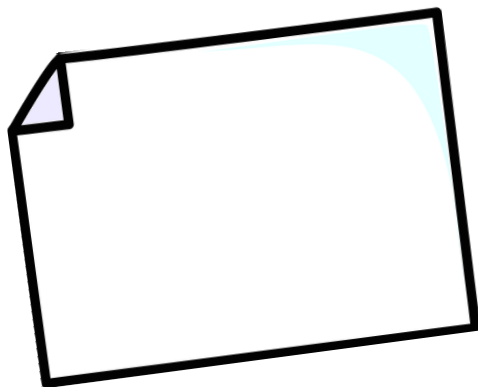


Apprentissage

CE2

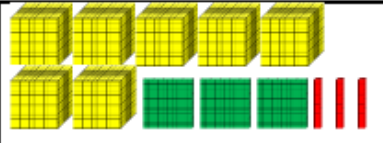
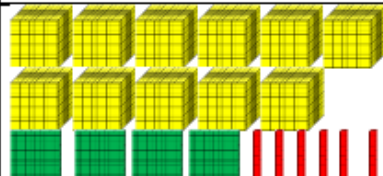
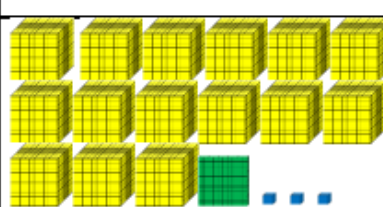
Cahier des nombres :

100 → 999



CM1

Exercice :

	= ... + ... + ... = ...
	= ... + ... + ... = ...
	= ... + ... + ... = ...

Exercice :

Dans le nombre :	Le chiffre 5 représente le <u>chiffre</u> des	Le <u>nombre de</u> centaines est :
13 542		
15 819		
24 475		

Exercice 1 : Complète

739 → centaines dizaines unités

671 → centaines dizaines unités

560 → centaines dizaines unités

..... → 8 centaines 9 unités

Exercice 2 : Calcule

$$500 + 30 + 6 = \dots\dots\dots$$

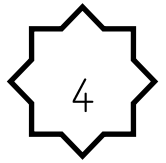
$$800 + 70 = \dots\dots\dots$$

$$600 + 8 = \dots\dots\dots$$

$$200 + 500 + 60 + 3 = \dots\dots\dots$$

Exercice 3 : Complète le tableau

763	$700 + 60 + 3$	sept cent soixante-trois
690
.....	$800 + 40$
.....	cinq cent vingt-sept



Faire :

5013

4078

7209



CE2

CE2

Exercice 1 :

Décomposer sous forme additive.

Exemple : $256 = 200 + 50 + 6$

$$432 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$589 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$265 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$111 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

Exercice 2 :

Comparer (< ou >).

$$805 \dots 739$$

$$601 \dots 538$$

$$759 \dots 801$$

$$606 \dots 590$$

$$800 \dots 789$$

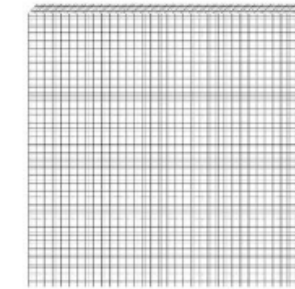
$$913 \dots 925$$

CM1

Pour construire **des nombres plus grands que 9 999**, on fait des groupements :



→ = 10 cubes de 1 000
= 10 X 1 000
= 1 dizaine de mille = dix-mille = 10 000



→ = 100 cubes de mille
= 100 X 1 000
= cent-mille = 1 centaine de mille = 100 000

Arrivé à 999 999, on passe ensuite aux **millions**. Un million = 1 000 000 = 1 000 paquets de mille.

Les nombres qui s'écrivent avec 3 à 6 chiffres font partie de la classe des mille et avec plus de 6 chiffres de la classe des millions :

Classe des millions			Classe des mille			Classe des unités		
Centaine	Dizaine	Unités	Centaine	Dizaine	Unités	Centaine	Dizaine	Unités
				5	8	3	2	6

Un paquet de 1000 unités est appelé mille ou un **millier**.

Pour lire le nombre, on lit d'abord le nombre de millions, puis de milliers, puis le nombre des unités.

Le nombre écrit dans le tableau est :

cinquante-huit-mille-trois-cent-vingt-six = 58 326

Lorsqu'on écrit un nombre en chiffres, on met un espace entre les classes pour rendre la lecture plus facile.

On peut le décomposer :

$$58\,326 = 5 \times 10\,000 + 8 \times 1\,000 + 3 \times 100 + 2 \times 10 + 6$$

Pour réviser et t'entraîner :

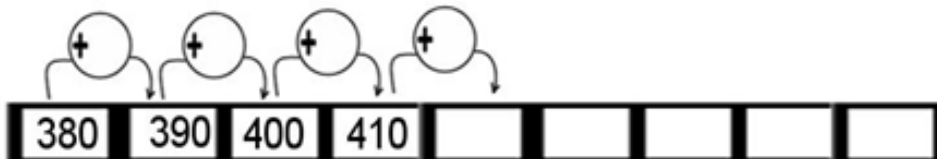
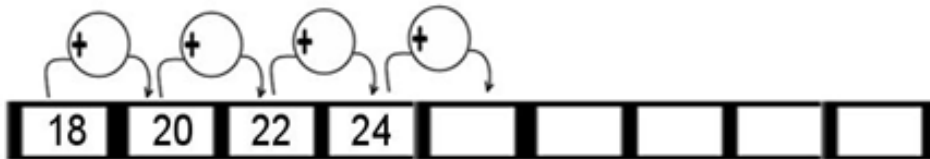


URL : <http://open.to/a/ftHGk>



Exercice 3 :

Complète.

**Exercice 4 :**

Range les nombres dans l'ordre croissant.

51 - 121 - 215 - 155 - 400 - 12

Copier et compléter les égalités suivantes :

25 dizaines = ... unités

30 centaines = ... milliers

6 milliers = ... dizaines

158 centaines = ... milliers

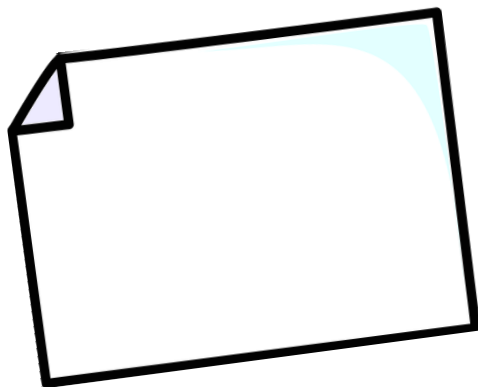


Apprentissage

CE2

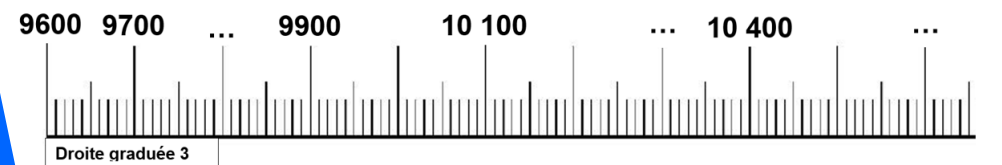
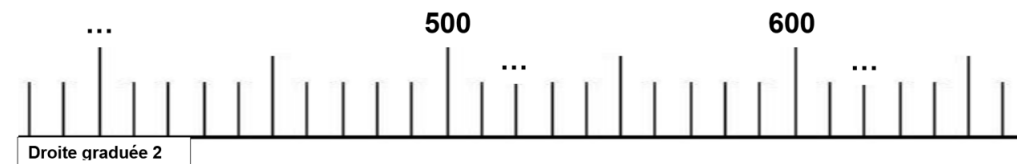
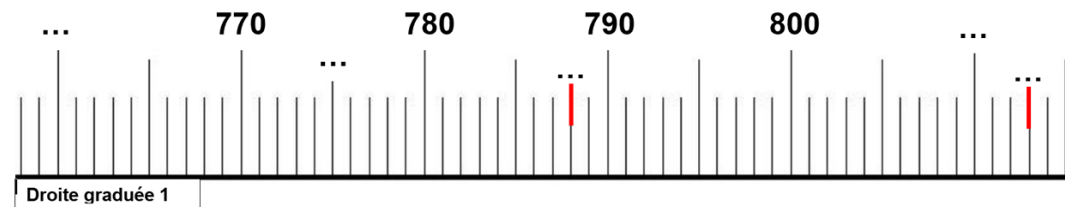
Cahier des nombres :

100 → 999

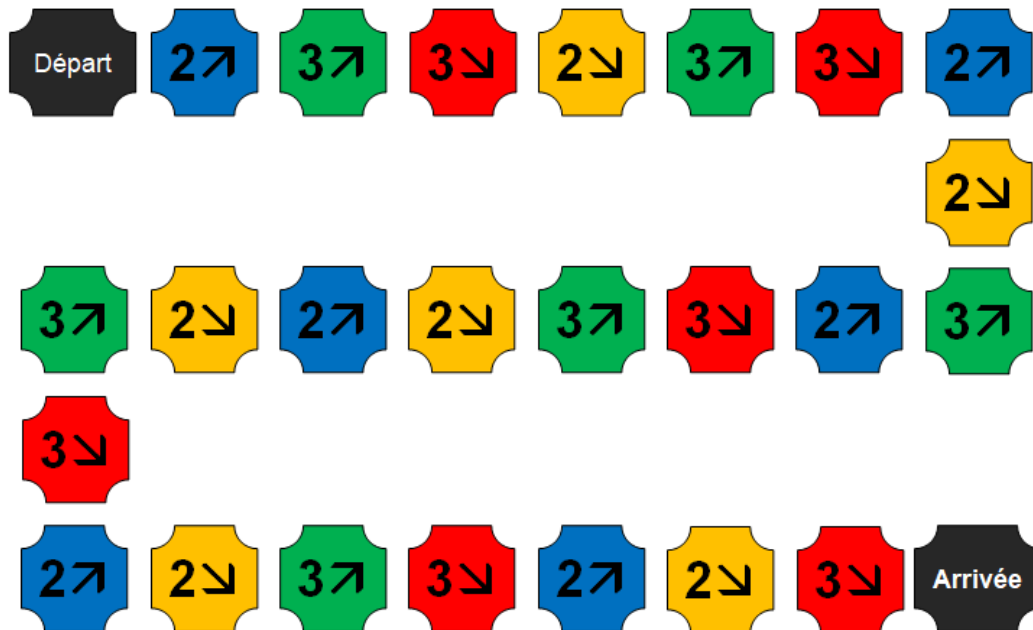


CM1


La droite graduée :



Comparator



*Les nombres
La grande course*



But du jeu :
Obtenir le premier un nombre plus grand que la distance de la course.




Matériel :

- Une carte « course » : il y a une course « facile » : Paris-Moscou (2 850 km), une course « moyenne » : Paris-Pékin (8 250 km) et une course « difficile » : le tour du monde (40 075 km).
- Les cartes de jeux (les cartes « MILLE » ne sont utilisées que pour la course « difficile ».
- 3 dés
- Une ardoise ou feuille pour noter les scores, et un tableau de numération.


Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs

Déroulement :
Les cartes de jeux sont mélangées et forment une pioche en centre de table.
On pose la carte « COURSE » pour se souvenir du total visé.
Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur tire une carte puis applique l'effet de la carte :

 DIZAINES	Le joueur lance 3 dés. Le total obtenu donne alors le nombre de kms gagnés dans l'unité. Il avance donc dans son voyage. <i>Exemple :</i> L'élève lance 3 dés : $3 + 2 + 6 = 11$ Avec une carte « vélomoteur », cela signifie qu'il a déjà effectué 11 dizaines de km, c'est-à-dire 110 km ;
 CENTAINES	Avec une carte « voiture », il a effectué 11 centaines de km, c'est-à-dire 1100 km.
 MILLE	Avec une carte « avion », il a effectué 11 milliers de km, c'est-à-dire 11 000 km. Puis il ajoute au total de km déjà parcouru.

La carte « police » :

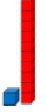
	Le joueur est arrêté pour excès de vitesse. Il lance deux dés et recule d'autant de centaines sur son total. <i>Exemple :</i> L'élève a tiré la carte « police ». Il lance les dés et obtient au total 8. Il recule alors de 800 km/
---	--

Les cartes sont ensuite défaussées et referont une pioche si besoin.
Les joueurs jouent et ajoutent/ enlèvent les kms jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le total de la course.

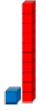
Apprentissage

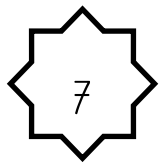
CE2

Les nombres de 100 à 999.

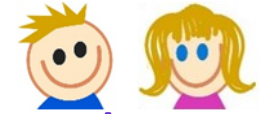
J'entends	« cent-trente-neuf »	« sept-cent-onze »	« neuf-cent-dix-sept »
Je représente 			
J'organise			
J'écris en chiffres			
Question	Combien y a-t-il de dizaines ?	Combien y a-t-il de dizaines ?	Combien y a-t-il de dizaines ?

Les nombres de 100 à 999.

J'entends	« huit-cent-quatre-vingt-deux »	« sept-cent-quatre-vingt-onze »	« neuf-cent-sept »
Je représente 			
J'organise			
J'écris en chiffres			
Question	Combien y a-t-il de dizaines ?	Combien y a-t-il de dizaines ?	Combien y a-t-il de dizaines ?



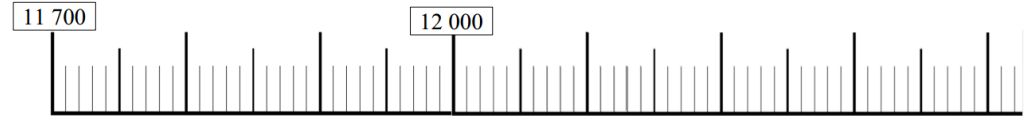
CM1



Reconstituer le nombre
... avec les cartons
nombres.

Ecrire les
décompositions.





12 200

11 800

11 900

<p>Exercice : calcul</p> <p>$5 \times 3 = \dots$ $19 - 6 = \dots$ $135 - 15 = \dots$</p> <p>$28 - 5 = \dots$ $100 - 15 = \dots$ $154 - 14 = \dots$</p>	<p>Exercice : complète</p> <p> 688 </p> <p> 769 </p>
<p>Exercice : complète puis utilise la droite pour faire l'opération :</p> <p>100 110 120</p> <p>$113 + \dots = 120$</p> <p>260 270 280</p> <p>$260 + \dots = 274$</p>	<p>Exercice : calcul</p> <p>$400 + 53 + 20 = \dots$</p> <p>$18 + 60 + 200 = \dots$</p> <p>$700 + 20 + 20 + 20 + 17 = \dots$</p> <p>$900 + 15 + 80 = \dots$</p>



Apprentissage

CE2

Cahier des nombres :

100 → 999



CM1

Compléter avec le
chiffre qui convient :

$2\ 548 < 2\ 5\square 8$

$9\ 789 > 9\ \square 99$

$84\ 149 > 84\ 1\square 8$

$\square 2\ 300 < 32\ 305$

$1\square 998 < 17\ 580$

$12\ 548 > 12\ 5\square 8$



Apprentissage

CE2

Cahier des nombres :

100 → 999



CM1

Encadrer les nombres :

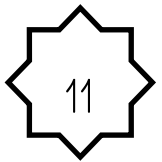
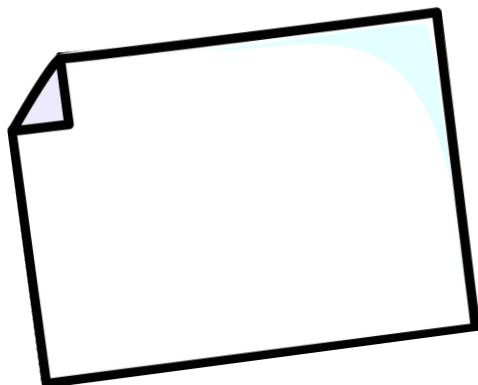


Apprentissage

CE2

Cahier des nombres :

100 → 999



CM1

Les nombres
La grande course



But du jeu :

Obtenir le premier un nombre plus grand que la distance de la course.

Matériel :

- Une carte « course » : il y a une course « facile » : Paris-Moscou (2 850 km), une course « moyenne » : Paris-Pékin (8 250 km) et une course « difficile » : le tour du monde (40 075 km).
- Les cartes de jeux (les cartes « MILLE » ne sont utilisées que pour la course « difficile »).
- 3 dés
- Une ardoise ou feuille pour noter les scores, et un tableau de numération.

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs

Déroulement :

Les cartes de jeux sont mélangées et forment une pioche en centre de table.

On pose la carte « COURSE » pour se souvenir du total visé.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur tire une carte puis applique l'effet de la carte :



Le joueur lance 3 dés. Le total obtenu donne alors le nombre de kms gagnés dans l'unité. Il avance donc dans son voyage.

Exemple :

L'élève lance 3 dés : $3 + 2 + 6 = 11$

Avec une carte « vélocycle », cela signifie qu'il a déjà effectué 11 dizaines de km, c'est-à-dire 110 km ;

Avec une carte « voiture », il a effectué 11 centaines de km, c'est-à-dire 1100 km.

Avec une carte « avion », il a effectué 11 milliers de km, c'est-à-dire 11 000 km.

Puis il ajoute au total de km déjà parcouru.



La carte « police » :



Le joueur est arrêté pour excès de vitesse. Il lance deux dés et recule d'autant de centaines sur son total.

Exemple :

L'élève a tiré la carte « police ». Il lance les dés et obtient au total 8. Il recule

alors de 800 km/

Les cartes sont ensuite défaussées et referont une pioche si besoin.

Les joueurs jouent et ajoutent/ enlèvent les kms jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le total de la course.




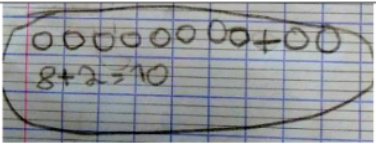
 **PROBLEMES CE2 (1)**


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					


 **PROBLÈMES CM1 (1)**

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

Comment résoudre un problème ?

<p>1/ Je lis d'abord la question (en noir)</p> <p>Je lis le texte du problème. Le texte c'est comme une histoire.</p>	
<p>2/ Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe. Je peux m'aider du matériel de la boîte à problèmes.</p>	
<p>3/ Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question</p>	
<p>4/ Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.</p>	

	PROBLÈMES CE2 (1)	1
<p>Les enfants de l'école ont rangé les ballons de l'école. Il y en a 47. La maîtresse en achète 18 nouveaux.</p> <p>Combien de ballons y a-t-il au total ?</p>		

	PROBLÈMES CE2 (1)	2
<p>Lucie a joué aux billes avec Marc. Elle a perdu 25 billes. Maintenant, il lui reste 19 billes.</p> <p>Combien de billes avait-elle au départ ?</p>		

	PROBLÈMES CM1 (1)
---	--------------------------

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

Bataille des cartes.



Deux additions et deux soustractions :

$$529 + 342 =$$

$$472 + 198 =$$

$$493 + 468 =$$

$$395 + 289 =$$

$$742 - 621 =$$

$$539 - 427 =$$

$$564 - 373 =$$

$$826 - 448 =$$



Apprentissage

CE2

CM1



Poser, calculer les additions :

$$34 + 63 ;$$

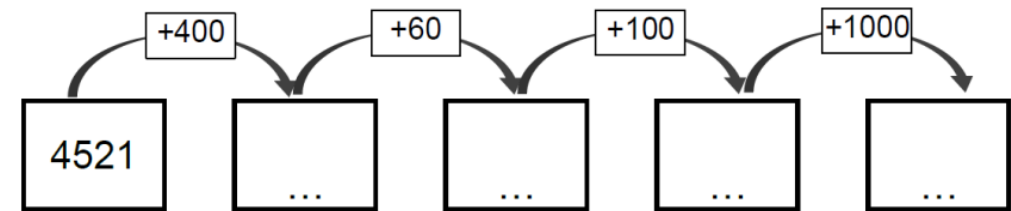
$$402 + 57 ;$$

$$173 + 265 ;$$

$$408 + 236 ;$$

$$13 + 67 + 20$$

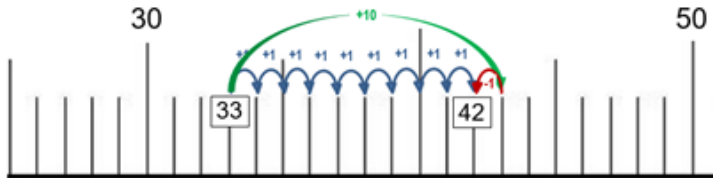
Chaine de calcul :



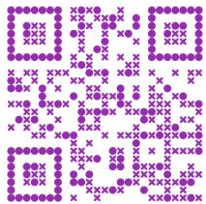
Je sais ajouter 9 à un nombre :

$$33 + 9 = 42$$

$$+10 -1$$



Pour faire +9, je fais +10 puis -1



Soustractions :

$$8\ 759 - 2\ 082 =$$

$$5\ 304 - 3\ 461 =$$

$$4\ 625 - 2\ 817 =$$


Multiplications :

$$36 \times 45 =$$

$$427 \times 28 =$$

$$359 \times 36 =$$



<p>Calcul</p> <p>Jeu de piste CE2</p> 
<p>But du jeu : Arriver le premier sur la banane.</p>
<p>Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plateau de jeu • 1 dé à 6 faces • Cartes « lion » et « éléphant »
<p>Nombre de joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 à 4 joueurs • 1 contrôleur (la maitresse)
<p>Déroulement : Chaque joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases obtenu. Si la case est occupée par un joueur, il va à la suivante. S'il tombe sur une case « lion » ou « éléphant », il tire la carte correspondante, et applique l'opération indiquée à la case sur laquelle il est (dont il doit deviner la valeur !). S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération. Exemple : il est sur la case « éléphant » après la 110. Il est donc sur la case « 120 ». Il tire la carte +40. Il annonce que cela fait 160. Il a juste et va donc à la case 160. S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case. Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.</p> <p><i>Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite... L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...</i></p>

Soustractions :

$$8\ 759 - 2\ 082 =$$

$$5\ 304 - 3\ 461 =$$

$$4\ 625 - 2\ 817 =$$

Multiplications :

$$36 \times 45 =$$

$$427 \times 28 =$$

$$359 \times 36 =$$

Bataille des cartes





Ajouter 9 :

Fiche de calculs CM1

1 $4\,500 + 100 = \dots$

2 $8\,700 + 100 = \dots$

3 $3\,529 + 200 = \dots$

4 $5\,645 + 200 = \dots$

5 $4\,250 + 300 = \dots$

6 $4\,258 + 300 = \dots$

7 $1\,900 + 500 = \dots$

8 $1\,300 + 1\,000 = \dots$

9 $19\,000 + 500 = \dots$

10 $19\,000 + 1\,000 = \dots$

11 $4\,400 - 100 = \dots$

12 $8\,700 - 100 = \dots$

13 $3\,500 - 200 = \dots$

14 $5\,750 - 200 = \dots$

15 $4\,880 - 300 = \dots$

16 $2\,590 - 300 = \dots$

17 $1\,900 - 500 = \dots$

18 $1\,900 - 1\,000 = \dots$

19 $19\,000 - 2\,000 = \dots$

20 $35\,000 - 6\,000 = \dots$





Fiche de calculs CM1

1 $4\,500 + 100 = \dots$

2 $8\,700 + 100 = \dots$

3 $3\,529 + 200 = \dots$

4 $5\,645 + 200 = \dots$

5 $4\,250 + 300 = \dots$

6 $4\,258 + 300 = \dots$

7 $1\,900 + 500 = \dots$

8 $1\,300 + 1\,000 = \dots$

9 $19\,000 + 500 = \dots$

10 $19\,000 + 1\,000 = \dots$

11 $4\,400 - 100 = \dots$

12 $8\,700 - 100 = \dots$

13 $3\,500 - 200 = \dots$

14 $5\,750 - 200 = \dots$

15 $4\,880 - 300 = \dots$

16 $2\,590 - 300 = \dots$

17 $1\,900 - 500 = \dots$

18 $1\,900 - 1\,000 = \dots$

19 $19\,000 - 2\,000 = \dots$

20 $35\,000 - 6\,000 = \dots$



Poser et calculer :
 $146 - 25 =$



Concours d'additions :

$$7\ 002 + 65 + 19\ 008 =$$

$$9 + 25\ 991 + 800 =$$

$$104\ 250 + 1\ 200 + 80\ 050 =$$

Addition juste = 10
points.

Les additions
réalisées en moins de 6
min = 20 points.

Les additions
réalisées entre 6 et 15
min = 10 points.



Apprentissage

CE2

Poser et calculer :

$267 - 46 =$

$568 - 423 =$

$125 - 14 =$

$482 - 270 =$

$782 - 45 =$

$456 - 385 =$

$876 - 248 =$

$963 - 789 =$

$427 - 348 =$



Concours d'additions :

$7\ 002 + 65 + 19\ 008 =$

$9 + 25\ 991 + 800 =$

$104\ 250 + 1\ 200 + 80\ 050 =$

Addition juste = 10 points.

Les additions réalisées en moins de 6 min = 20 points.

Les additions réalisées entre 6 et 15 min = 10 points.



Apprentissage

CE2

Jeu des 5 dés.



LE NOMBRE JUSTE★

1	2	3
4	5	6
7	8	9

	Le nombre juste★	1
+ - X		
24		
1 - 2 - 3 - 4 - 5		

Les multiplications : les jeux pour mémoriser, s'interroger...





Jeu « MultipliDé » :





25	10	30	18	4	48
6	32	33	66	63	56
72	3	24	20	9	14
64	35	16	36	45	6
54	21	27	49	8	50
12	5	42	81	90	15







 **LE GÉOMÈTRE ★★**

- | | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |

	LE GÉOMÈTRE			1
			L'objet A mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

	LE GÉOMÈTRE			2
			L'objet B mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

	LE GÉOMÈTRE			3
			L'objet C mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Activité de tri :

Voici une liste de mesures d'objets pour lesquelles on utilise une unité précise. Par exemple, l'épaisseur d'un spaghetti se mesure en mm, pas en km !

épaisseur d'un livre – hauteur d'un arbre – distance entre Paris et Moscou- largeur d'un cahier – hauteur d'un but de football –distance à courir pendant un marathon -

Recopie les objets dans la bonne colonne selon l'unité qui est la plus adaptée :

km	m	cm





LE GÉOMÈTRE ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

	LE GÉOMÈTRE			1
			L'objet A mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

	LE GÉOMÈTRE			2
			L'objet B mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

	LE GÉOMÈTRE			3
			L'objet C mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Problème : la pluviométrie à Nice

La **pluviométrie** est l'étude des précipitations, notamment de la pluie.

On mesure ainsi la hauteur de pluie qui tombe sur un endroit donné, grâce à un pluviomètre.

Voici un tableau de la pluviométrie à Nice, ville du Sud de la France.

Janvier	Mars	Mai	Juillet	Septembre	novembre
69 mm	38 mm	40 mm	9 mm	52 mm	100 mm

Quelle quantité de pluie est tombée en mars ?
En septembre ?
Quel mois y a-t-il eu le plus de pluie ?
Le moins ?



Pour mesurer une distance (longueur, largeur, épaisseur...), on utilise les unités de mesure de longueur.

kilomètre	hectomètre	Décamètre	mètre	Décimètre	Centimètre	millimètre
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
	1	2	5			

1 km = 1 000 m 1 m = 10 dm
 1 hm = 100 m 1 m = 100 cm
 1 dam = 10 m 1 m = 1 000 mm

⇒ Convertir une mesure signifie qu'on change d'unité.

Par exemple, on écrit 875 mètres dans le tableau :

kilomètre	hectomètre	Décamètre	mètre	Décimètre	Centimètre	millimètre
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
	8	7	5			

Je peux me servir d'une marque qui s'arrête à l'unité choisie.

Si je veux convertir en cm, je décale ma marque à l'unité « centimètre » et j'écris des zéros dans les colonnes pour compléter le nombre :

kilomètre	hectomètre	Décamètre	mètre	Décimètre	Centimètre	millimètre
km	hm	dam	m	dm	cm	mm
	8	7	5	0	0	

Donc : 875 m = 87 500 cm

⇒ Le tableau est une aide mais je peux m'en passer. Je sais que 1 m = 100 cm et donc 875 m c'est aussi 875 x 100 cm c'est-à-dire 87 500 cm.



LE GÉOMÈTRE ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

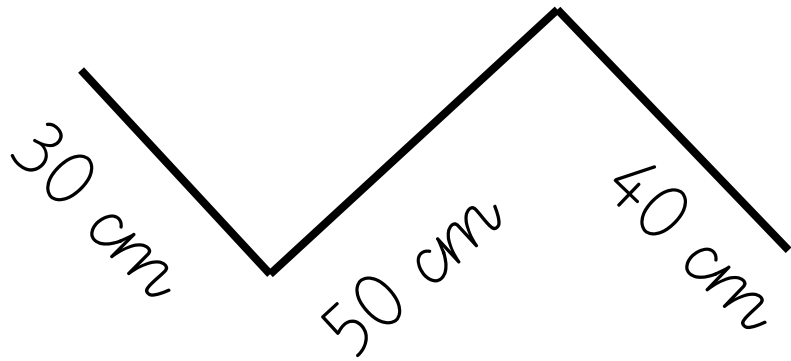
	LE GÉOMÈTRE			1
			L'objet A mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

	LE GÉOMÈTRE			2
			L'objet B mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

	LE GÉOMÈTRE			3
			L'objet C mesure :	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Apprentissage

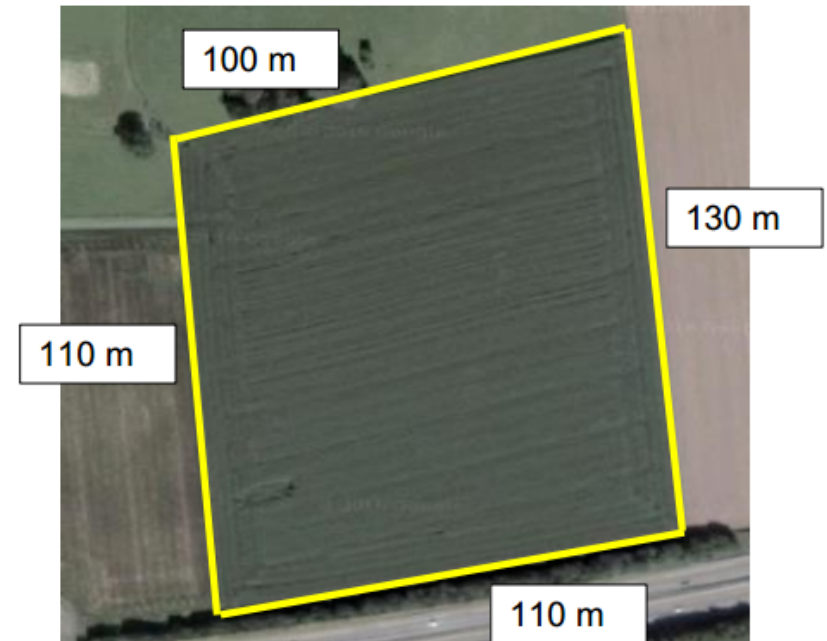
CE2



Quelle est la longueur de cette ligne brisée ?

**Exercice 1 :**

Voici un champ vu du ciel et ses dimensions :

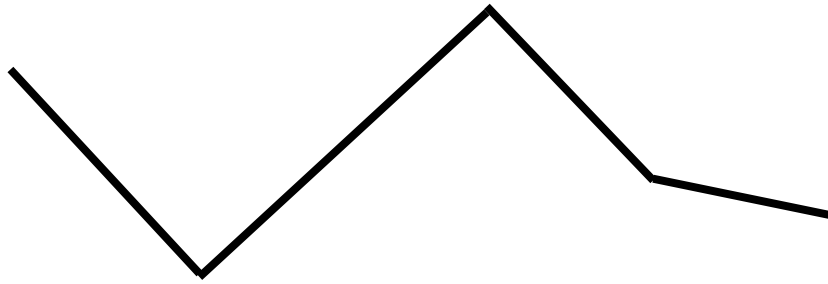


L'agriculteur veut mettre une clôture sur tout le tour du champ.

◆ Calcule la mesure du tour du champ :

Apprentissage

CE2



Dessiner des lignes brisées
en quatre morceaux :

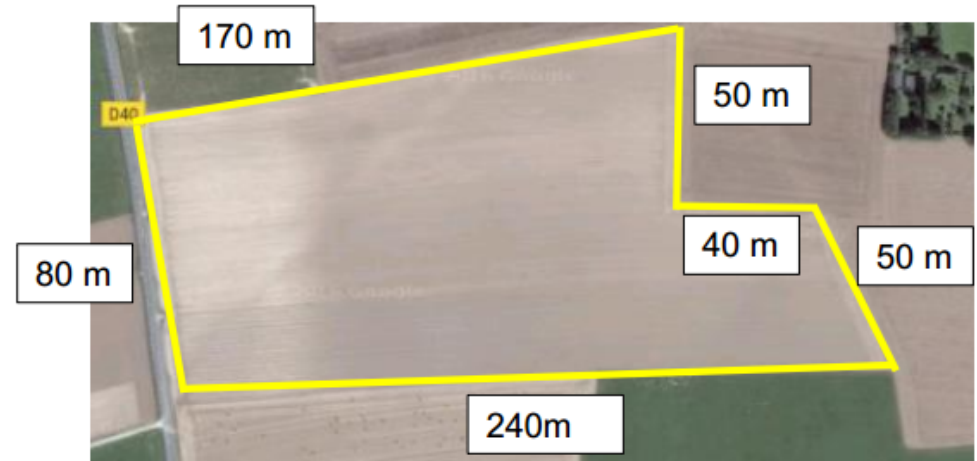
Ligne 1 : 120 mm

Ligne 2 : 240 mm

Ligne 3 : 360 mm

Exercice 2 :

Voici un champ vu du ciel et ses dimensions :



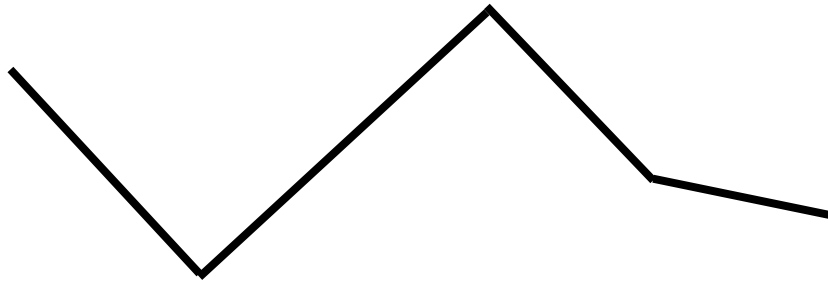
L'agriculteur veut mettre une clôture sur tout le tour du champ.

◆ Calcule la mesure du tour du champ :



Apprentissage

CE2



Dessiner des lignes brisées
en quatre morceaux :

Ligne 1 : 120 mm

Ligne 2 : 240 mm

Ligne 3 : 360 mm

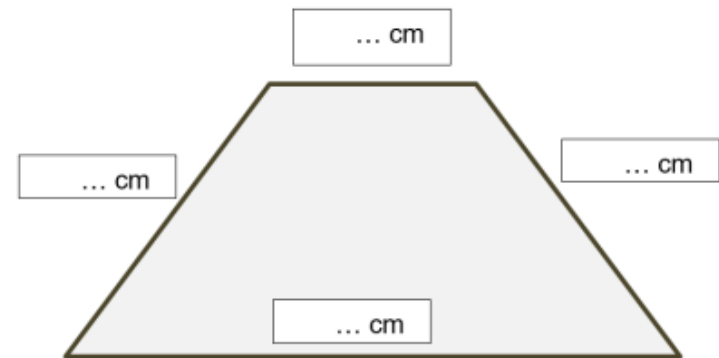
CM1



Le périmètre d'une figure est la longueur du tour de la figure.

(« péri » veut dire « autour » en grec)

Pour calculer le périmètre d'un polygone, j'additionne les longueurs de chaque côté :



Le périmètre est :

P = ...

Exercice :

Voici les horaires de vol d'un aéroport de Paris :

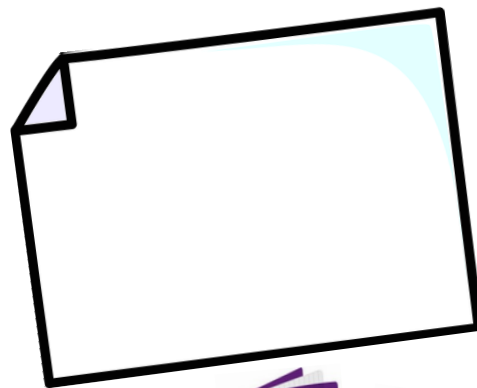
Destination	Numéro de vol	Départ	Arrivée	Places restantes
New York	NY569	11 : 00	19 : 05	120
Moscou	MK584	9 : 30	13 : 00	18
Londres	LH2591	10 : 15	11 : 30	65
Athènes	AG970	13 : 20	16 : 30	49

1/ Entoure en bleu la destination de l'avion qui arrive à 11h30.

2/ Entoure en rouge l'horaire d'arrivée du vol pour New York.

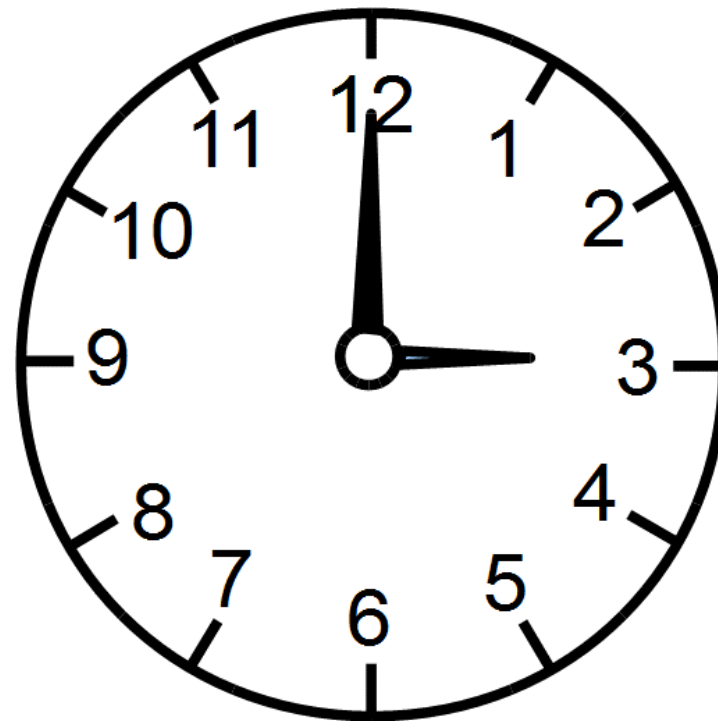
3/ Entoure en vert les avions dont le vol va durer plus de 3 heures.

4/ Combien de places reste-t-il au total sur les 4 vols ?

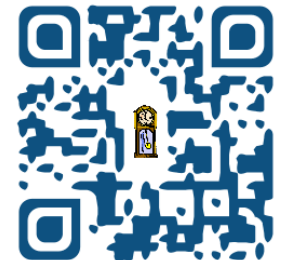
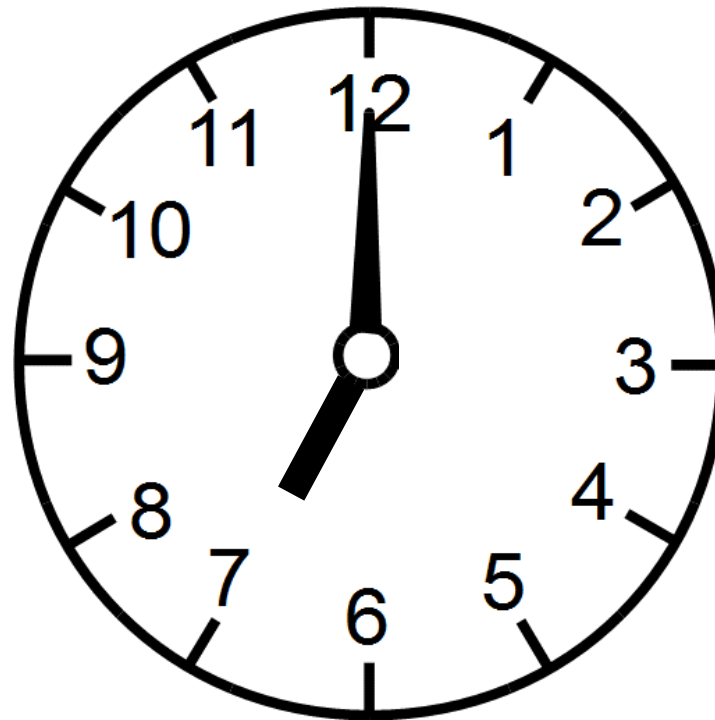


Comment fonctionne un horloge ?
Comment lit-on les heures justes et les demi-heures ?

Lire l'heure.



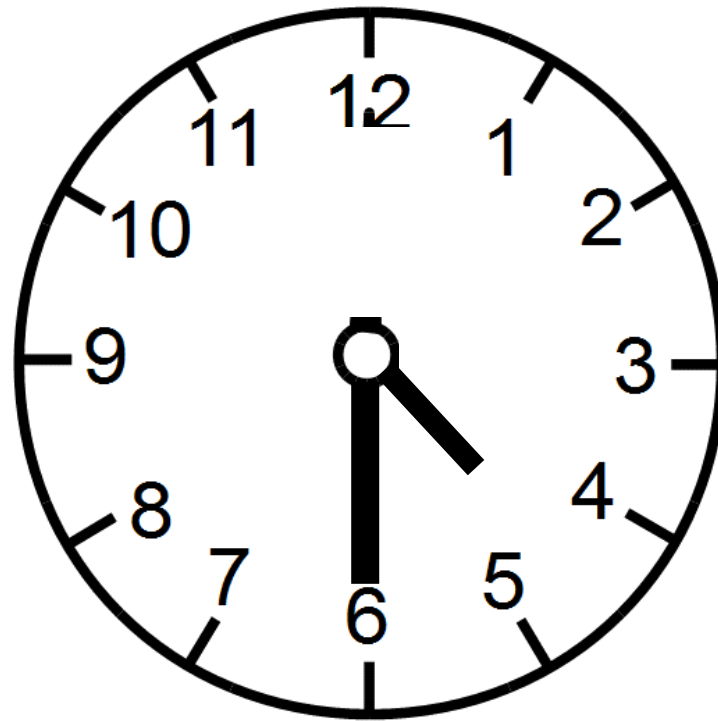
Lire l'heure.



Apprentissage

CE2

Lire l'heure.



Lire l'heure.

