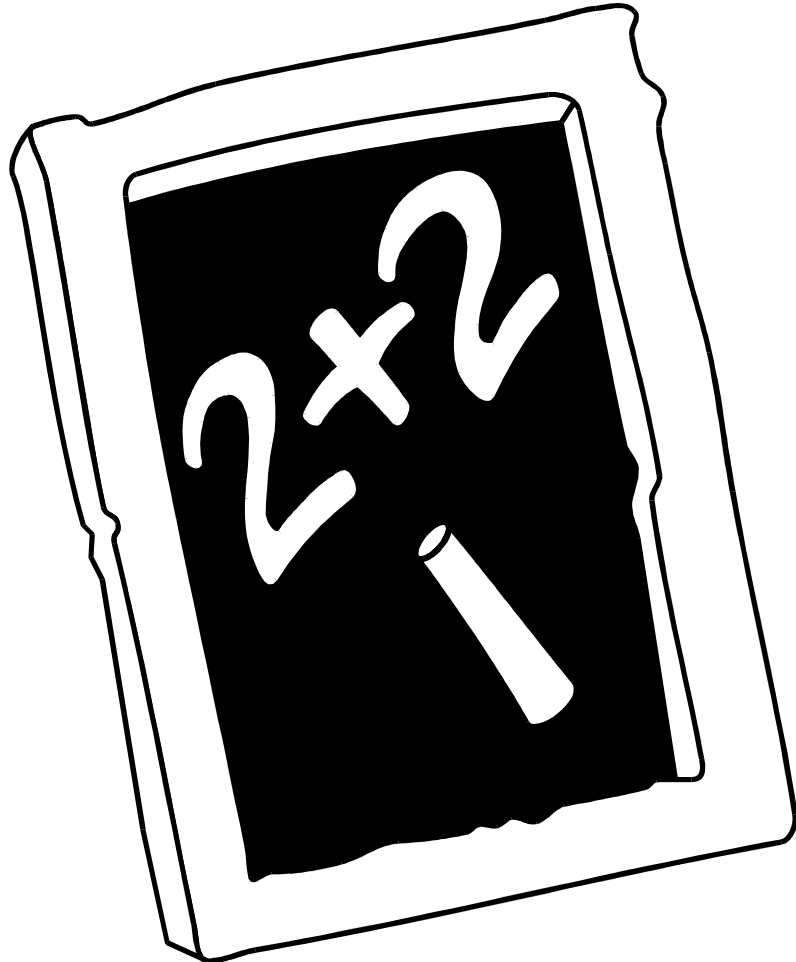


U.P.I

Mathématiques



GROUPE 1

Nom :

Prénom :

Année scolaire :

Professeur :



Objectifs : Ajouter un petit nombre et un grand nombre.

1 Règle de coloriage. Choisis trois couleurs très différentes et colorie:

Les nombres plus petits que 20 en

Les nombres entre 20 et 30 en

Les nombres plus grands que 30 en

$45 + 2$ $19 + 4$	$3 + 28$ $2 + 12$ $3 + 9$ $4 + 15$	$4 + 36$ $3 + 18$
$4 + 2$ $30 + 5$ $2 + 17$ $4 + 11$	$14 + 3$ $15 + 2$ $16 + 3$ $1 + 9$	$1 + 6$ $3 + 13$ $2 + 38$ $2 + 8$
$18 + 3$ $2 + 29$	$3 + 7$ $5 + 10$ $3 + 12$ $30 + 30$	$4 + 21$ $1 + 39$

2 Calcule:

- | | | | | |
|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------------|
| $45 + 2 = \dots$ | $4 + 15 = \dots$ | $4 + 11 = \dots$ | $16 + 3 = \dots$ | $2 + 38 = \dots$ |
| $19 + 4 = \dots$ | $3 + 18 = \dots$ | $2 + 17 = \dots$ | $3 + 13 = \dots$ | $2 + 29 = \dots$ |
| $2 + 12 = \dots$ | $4 + 36 = \dots$ | $15 + 2 = \dots$ | $2 + 8 = \dots$ | $18 + 3 = \dots$ |
| $3 + 28 = \dots$ | $30 + 5 = \dots$ | $1 + 9 = \dots$ | $1 + 6 = \dots$ | $6 + 12 = \dots$ |
| $3 + 9 = \dots$ | $4 + 2 = \dots$ | $14 + 3 = \dots$ | $12 + 8 = \dots$ | $30 + 30 = \dots$ |
| $3 + 12 = \dots$ | $3 + 7 = \dots$ | $5 + 10 = \dots$ | $1 + 39 = \dots$ | $4 + 21 = \dots$ |



Objectifs : *Savoir traiter des informations positives et négatives.*

1 Je pense à un nombre qui est à la ligne des 5.
Barre les nombres qui ne conviennent pas

25

46

38

57

45

2 Je pense à un nombre qui n'est pas à la ligne des 4.
Barre les nombres qui ne conviennent pas.

48

74

47

46

67

3 Je pense à un nombre qui est à la ligne des 8, qui est plus grand que 84.
Barre les nombres qui ne conviennent pas.

86

67

83

48

82

4 Je pense à un nombre qui est à la ligne des 6 et qui est plus petit que 67.
Barre les nombres qui ne conviennent pas.

58

67

39

66

69

5 Je pense à un nombre qui, dans le château, est à côté de 36, et dans la colonne des 5.
Barre les nombres qui ne conviennent pas.

46

37

27

36

35



Objectifs : Savoir traiter des informations positives et négatives.

- ① Je pense à un nombre qui n'est pas à la ligne des 6 ni à la ligne des 2.
Barre les nombres qui ne conviennent pas.

65	25	21	62	60	58	66	67	22
----	----	----	----	----	----	----	----	----

- ② Ecris la ligne des 7.
Entoure le nombre qui est avant 73 et celui qui est après 76.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- ③ Cherche la chambre du trésor.
Le nombre de la chambre du trésor est à côté de 96 et à côté de 94.
Colorie cette case.

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

- ④ Cherche la chambre du trésor.
Le nombre de la chambre du trésor est plus grand que 54, et il est plus petit que 56. Colorie cette case.

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

- ⑤ Je pense à un nombre qui n'est pas dans la ligne des 6, et qui est tout de suite avant 60. Ecris-le.

.....



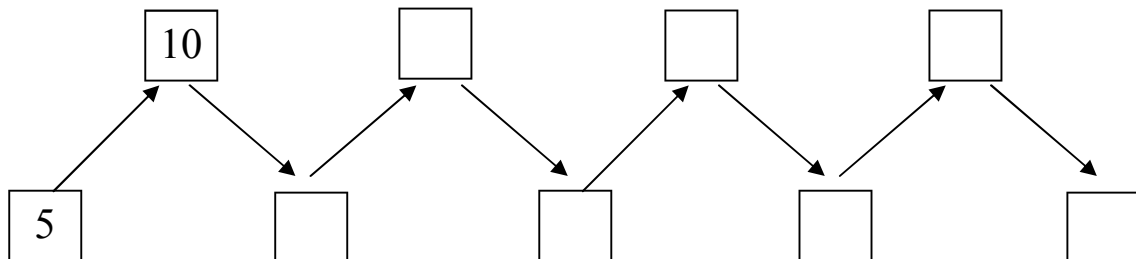
Objectifs : Compter de 5 en 5.

① Le géant du château avance à grands pas. Trouve les portes du château devant lesquelles il pose ses pieds, en comptant de 5 en 5. Colorie les cases de 5 en 5 en changeant de couleur à chaque case.

	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

② Ecris tous les nombres que tu as coloriés:

③ Continue:



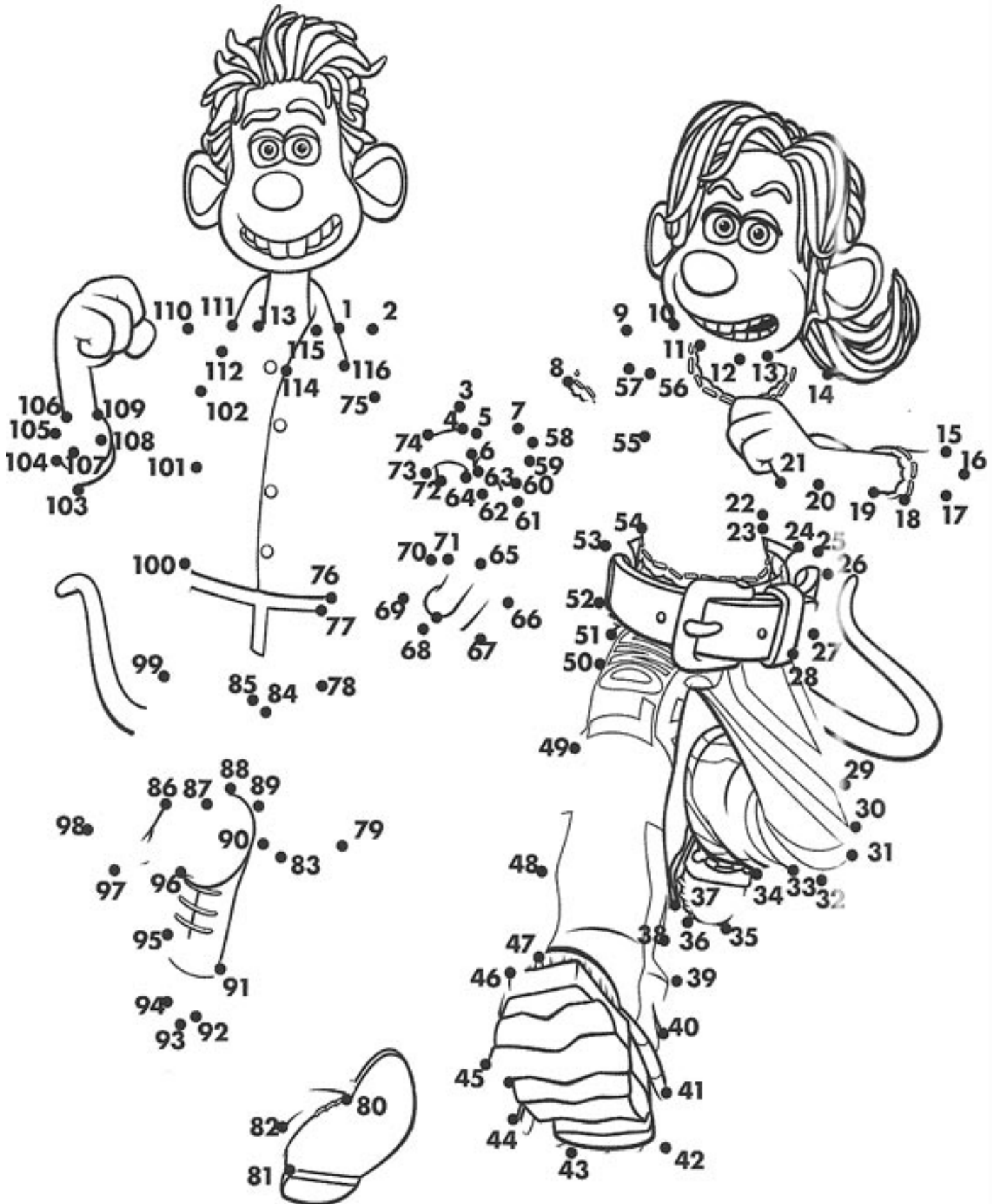
④ Continue:

30-35-40.....65



Objectifs : Compter de 5 en 5.

1 Relie les nombres de 1 à 116.

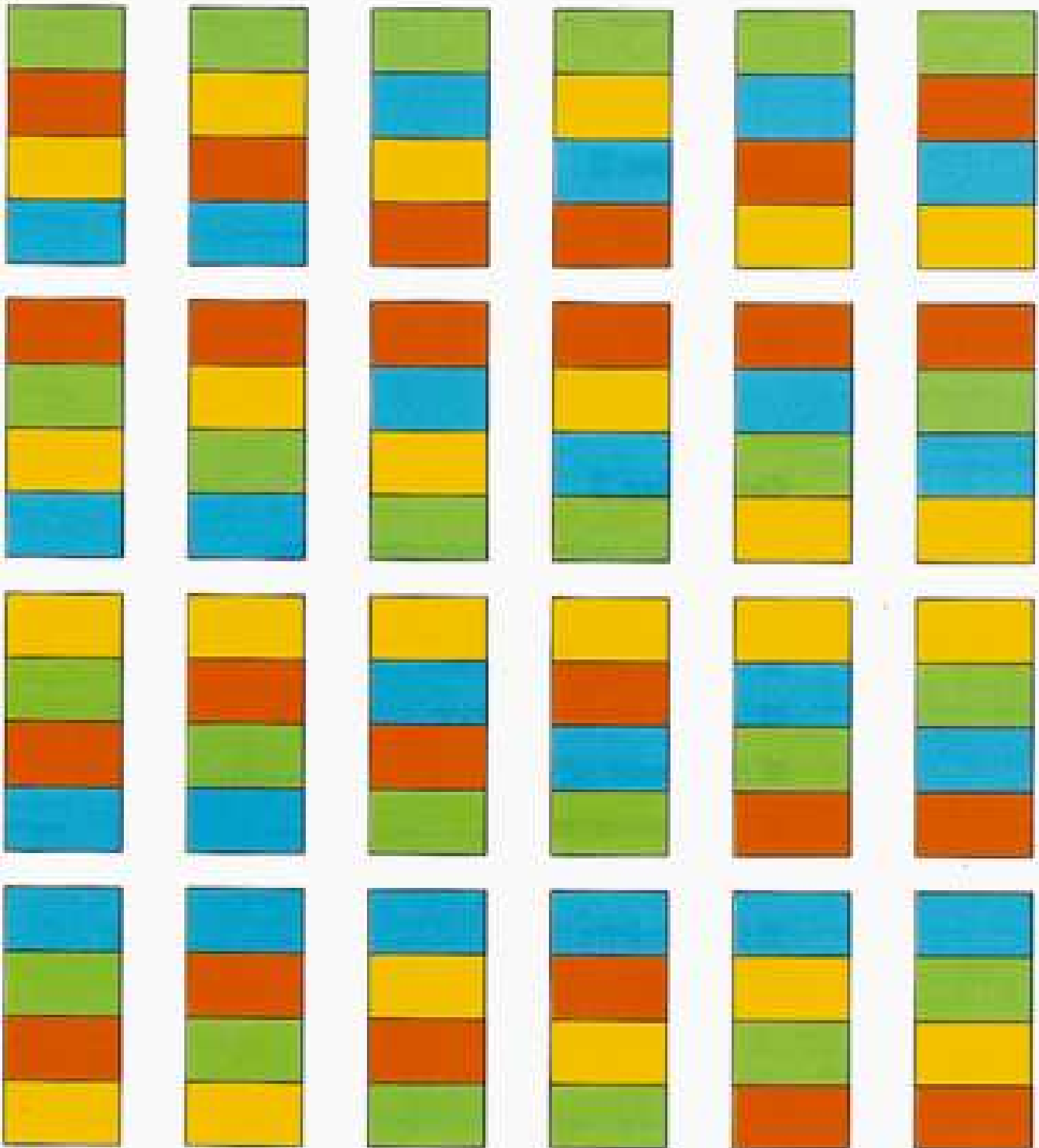




Objectifs : Apprendre à tirer le maximum d'une information positive ou négative.

Règle du jeu:

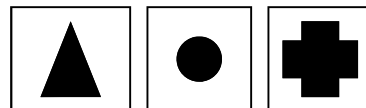
La maîtresse choisit une tour. Les joueurs doivent découvrir cette tour en posant des questions.



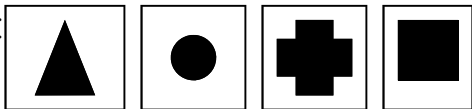


Objectifs : Apprendre à tirer le maximum d'une information positive ou négative.

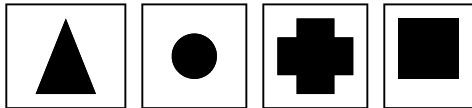
1 Dessine toutes les tours différentes, de trois étages, que l'on peut faire en n'utilisant qu'une seule fois pour chaque tour ces trois cubes.



Grid for drawing 3-story towers using triangle, circle, and cross symbols.

2 On fait des tours avec:  Dessine plusieurs tours de quatre étages où le rond est au-dessous de l'étoile.

Grid for drawing 4-story towers with a circle below a triangle.

3 On fait des tours avec:  A l'aide des questions et des réponses, dessine au moins une tour qui contient:

- un rond au-dessus du triangle? Non.
- Une étoile au-dessus du triangle? Oui.

Vertical grid for drawing a tower based on the questions.



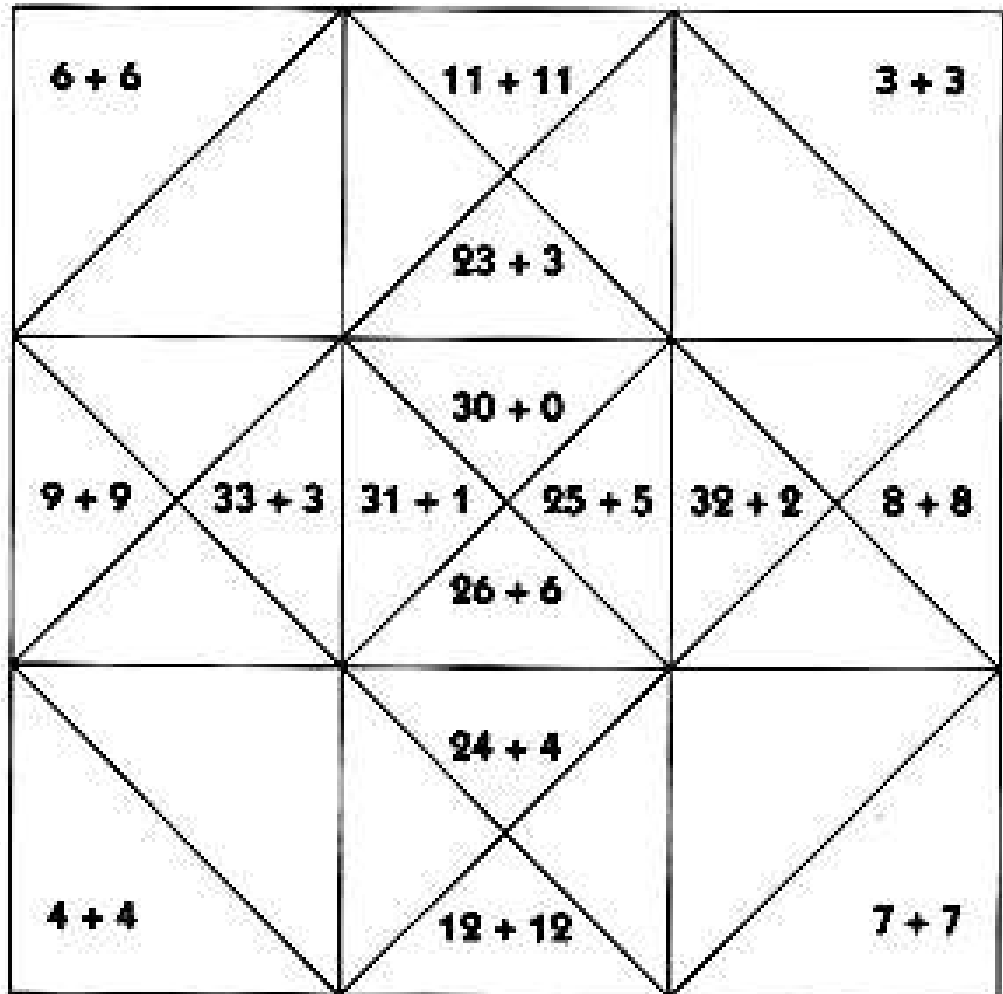
Objectifs : Utiliser les doubles dans les calculs

1 Choisis trois couleurs différentes et colorie:

Les nombres
de 5 à 14 en

Les nombres
de 15 à 24 en

Les nombres
de 25 à 36 en



2 Complète:

$12 + 12 = \dots\dots$

$24 + 4 = \dots\dots\dots$

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

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

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

$11 + 11 = \dots\dots$

$23 + 3 = \dots\dots\dots$

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

$30 + 0 = \dots\dots\dots$

$31 + 1 = \dots\dots\dots$

$26 + 6 = \dots\dots\dots$

$25 + 5 = \dots\dots\dots$

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

$33 + 3 = \dots\dots\dots$

$32 + 2 = \dots\dots\dots$

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



Objectifs : Composer un nombre déterminé en choisissant dans une liste de nombres possibles.

1 Entoure les nombres que tu choisis pour réaliser ou approcher le total donné:

7

5

4

3

14

2 Entoure les nombres que tu choisis pour réaliser ou approcher le total donné:

4

6

2

9

16

3 Entoure les nombres que tu choisis pour réaliser ou approcher le total donné:

4

3

3

2

5

6

12



Objectifs : Composer un nombre déterminé en choisissant dans une liste de nombres possibles.

1 Entoure les nombres que tu choisis pour faire le total donné:

10

6

2

4

7

5

27

2 Quel total faut-il trouver?

7

5

3

1

9

3 Quel total trouves-tu?

8

5

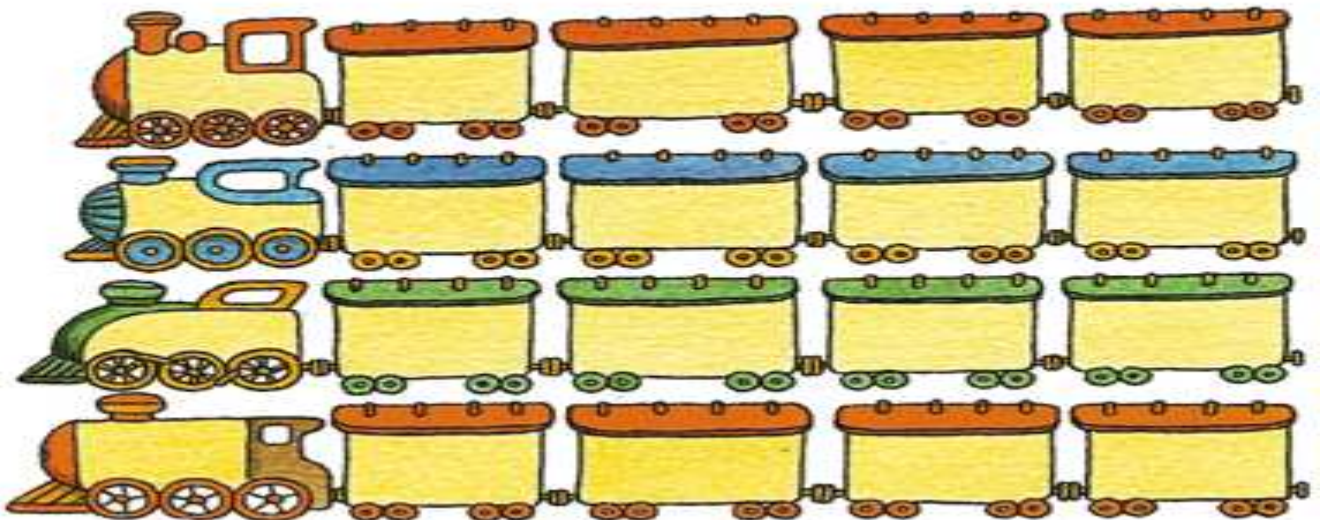
6

2

9

4

4 Ecris les nombres que la maîtresse te dicte.

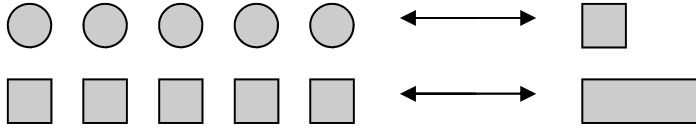




Objectifs : Savoir échanger suivant une règle d'échanges et comparer des gains.

1 Joue au jeu du banquier avec tes camarades et note tes échanges.

Règle d'échanges



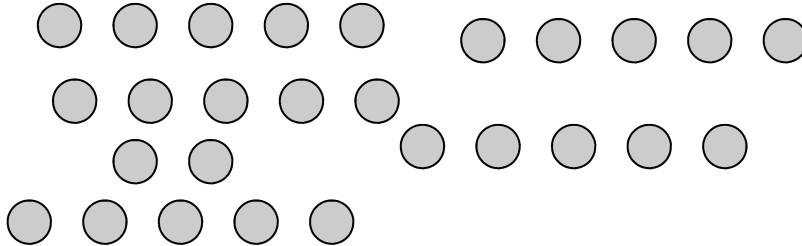
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



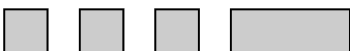
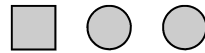
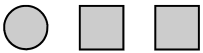
Objectifs : *Savoir échanger suivant une règle d'échanges et comparer des gains.*

1 Un enfant a gagné des jetons, aide-le à faire des échanges.



Dessine ce qu'il a, après ces échanges.

2 Pour chaque partie, compare les gains des deux joueurs. Entoure le gagnant.

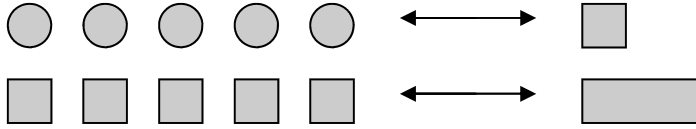




Objectifs : Savoir échanger suivant une règle d'échanges et comparer des gains.

1) Joue au jeu du banquier avec tes camarades et note tes échanges.

Règle d'échanges

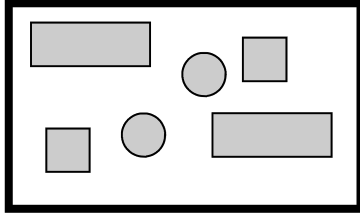


Jetons gagnés après les échanges:

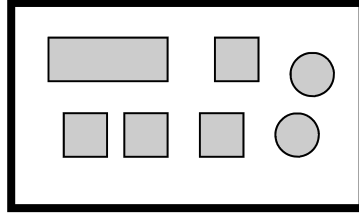


Objectifs : *Savoir échanger suivant une règle d'échanges et comparer des gains.*

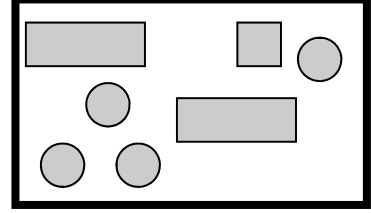
1 Noémie, Tony et Rémy ont joué au banquier. Voilà ce qu'ils ont gagné:



Tony



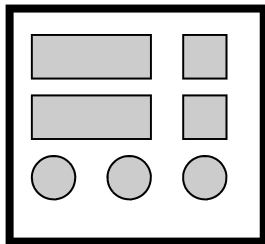
Noémie



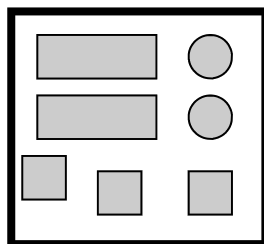
Rémy

Qui a gagné? Qui a perdu?

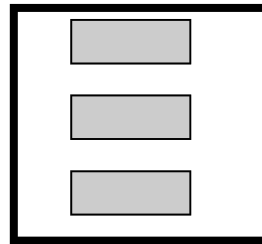
2 Jessy, Charles, Ian et Stéphanie ont joué au banquier. Voilà ce qu'ils ont ga-



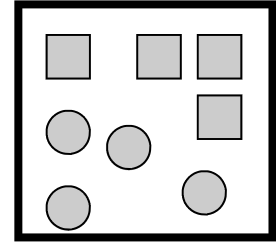
Jessy



Charles



Ian



Stéphanie

Qui est le premier? Pourquoi?

Qui est le 2ème?

Qui est le 3ème?

Qui est le 4ème? Il a perdu, il n'a pas de

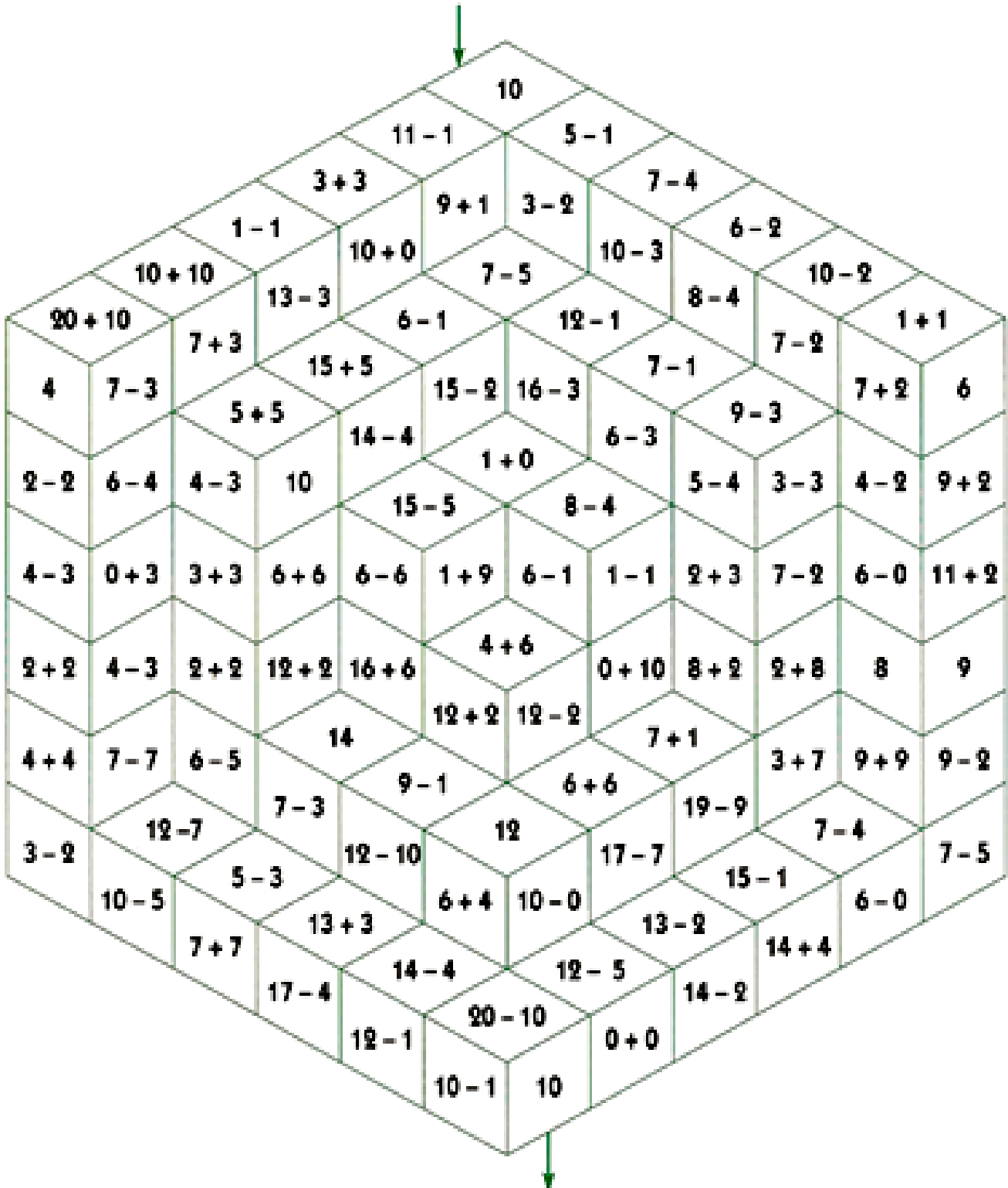
3 Tu as joué au banquier. Voilà tes dés:

Dessine les jetons que tu as gagnés.



Objectifs : S'entraîner à calculer sur des écritures additives et soustractives.

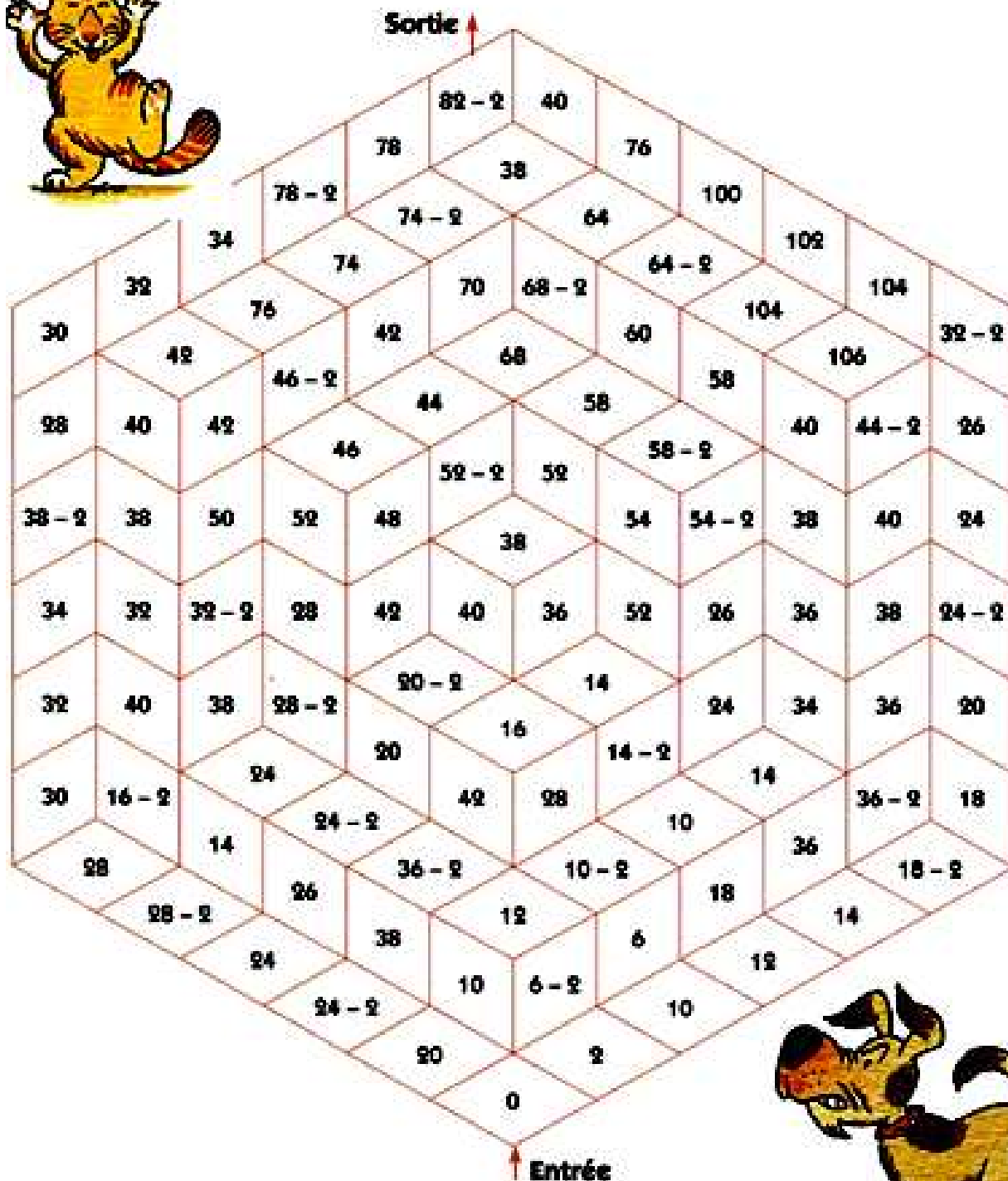
- 1 Trouve le chemin en coloriant les cases qui font 10, du départ à l'arrivée. Regarde bien les flèches.





Objectifs : S'entraîner à retrouver la suite écrite de 2 en 2 en calculant parfois sur des écritures soustractives.

1 Trace le chemin en comptant de 2 en 2.





Objectifs : S'entraîner à retrouver la suite écrite de 2 en 2 en calculant parfois sur des écritures soustractives.

1 Complète le tableau.

$52 + 2 = \dots\dots\dots$	$36 - 2 = \dots\dots\dots$	$54 - 2 = \dots\dots\dots$	$24 - 2 = \dots\dots\dots$
$46 + 2 = \dots\dots\dots$	$6 - 2 = \dots\dots\dots$	$28 - 2 = \dots\dots\dots$	$10 - 2 = \dots\dots\dots$
$64 + 2 = \dots\dots\dots$	$78 - 2 = \dots\dots\dots$	$10 + 2 = \dots\dots\dots$	$6 + 2 = \dots\dots\dots$
$14 + 2 = \dots\dots\dots$	$48 - 2 = \dots\dots\dots$	$98 + 2 = \dots\dots\dots$	$36 + 2 = \dots\dots\dots$
$28 + 2 = \dots\dots\dots$	$52 - 2 = \dots\dots\dots$	$16 + 2 = \dots\dots\dots$	$68 - 2 = \dots\dots\dots$
$64 - 2 = \dots\dots\dots$	$14 - 2 = \dots\dots\dots$	$68 + 2 = \dots\dots\dots$	$78 + 2 = \dots\dots\dots$

2 Colorie les cases en jaune si le résultat se termine par 0 et en marron si le résultat ne se termine pas par 0.

A large hexagonal grid composed of smaller triangles. Each triangle contains an addition problem. The problems are arranged in a pattern that forms a larger hexagon. The problems are:

- Row 1: $20 + 10$, $10 + 0$, $7 + 3$, $10 + 10$
- Row 2: $5 + 5$, $6 + 3$, $15 + 5$, $4 + 6$, $28 + 2$
- Row 3: $4 + 7$, $7 + 2$, $17 + 3$, $16 + 4$, $18 + 2$
- Row 4: $50 + 50$, $8 + 3$, $9 + 3$, $6 + 4$, $8 + 2$, $9 + 9$
- Row 5: $5 + 5$, $20 + 20$, $10 + 4$, $3 + 4$, $8 + 8$, $8 + 9$
- Row 6: $8 + 2$, $5 + 5$, $7 + 7$, $6 + 2$, $7 + 7$
- Row 7: $3 + 7$, $10 + 10$, $9 + 9$, $8 + 2$, $6 + 6$
- Row 8: $6 + 4$, $8 + 8$, $16 + 4$, $4 + 4$



Objectifs : Faire des groupements par 10.

1

On représente :
une boîte de mille un sac de cent un paquet de 10 une unité



Sur la table, la maîtresse a posé :



Comment y-a-t'il de bâtons?

Mille	Centaines	Dizaines	Unités

2

Nous avons reçu trois messages.
Pour chacun, écris le nombre de bâtons correspondant.

5 sacs de cent 2 boîtes de mille
4 bâtons 1 paquet de dix

$30 + 400 + 2000 + 8$

7 centaines + 2 dizaines + 1 mille



Objectifs : Faire des groupements par 10.

- 1 Tu veux envoyer un message pour que l'on connaisse ton nombre de bâtons. Trouve au moins une façon d'écrire ton message. Tu as 2637 bâtons.

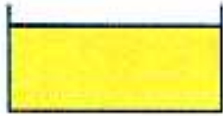
- 2 Entoure le plus grand nombre. Ecris le nombre de bâtons qu'il faut pour que les 2 classes en aient autant.

lundi	classe 1 → 3 578 bâtons classe 2 → 3 478 bâtons Il faut encore: <input type="text"/>
mardi	classe 1 → 3 835 bâtons classe 2 → 3 875 bâtons Il faut encore: <input type="text"/>
jeudi	classe 1 → 2 020 bâtons classe 2 → 2 022 bâtons Il faut encore: <input type="text"/>

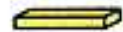


Objectifs : Faire des groupements par 10.

1 Sur la table, il y a:



Ecris le nombre:



2 On a apporté:



Ecris le nombre:



3 Dessine ce qu'il y a maintenant sur la table, après les échanges:

Ecris le nombre:



Objectifs : Construire un ensemble-solution et s'organiser pour chercher.

1 Cherche, avec les élèves de ton groupe, des nombres à trois chiffres que tu peux écrire avec les chiffres: 1,3, 5.

2 Cherche, tout seul, des nombres à trois chiffres que tu peux écrire avec les chiffres: 2,4, 8.

3 Avec les chiffres 1, 6 et 8, un élève a trouvé les nombres suivants:


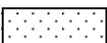
861 168 618

Trouve les nombres manquants:

4 Trouve tous les nombres de 2 chiffres que l'on peut écrire avec les chiffres: 1, 2 , 3 et 4.



Objectifs : Utiliser simultanément les signes + et -

Règle du jeu: Lorsque tu tombes sur cette case  tu gagnes des jetons et lorsque tu tombes sur cette case  tu perds des jetons.

1

Tu as 10 jetons dans ta boîte.
Tu joues:

1	3	2
● 2	1	3

Ecris ce que tu as dans ta boîte:

.....

2

Tu as 10 jetons dans ta boîte.
Tu joues:

1	3	2
● 2	1	3

Ecris ce que tu as dans ta boîte:

.....

3

Tu avais 12 jetons dans ta boîte. Tu as joué. Maintenant, tu as 10 jetons. Place le palet dans la bonne case.

1	3	2
2	1	3

4

Tu avais 49 jetons dans ta boîte. Tu as joué. Maintenant, tu as 51 jetons. Place le palet dans la bonne case.

1	3	2
2	1	3

5

Tu avais des jetons dans ta boîte. Tu as joué. Maintenant, tu as 14 jetons.

1	3	● 2
2	1	3

Combien avais-tu de jetons avant de jouer?

6

Tu avais des jetons dans ta boîte. Tu as joué. Maintenant, tu as 11 jetons.

1	3	2
2	1	● 3

Combien avais-tu de jetons avant de jouer?



Objectifs : Soustraire un petit nombre ou calculer un écart entre deux nombres proches. Retrancher un petit nombre avec passage à la dizaine.

1) Colorie chaque case en respectant la règle.

Le chiffre des unités est:

9

8

7

$12 - 4$	$4 - 2$	$11 - 3$
$11 - 2$	$21 - 2$	
$30 - 1$	$11 - 4$	$50 - 1$
	$40 - 3$	$30 - 3$
	$21 - 4$	
$22 - 3$	$12 - 3$	
$30 - 2$	$31 - 2$	$21 - 3$

2) Colorie chaque case en respectant la règle.

Le résultat est inférieur à 6

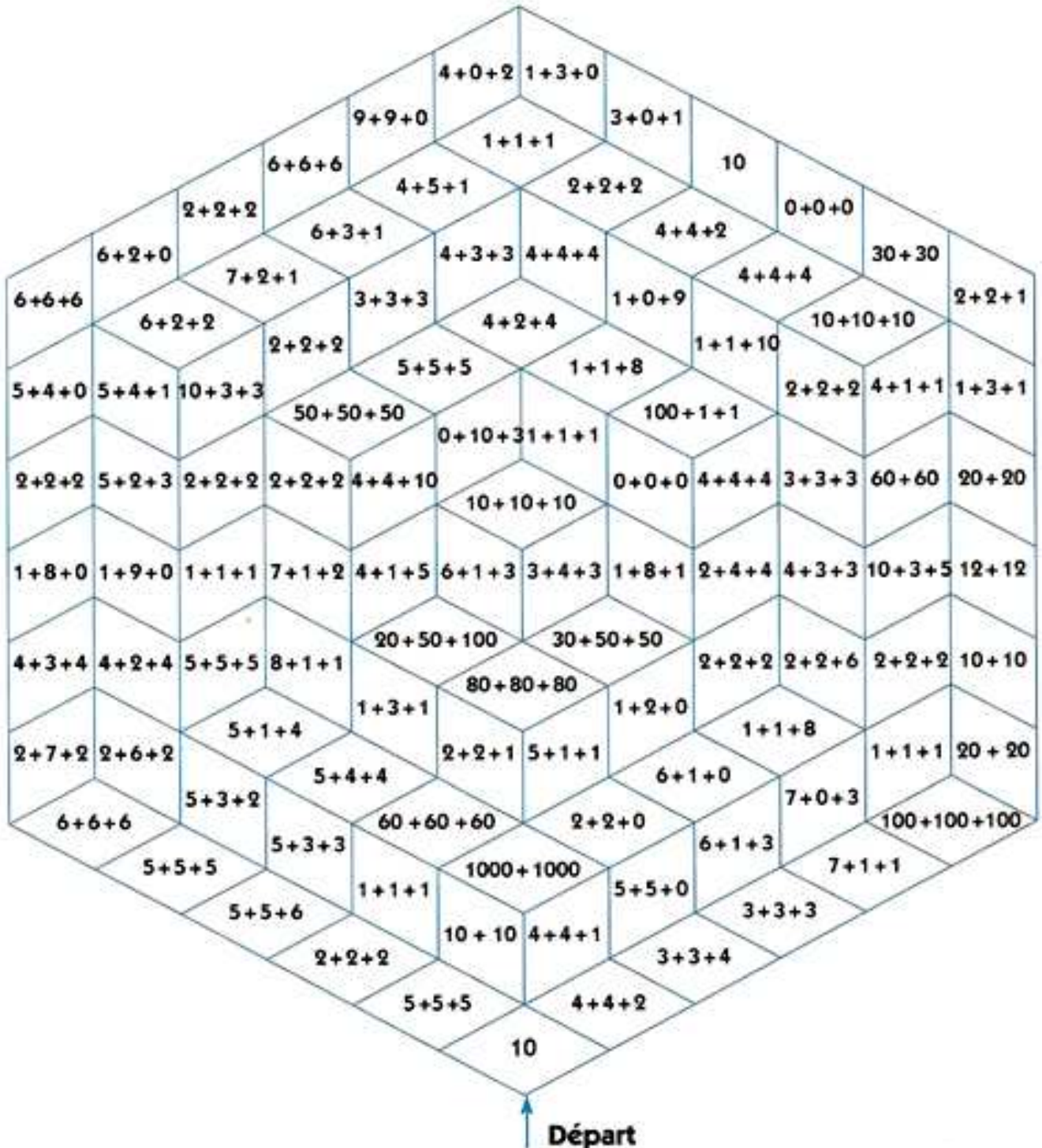
Entre 6 et 10

$9 - 3$	$12 - 2$	$8 - 2$	$10 - 3$
$4 - 4$	$6 - 4$	$5 - 2$	$3 - 2$
$8 - 1$	$11 - 2$	$7 - 4$	$6 - 3$
		$9 - 1$	$8 - 6$
			$9 - 2$



Objectifs : Reconnaître la suite des nombres de 10 en somme de trois termes.

- 1 Trace le chemin qui ne passant que par les cases de 10 points.
Regarde bien la flèche de départ.





Objectifs : Prendre conscience que lorsqu'on compte (décompte) de n en n , on passe d'un nombre au suivant en ajoutant (retranchant) n .

1 J'ai affiché 4. J'ai appuyé sur les touches:



Ecris le nombre qui s'affiche.

J'ai affiché 56.

J'ai appuyé sur les touches:



Ecris le nombre qui s'affiche.

2 J'ai affiché 29. J'ai appuyé sur les touches:



Ecris le nombre qui s'affiche.

J'ai affiché 70.

J'ai appuyé sur les touches:



Ecris le nombre qui s'affiche.

3 Change un chiffre dans un nombre sans utiliser la touche d'effacement et en utilisant le moins de touches possible.
Tu affiches 32. Comment faire pour afficher 62 sans effacer?

4 Tu affiches 452. Comment faire pour afficher 752 sans effacer?



Objectifs : Traiter des informations.

1

Voici des nombres:

27

63

87

38

J'ai choisi un nombre de cette liste. Trouve ce nombre.

Pour t'aider, je te donne des renseignements. Colorie de la couleur du renseignement la case des nombres que tu élimines:

Il est plus grand que 35.

Le chiffre des dizaines n'est pas 8.

Mon nombre est plus petit que 50.

2

Trouve plusieurs manières de faire 17€ avec des pièces de 1€, 2€ et des billets de 5€.

3

Trouve plusieurs manières de faire 71€ avec des pièces ou des billets.



Objectifs : Traiter des informations.

1 Caroline a choisi une des 8 poupées. Trouve la poupée que Caroline a choisi et entoure-la.

Elle a un pantalon, elle n'a pas de chapeau, elle n'a pas de pull.



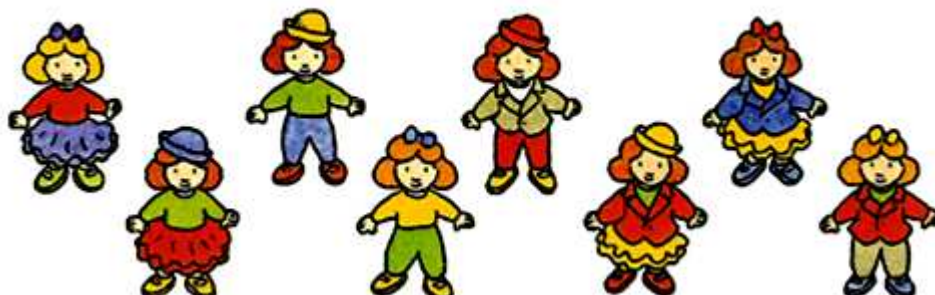
2 Caroline a choisi une des 8 poupées. Trouve la poupée que Caroline a choisi et entoure-la.

Elle n'a pas de jupe, elle n'a pas de chapeau, elle n'a pas de pull.



3 Caroline a choisi une des 8 poupées. Trouve la poupée que Caroline a choisi et entoure-la.

Elle a un pantalon, elle a un nœud, elle a une veste.





Objectifs : Savoir faire des calculs additifs ou soustractifs.

1 Tu t'es déplacé sur une piste.

Cherche la case d'arrivée: $31 - 2 = \dots\dots\dots$

Cherche la valeur du dé: $29 - \dots\dots\dots = 27$

Cherche la case de départ: $\dots\dots\dots + 3 = 43$

2 Complète.

$24 + 6 = \dots\dots\dots$

$23 - \dots\dots\dots = 21$

$18 + \dots\dots\dots = 26$

$\dots\dots\dots - 2 = 19$

$\dots\dots\dots + 5 = 25$

$38 - 7 = \dots\dots\dots$

$24 - 4 - 2 = \dots\dots\dots$

$32 - 3 - 1 = \dots\dots\dots$

$12 + \dots\dots + \dots\dots = 18$

3 Cherche les signes entre les nombres.

$42 \square 25 = 67$

$37 \square 10 \square 3 = 30$

$85 \square 10 \square 10 \square 10 \square 10 = 105$

$95 \square 10 \square 10 \square 10 = 105$

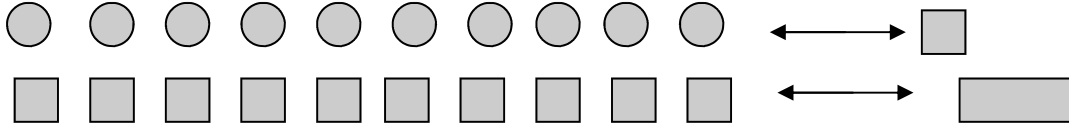
$68 \square 10 \square 10 \square 10 = 98$

$78 \square 10 \square 10 \square 10 \square 10 \square 10 = 108$



Objectifs : Comprendre les échanges 10 contre 1.

Règle d'échanges



Ecris tes points:

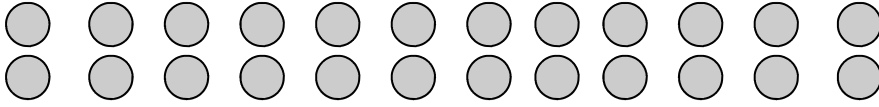
Total

Dessine les jetons que tu as sur ta table en fin de jeu.



Objectifs : Comprendre les échanges 10 contre 1.

1 Voilà tes jetons:



Combien en as-tu?

Tu les échanges. Dessine ce que tu as, après avoir échangé.

2 Voilà la feuille de jeu de Noémie.
Cherche ce qu'elle a gagné (en jetons).

$1 + 2 =$

$4 + 3 =$

$5 + 5 =$

$2 + 2 =$


$6 + 6 =$

Total

Dessine les jetons que Noémie a sur la table, après les échanges.



Objectifs : Comprendre les échanges 10 contre 1.

1 Un joueur a gagné: 

Combien de points a-t-il gagné avec les dés?

Dessine les jetons qu'il lui manque pour gagner un autre jeton rouge.

2 Un joueur a oublié de dessiner ses jetons en fin de jeu. Il sait qu'il a gagné, avec les dés, 53 points.

Dessine les jetons, après les échanges.

3 Deux enfants jouent au banquier.
Voilà ce qu'ils ont gagné en fin de jeu, après avoir échangé:

Charles :



Rémy :



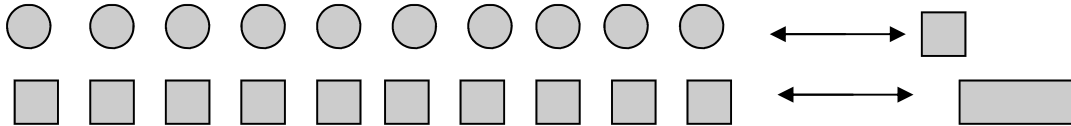
Qui a gagné?

Pourquoi ?



Objectifs : Comprendre les échanges 10 contre 1.

Règle d'échanges



Ecris le nombre de tes cartes:

--	--	--	--	--	--

Calcule les points gagnés.

Dessine les cubes gagnés.



Objectifs : Comprendre les échanges 10 contre 1.

1 Complète:

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

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

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

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

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

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

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

$27 + 1 = \dots\dots\dots$

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

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

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

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

$5 + 5 + 5 + 5 + 8 = \dots\dots\dots$

$4 + 4 + 2 = \dots\dots\dots$

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

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

$2 + 2 + 2 + 2 + 8 = \dots\dots\dots$

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

$4 + 4 + 8 = \dots\dots\dots$

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

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

$3 + 7 = \dots\dots\dots$

$10 + 2 + 2 + 2 + 2 + 1 = \dots\dots\dots$

$20 + 20 = \dots\dots\dots$

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

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

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

$50 + 10 = \dots\dots\dots$

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

$18 + 2 = \dots\dots\dots$

2 Ecris sur le tableau ce que tu sais aussi compter:





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

1 Calcule les sommes d'argent.

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 la même somme, autant d'argent?

.....ont€

2 Ecris la somme que tu as dans ton enveloppe: j'ai€

Trouve d'autres manières de faire cette somme avec des pièces de 1 €, 2 €, et des billets de 5 €, de 10 €, 20 € et 50 €.



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

1 Cherche plusieurs manières de constituer la somme de

..... euros	 pièces ou billets
	 pièces ou billets
	 pièces ou billets
	 pièces ou billets
	 pièces ou billets

2 Dessine ou écris ce qu'il te faut pour avoir 100€.



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

1 Une marchande vend des jouets à 13€, 25 € et 38 €.

Tu as dans ton porte-monnaie 5 billets de 10 €, 6 billets de 5€, 4 pièces de 2€ et

2 pièces de 1€.

Tu veux acheter les trois jouets, que vas-tu donner à la marchande?

Ecris ta réponse:.....

2 Tu veux acheter les jouets suivants.

Tu as dans ton porte-monnaie 1 billet de 50 €, 5 billets de 10 € et 4 pièces de 2 €.



Ecris ta réponse:.....



Objectifs : *Elaborer des procédures de résolution de problèmes.*

1

Tu réalises une fleur à partir du cœur en utilisant des bandes de 6 pétales comme celle-ci



Combien faudra-t-il de bandes de pétales pour habiller ta fleur depétales?



J'ai besoin debandes de pétales. Il me restepétales.

2

Résous ce problème.

Caroline veut offrir à sa maman un bouquet de fleurs. La fleuriste ne peut lui donner que plusieurs petits bouquets de fleurs. Combien devra-t-elle acheter de petits bouquets pour avoir juste ce qu'il faut pour le bouquet de maman?

Caroline achètepetits bouquets. Lui restera t-il des fleurs?

Combien?.....



Objectifs : Elaborer des procédures de résolution de problèmes.

1

Résous ce problème.

Au cours d'une chasse aux tigres, les hommes du village ont tué tigres.

Il faut 2 hommes pour porter un tigre jusqu'au village.

Combien faut-il d'hommes pour rapporter les tigres tués?



Nombre de tigres tués:

Nombres d'hommes pour les porter:



Objectifs : *Etendre les premières compétences acquises aux calculs additifs.*

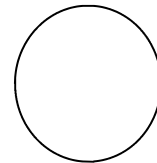
1

Lis cette règle de jeu.

Chaque joueur choisit 3 cartes , à son tour. La somme des nombres écrits sur ces cartes doit être égale au nombre-cible affiché au tableau.

Dessine les cartes que tu as choisies.

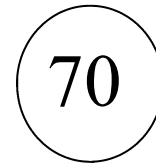
cible



Voilà les cartes qui sont sur la table de ton groupe:

10	20	30	40
----	----	----	----

cible

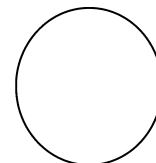


Dessine les 3 cartes que tu as choisi pour trouver le nombre-cible.

Voilà les cartes qui sont sur la table de ton groupe:

20	30	40	50	60
----	----	----	----	----

cible



Dessine les 3 cartes que tu as choisi pour trouver le nombre-cible.



Objectifs : Etendre les premières compétences acquises aux calculs additifs.

2

Entoure trois cartes que tu peux choisir pour atteindre la cible.

cibles	cartes					
50	10	40	20	30	10	10
70	50	40	20	30	10	10
60	10	50	20	30	20	20
100	70	40	20	30	50	10

3

Choisis, si tu peux, la troisième carte parmi les cartes disponibles.

cibles	Carte 1	Carte 2	Cartes disponibles pour la 3ème carte			
50	10	10	20	30	30	10
60	10	40	20	30	10	40
90	10	50	20	30	30	50
110	30	40	40	60	50	10
120	60	40	20	10	40	50
100	30	40	40	60	30	20



Objectifs : *Etendre les premières compétences acquises aux calculs additifs.*

4

Tu dois atteindre la cible en faisant la somme des trois nombres.
Cherche plusieurs réponses.

15	20	10	30	25	5
----	----	----	----	----	---

cible

55

5

Tu dois atteindre la cible en faisant la somme des trois nombres.
Cherche plusieurs réponses.

5	20	10	30	20	15	35
---	----	----	----	----	----	----

cible

70



Chapitre : Problèmes

Date:

Titre de l'activité : Les gobelets

Appréciation:

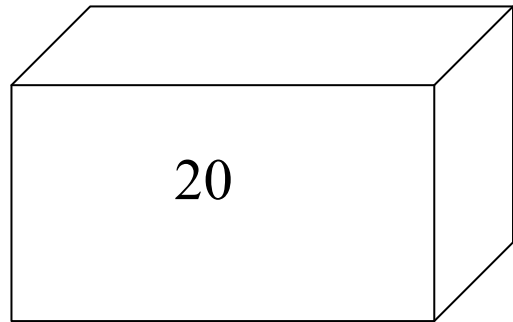
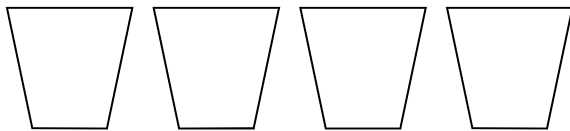
Objectifs : *Utiliser une technique personnel pour résoudre un problème.*

1

Lis cet énoncé.

Dans la boîte, il y a des jetons. L'étiquette collée sur la boîte indique le nombre de jetons qu'elle contient.

Tu dois répartir tous les jetons que contient la boîte de manière à ce qu'il y ait le même nombre de jetons dans chaque gobelet. On doit comprendre ce que tu as fait en lisant ta feuille.





Chapitre : Les nombres pour anticiper et pour calculer

Date:

Titre de l'activité : La calculette

Appréciation:

Objectifs : Utiliser la calculatrice à bon escient.

1

Complète les opérations. Mets une croix dans la bonne colonne pour dire si tu as utilisé ou non la calculette.



$5 + 15 =$		
$14 + 29 =$		
$200 + 100 =$		
$3 + 17 =$		
$1 + 250 =$		
$10 + 10 =$		
$152 + 2 =$		
$8 - 1 =$		
$18 - 8 =$		
$17 - 13 =$		
$25 - 9 =$		
9 pour aller à 10		
18 pour aller à 20		
$5 + 1 + 12 =$		
$25 + 15 + 8 =$		
$128 - 28 =$		



Objectifs : Comprendre et utiliser l'équivalence: une dizaine égale dix unités.

1

Résous les problèmes suivants.

A– Il me faut 15 carreaux. Je commande :
.....paquets de dix carreaux et carreaux.

B– Michel a 13 carreaux dans sa cuisine.
Il a commandé 1 paquets de 10 et 3 carreaux.
A-t-il juste ce qu'il lui faut de carreaux?

..... parce que

A-t-il bien commandé?

.....parce que

C– Carole a 42 carreaux dans sa cuisine.
Elle commande 3 paquets de 10 et 12 carreaux.

A-t-elle juste ce qu'il lui faut de carreaux?

D– Benoît a 68 carreaux dans sa cuisine. Il a commandé 6 paquets de 10 et 5 carreaux.

A-t-il juste ce qu'il lui faut de carreaux?

E– Il me faut carreaux.

Je commande: 7 paquets de dix carreaux et 6 carreaux.



Objectifs : Comprendre et utiliser l'équivalence: une dizaine égale dix unités.

F– J'ai commandé juste le nombre de carreaux qu'il me faut pour ma salle d'eau.
J'ai commandé 3 paquets de 10 et 5 carreaux.

Combien y-a-t-il de carreaux dans ma salle d'eau?

E– Julien voudrait 20 carreaux.

Il a commandé 1 paquets de 10 et 10 carreaux.

A-t-il eu raison? S'il s'est trompé, refais sa commande.

J– Samia a demandé 53 carreaux.

Le vendeur lui a donné 3 paquets de 10 et 5 carreaux.

A-t-il eu raison?..... Pourquoi?

I– Le vendeur a mélangé ses bons de commande. Aide-le à retrouver celui d' Eric et de Céline sachant que:

- Céline a besoin de 48 carreaux;
- Eric a besoin de 84 carreaux.

Entoure la commande d'Eric en rouge et celle de Céline en bleu.

8 paquets de 10
0 carreau

4 paquets de 10
8 carreaux

8 paquets de 10
4 carreaux

7 paquets de 10
8 carreaux

J– Complète en écrivant les nombres qui conviennent.

4 unités + 1 dizaines = 3 dizaines + 2 unités =

5 dizaines = 18 = dizaines +unités

15 = unités + dizaines 8 unités =



Objectifs : Résoudre certains problèmes additifs ou soustractifs.

1

Résous ces problèmes.

A- Paul a des billes dans son sac. Il en gagne 3, il en a maintenant 6, il en gagne encore 4.

Combien a-t-il de billes à la fin?

Saurais-tu trouver combien il avait de billes avant de jouer?

A la fin, il a billes.

Avant de jouer, il avait billes.

B- Isabelle achète 5 caramels.

Elle en donne 2 à sa copine et 1 à son petit frère. Elle en perd 1.

Mais elle en reçoit 2 de Virginie qui en a un gros paquet; elle en mange 4 !

A-t-elle encore des caramels, la gourmande?

Ecris ta réponse:



Objectifs : Résoudre certains problèmes additifs ou soustractifs.

C– J'ai 10 bonbons; j'en mange 3 et puis encore 2.
Peux-tu me dire combien il m'en reste?

Ecris ta réponse:

D– J'ai 10 bonbons; j'en mange 3.
Combien il me reste de bonbons?

Ecris ta réponse:

E– J'ai 12 bonbons; j'en mange beaucoup... Oh! Il ne m'en reste plus.
Peux-tu dire combien j'en ai mangé?

Ecris ta réponse:

F– J'ai 20 bonbons; j'en mange 2 et puis encore 3.
Peux-tu dire combien il m'en reste?

Ecris ta réponse:

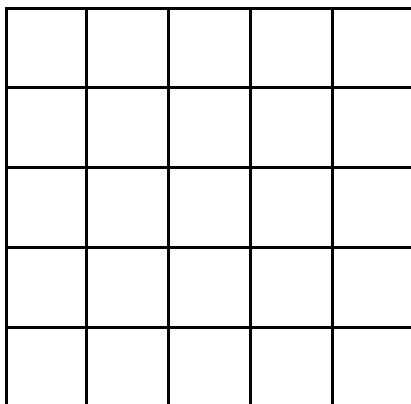


Objectifs : Donner du sens à l'algorithme usuel de l'addition en réinvestissant des règles de numération.

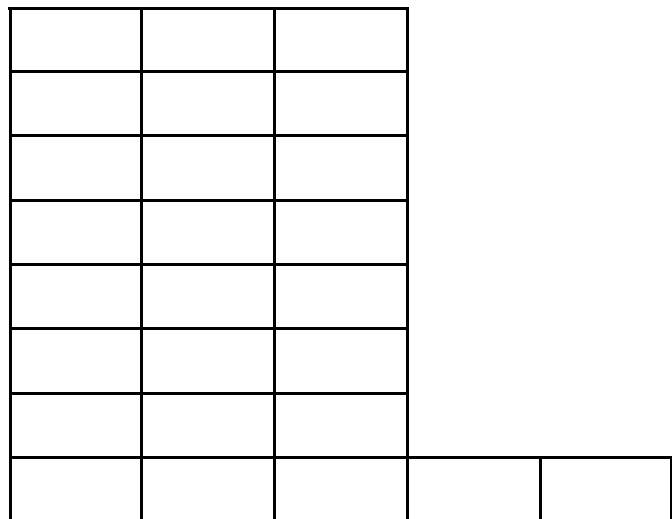
A-Pour carreler la cuisine d' Arnaud, il faut commander 25 carreaux. Pour carreler la cuisine de Claire, il faut commander 37 carreaux. Pour carreler les 2 pièces, il faut commander:

..... paquets de dix. carreaux isolés.

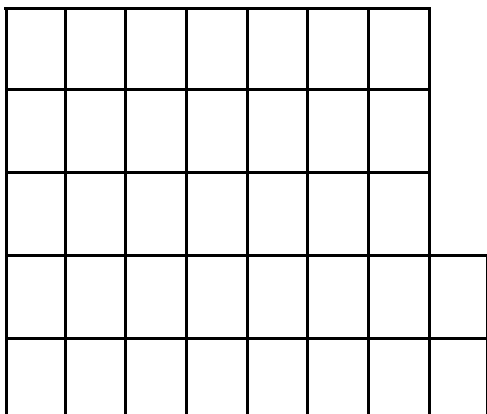
B- Soit les trois pièces A, B et C à carreler. Ecris pour chaque pièce ce que tu commandes. Calcule ta commande pour carreler les trois pièces.



A



B



C

Pièces	A	B	C	Comman- de pour carreler la pièce.
Nombre de paquets de 10				
Nombre de carreaux isolés				