

N 18

Résoudre des problèmes sur la monnaie en euros.



→ La valeur d'un billet ou d'une pièce est indiquée dessus en euros €



=



=



→ Un billet de 5€ vaut autant que 5 pièces de 1€

→ Un billet de 10€ vaut autant que 2 billets de 5€.



=



→ Un objet peut être payé de plusieurs façons.



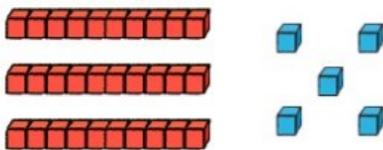
N 19

Comment comparer des nombres (jusqu'à 59) ?

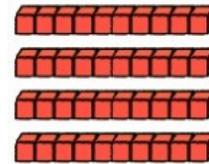


→ Pour comparer 2 nombres, il faut d'abord regarder les dizaines : celui qui a le moins de dizaines est le plus petit des deux.

35 c'est 3 dizaines et 5 unités



40 c'est 4 dizaines



35 a moins de dizaines que 40.

35 est **plus petit** que 40

On écrit $35 < 40$

40 a plus de dizaines que 35.

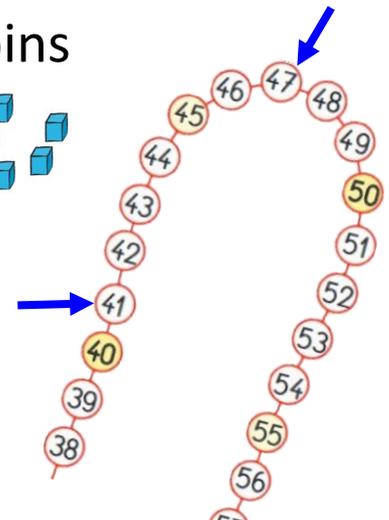
40 est **plus grand** que 35

On écrit $40 > 35$

→ S'ils ont autant de dizaines l'un que l'autre, le plus petit est celui qui a le moins d'unités.



→ On peut aussi penser à leur place sur la file numérique : le plus petit est celui qui vient avant l'autre.



Je m'entraîne (avec l'aide d'un adulte) pour comparer les nombres.

- Ecrire sur une feuille 2 nombres entre 10 et 59, l'enfant doit inscrire le signe $<$ ou $>$ entre les deux nombres.
- L'enfant peut s'aider du crocodile qui mange toujours le plus grand nombre car il est très gourmand.



N 20

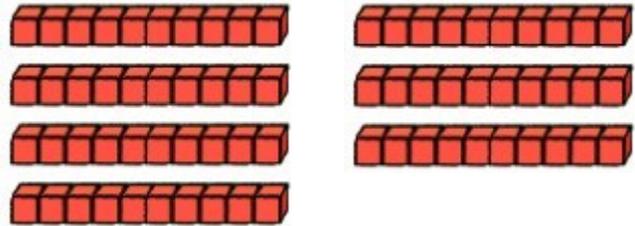
Comment calculer sur les dizaines ?



→ Pour effectuer des calculs comme $40 + 30$, il suffit de penser que c'est 4 dizaines + 3 dizaines



$$40 + 30 = 70$$



C'est 4 dizaines + 3 dizaines = 7 dizaines.

→ Cette méthode peut m'aider à faire de la monnaie sur les billets.



$$50 = 20 + 20 + 10$$

50€ c'est 5 dizaines. Donc c'est aussi 2 dizaines + 2 dizaines + 1 dizaine



Je m'entraîne (avec l'aide d'un adulte)

Voici mes paquets de bonbons :
Combien ai-je de bonbons en tout ?



J'entoure les billets qu'il me faut pour acheter ce jouet.



80 €

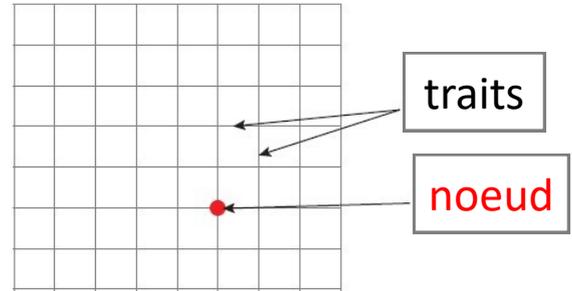


Go5

Coder, décoder un déplacement sur quadrillage.



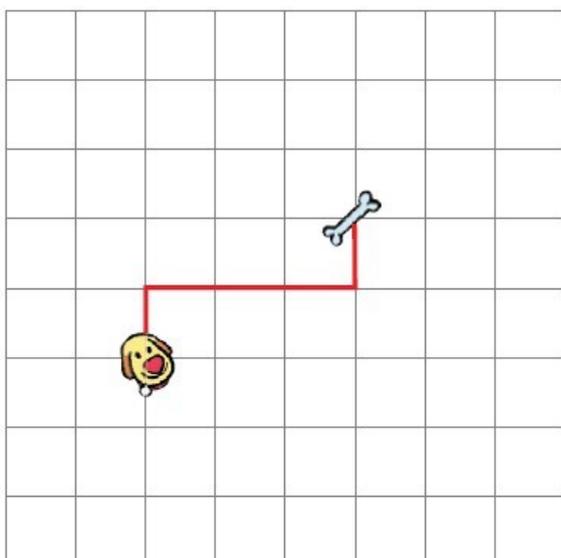
→ Dans un **quadrillage**, il y a des **traits** et des **nœuds**.



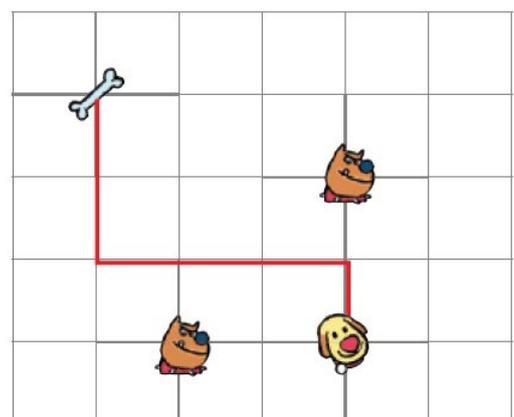
→ Pour indiquer un déplacement d'un nœud vers un nœud suivant, on peut utiliser un code :

↑ aller vers le haut	}	Déplacements verticaux
↓ aller vers le bas		
→ aller vers la droite	}	Déplacements horizontaux
← aller vers la gauche		

→ exemples de codage pour que Gribouille puisse rejoindre son os:



Codage : ↑ → → → ↑



Codage : ↑ ← ← ← ↑ ↑

Go6

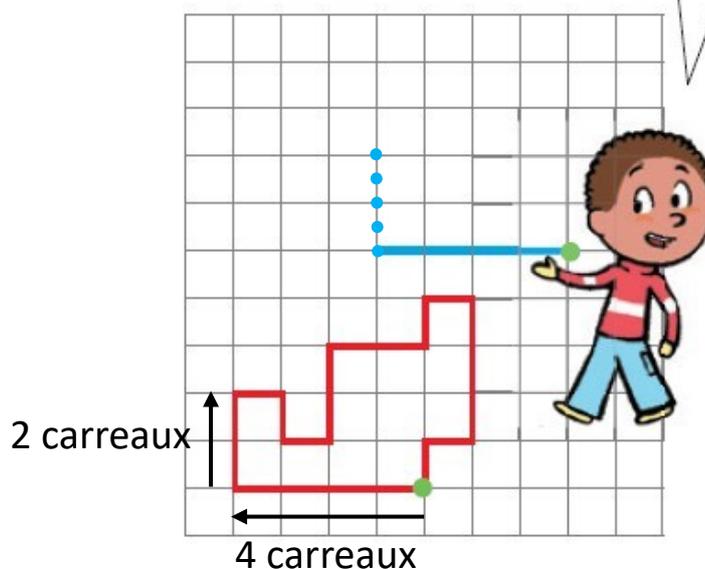
Comment reproduire une figure sur un quadrillage



→ Pour reproduire un dessin sur quadrillage, on peut se repérer par rapport à un point déjà placé ou par rapport à une extrémité d'un trait déjà tracé.

→ Il faut bien placer les points sur les nœuds, poser la règle contre les traits, faire attention à tracer des traits de même longueur que sur le modèle. Pour cela, on compte les côtés des carreaux.

Pour tracer ce trait, j'ai compté 4 carreaux vers la gauche, à partir du point vert.



→ Il faut prendre son temps pour bien observer afin d'être très précis. Il faut contrôler au fur et à mesure.