

Explications

Tu peux réaliser les exercices dans l'ordre de ton choix.

Pour faire le travail, munis-toi d'un cahier (ou de feuilles de classeur), d'un crayon à papier et d'une gomme. Les crayons de couleurs, le double décimètre te seront utiles aussi.

Si tu es bloqué, tu pourras t'aider des coups de pouce qui te sont proposés. Tu devras les demander à celui ou celle qui t'aide dans ton travail.

SOMMAIRE

Le compte est bon	<p><u>Tu peux en faire un par jour.</u></p> <p>Tu disposes de 2 opérations : +, ET -</p> <p>Chaque nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois. Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les nombres. Demande à un adulte de te chronométrer, pour voir si tu y arrives en 2 minutes. Si tu as besoin de plus de temps ce n'est pas grave, tu pourras le refaire un autre jour plus rapidement.</p>
Problèmes apprendre chercher	<p><u>Tu as toute une semaine pour en faire 2</u></p> <p>Ces problèmes vont te demander de chercher, d'essayer et de recommencer car tu ne trouveras sans doute pas la solution du premier coup !</p> <p>Pas de panique, tu te tromperas mais, avec ou sans les coups de pouce, tu finiras par trouver la solution.</p>
Problèmes arithmétiques	<p><u>Tu peux en faire un par jour.</u></p> <p>Chaque problème pourra être résolu grâce à ce que tu connais, et aux problèmes que tu as sans doute déjà rencontrés.</p>
Le défi	<p><u>Tu as toute la semaine pour le faire, mais pour ce défi tu as besoin de prévoir 30 minutes environ. Fais-le lorsque tu as du temps.</u></p> <p>Relève le défi et construis ta maison !</p>

LE COMPTE EST BON

Prépare ton matériel :



Une feuille ou un cahier pour écrire tes calculs, un crayon et une gomme



Un chronomètre (demande à un adulte)

Consigne : Trouve le nombre cible (dans le cadre bleu) en utilisant les nombres proposés (dans les cadres jaunes). Possibilité de ne pas tous les utiliser, mais ils ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. Toutes les opérations sont possibles. Temps limite pour chaque compte est bon : 2 minutes. Ecris tes calculs sur ta feuille ou ton cahier.

15

2 3 7 9

22

10 8 5 1

19

10 1 5 3 5

17

5 10 8 4

35

2 9 5 25 8

35

10 5 5 7 50

Si tu as besoin d'un coup de pouce pour réussir ces COMPTE EST BON, va voir le  page 6. Si tu n'y arrives pas, ce n'est pas grave, tu pourras y revenir plus tard.

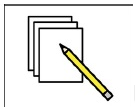
PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER :**➤ Le rectangle de nombres****Prépare ton matériel :**

Une feuille ou un cahier pour écrire, un crayon et une gomme

Consigne : partage le rectangle en deux parties, pour qu'on obtienne le même résultat en additionnant les nombres de chaque partie (plusieurs solutions possibles, si tu en trouves une c'est très bien ! Deux c'est encore mieux !). Tu n'es pas obligé d'imprimer cette feuille, tu peux recopier les nombres du rectangle sur une feuille ou sur ton cahier, ou demander à un adulte de t'aider.



Si tu as besoin d'un coup de pouce pour réussir cet exercice, va voir le  page 6.

➤ Les signes manquants**Prépare ton matériel :**

Une feuille ou un cahier pour écrire, un crayon et une gomme

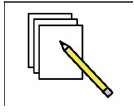
Consigne : Recopie les nombres en laissant un espace (le petit rectangle). Trouve les signes (+ou -) qui manquent pour que le résultat des calculs soit exact. Si tu trouves une solution c'est très bien, deux c'est encore mieux !

$$6 \square 5 \square 4 \square 3 \square 2 \square 1 = 7$$

Si tu as besoin d'un coup de pouce pour réussir cet exercice, va voir le  page 6.

PROBLEMES ARITHMETIQUES

Prépare ton matériel :



Une feuille ou un cahier pour écrire, un crayon et une gomme

Consigne : Résous les problèmes suivants (un ou deux chaque jour). Tu peux demander à un adulte de lire l'énoncé de chaque problème. Tu pourras les résoudre grâce à ce que tu connais déjà. Tu peux faire un schéma ou directement un calcul. Si tu as besoin d'un coup de pouce, va



voir le en page 6 et 7. Si tu n'y arrives pas, ce n'est pas grave, tu recommenceras plus tard.

- **Les bonbons** : 2 enfants se partagent 18 bonbons. Combien en auront-ils chacun ?
- **Les cartes Pokemon** : Anaïs avait 26 cartes Pokemon ce matin. Elle a joué avec son frère à midi et a perdu des cartes. Maintenant elle a 12 cartes. Combien de cartes Pokemon a-t-elle perdues ?
- **Les billes** : Rafaël a 12 billes et son frère Ethan en a 7. Combien Ethan doit-il gagner de billes pour en avoir autant que Rafaël ?
- **Les élèves** : Dans la classe de CP/CE1 il y a 18 élèves au CP et 9 au CE1. Combien d'élèves y a-t-il en tout dans la classe ?
- **Le jeu de piste** : Cathy joue au jeu de piste. Elle avance de 3 cases et se retrouve sur la case 21. Sur quelle case était-elle avant de jouer ?
- **Le poids de Julie** : Théo pèse 14 kilos. Julie pèse le double. Combien pèse Julie ?
- **Le livre** : Mardi soir, Charlotte est à la page 25 de son livre qui compte 50 pages en tout. Elle décide de lire 10 pages chaque matin. Combien de pages lui restera-t-il à lire à partir de jeudi midi ?



- **Les jouets** : Tatïe achète 3 poupées et 2 voitures. Combien dépense-t-elle ?

DEFI**Prépare ton matériel :**

du scotch



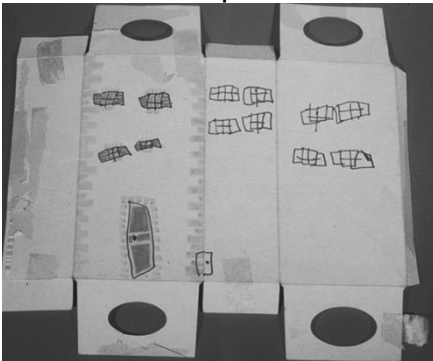
des crayons de couleur ou des feutres ou de la peinture



Une boîte en carton pas trop grande : paquet de céréales, de pâtes, de purée, boîte de sachets de thé etc....

Consigne : Construis une maison en carton en suivant les étapes :

1. Ouvre la boîte en carton en détachant les bords qui sont collés. Attention ne découpe pas.
2. Pose la boîte à plat comme sur l'image.



source www.apprentissages-geometriques.com J.F. GRELIER

3. Retourne ta boîte.
4. Reconstitue la boîte « à l'envers »
5. Ecris sur chaque côté le nom d'une partie de la maison : « le toit » « lavant » « l'arrière » « le côté » le dessous ».
6. Déplie de nouveau ta boîte puis colorie (ou peins) les différentes faces, avec des fenêtres, une porte, tu peux même écrire dessus. Tu n'es pas obligé de tout colorier, tu peux juste dessiner les éléments de la maison.
7. Reconstitue ta boîte puis scotche les bords.
8. Voilà une maison !

Tu pourras en faire d'autres et compléter ton village comme sur l'image.



source www.apprentissages-geometriques.com J.F. GRELIER

COUPS DE POUCE

COMPTE EST BON

15 2-3-7-9	22 10-8-5-1	19 10-1-5-3-5	17 5-10-4-8	35 2-9-5-25-8	35 10 - 5 -5- 7- 50
Trouve comment faire 16	Trouve comment faire 23	Facile !	Trouve comment faire 18	Facile !	Trouve comment enlever 15

PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER :

Le rectangle de nombres



Additionne tous les nombres, c'est une première étape pour connaître le résultat de chaque partie

Les signes manquants

Trouve les signes (+ou -) qui manquent pour que le résultat des calculs soit exact (plusieurs solutions)



Un exemple : $6 + 5 - 4 = 3$ $2 \square = 7 \square \square$

PROBLEMES ARITHMETIQUES les coups de pouce proposés nécessitent du matériel comme des allumettes, des jetons, des haricots etc...

- **Les bonbons** 2 enfants se partagent 18 bonbons. Combien en auront-ils chacun ?



Utilise des allumettes pour jouer le problème

- **Les cartes Pokemon** Anaïs avait 26 cartes Pokemon ce matin. Elle a joué avec son frère à midi et a perdu des cartes. Maintenant elle a 12 cartes. Combien de cartes Pokemon a-t-elle perdues ?



Prends le nombre qu'Anaïs avait au départ puis joue la situation avec des allumettes.

- **Les billes** Rafaël a 12 billes et son frère Ethan en a 7. Combien Ethan doit-il gagner de billes pour en avoir autant que Rafaël ?



Utilise des allumettes pour jouer le problème

- **Les élèves** Dans la classe de CP/CE1 il y a 18 élèves au CP et 9 au CE1. Combien d'élèves y a-t-il en tout dans la classe ?



Utilise des allumettes pour jouer le problème

- **Le jeu de piste** Cathy joue au jeu de piste. Elle avance de 3 cases et se retrouve sur la case 21. Sur quelle case était-elle avant de jouer ?



Voici le jeu de piste. A toi de trouver !

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

- **Le poids de Julie** Théo pèse 14 kilos. Julie pèse le double. Combien pèse Julie ?



Le double ça signifie que Julie pèse deux fois le poids de Théo.

- **Le livre** Mardi soir, Charlotte est à la page 25 de son livre qui compte 50 pages en tout. Elle décide de lire 10 pages chaque matin. Combien de pages lui restera-t-il à lire à partir de jeudi midi ?



Pour résoudre ce problème il y a deux étapes. La deuxième étape est le nombre de pages qu'il lui reste à lire. Trouve la première étape.



- **Les jouets** Tatïe achète 3 poupées et 2 voitures. Combien dépense-t-elle ?



Tu peux dessiner la situation pour t'aider à résoudre le problème

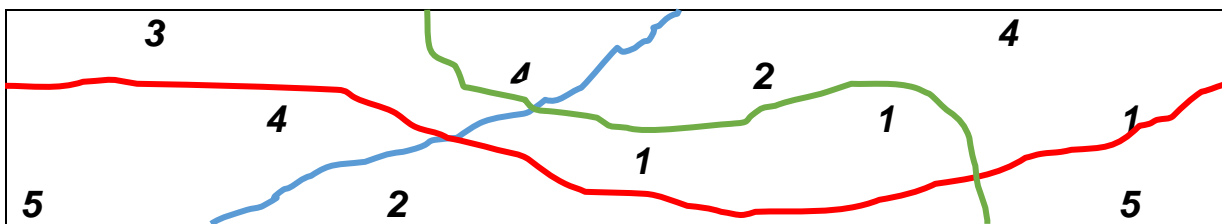
CORRECTION

LE COMPTE EST BON

15 2-3-7-9	22 10-8-5-1	19 10-1-5-3-5	17 5-10-4-8	35 2-9-5-25-8	35 10 - 5 -5- 7- 50
9+7=16 3-2=1 16-1=15	10+8=18 18+5=23 23-1=22	10+5+3+1=19	10+8=18 5-4=1 18-1=17	25+8=33 33+2=35	10+5=15 50-15=35

PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER :

Le rectangle de nombres 3 exemples de solution



$$5+3+4+2+4+1+2+1+4+1+5 = 30$$

La somme de tous les nombres du tableau est égale à 32, la somme des nombres de chaque partie doit être égale à 16.

Exemple « rouge » : $3+4+1+2+1+4+1=16$ et $5+4+2+5=16$

Exemple « bleu » : $5+3+4+4=16$ et $2+1+2+1+4+1+5=16$

Exemple « vert » : $5+3+4+2+1+1=16$ et $4+2+4+1+5=16$

Les signes manquants 2 exemples de solution

$$6+5 - 4+3 - 2-1=7 \text{ ou } 6-5 + 4+3 -2+1=7$$

PROBLEMES ARITHMETIQUES

- **Les bonbons** 2 enfants se partagent 18 bonbons. Combien en auront-ils chacun ?
Il faut partager 18 en deux. $18 : 2=9$. Chaque enfant aura 9 bonbons.
- **Les cartes Pokemon** Anaïs avait 26 cartes Pokemon ce matin. Elle a joué avec son frère à midi et a perdu des cartes. Maintenant elle a 12 cartes. Combien de cartes Pokemon a-t-elle perdues ?
 $?+12 = 26$ $26-12=14$. Elle a perdu 14 cartes Pokemon
- **Les billes** Rafaël a 12 billes et son frère Ethan en a 7. Combien Ethan doit-il gagner de billes pour en avoir autant que Rafaël ?
 $7+?=12$ $12-7=5$. Ethan doit gagner 5 billes pour en avoir autant que Rafaël
- **Les élèves** Dans la classe de CP/CE1 il y a 18 élèves au CP et 9 au CE1. Combien d'élèves y a-t-il en tout dans la classe ?
Il faut ajouter le nombre de CP et le nombre de CE1. $18+9=27$. Il y a 27 élèves dans la classe

- **Le jeu de piste** Cathy joue au jeu de piste. Elle avance de 3 cases et se retrouve sur la case 21. Sur quelle case était-elle avant de jouer ?
 $?+3=21$ $21-3=18$. Elle était sur la case 18
- **Le poids de Julie** Théo pèse 14 kilos. Julie pèse le double. Combien pèse Julie ?
Le double de 14 c'est $14+14$ ou 2×14 . $14+14=28$. Julie pèse 28kilos.
- **Le livre** Mardi soir, Charlotte est à la page 25 de son livre qui compte 50 pages en tout. Elle décide de lire 10 pages chaque matin. Combien de pages lui restera-t-il à lire à partir de jeudi midi ?
Il faut chercher combien de pages Charlotte a lu jeudi midi.
 $25\text{pages} + 10\text{ pages (mercredi matin)} + 10\text{ pages (jeudi matin)} = 45\text{ pages lues jeudi midi.}$
 $25 + 10 + 10 = 45$
Il faut chercher combien de pages il lui reste à lire.
 $45 + ? = 50$ $45+5=50$. Il lui restera 5 pages à lire
- **Les jouets** Tatie achète 3 poupées et 2 voitures. Combien dépense-t- elle ?
Il faut chercher le prix de 3 poupées. 3 poupées à 6€ l'une c'est $6+6+6=18$ Tatie dépense 18€ pour les poupées
Il faut chercher le prix de 2 voitures. 2 voitures à 25€ l'une c'est $25+25=50$ Tatie dépense 50€ pour les voitures
Il faut chercher la dépense totale. $18+50=68$ Tatie dépense 68 € en tout