

Sommaire

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(e), tu pourras t'aider des coups de pouce qui te sont proposés (un seul à la fois). Tu les trouveras à la fin de chaque exercice ou bien tu devras les demander à celui ou celle qui t'aide dans ton travail.



**Si nécessaire, révise tes tables d'addition et de multiplication.
Si tu es coincé(e), tu peux aussi consulter le coup de pouce.**

1. Le compte est bon	<p>Tu peux en faire un par jour.</p> <p>Tu disposes des 4 opérations : +, -, x, :</p> <p>Chaque nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois. Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les nombres</p>
2. Cinq problèmes simples	<p>Tu peux en faire un par jour.</p> <p>Chaque problème pourra être résolu grâce à ce que tu connais, et aux problèmes que tu as sans doute déjà rencontrés.</p>
3. Trois problèmes à étapes	<p>Pour trouver la solution de ces problèmes, pas de réponse immédiate mais un petit parcours à trouver, avec ou sans coup de pouce.</p>
4. Deux problèmes pour apprendre à chercher	<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>
1 défi : Le jeu de la toupie	<p>Ce n'est pas le nombre de cartes qui fait le gagnant mais le nombre obtenu grâce à ces cartes.</p>

1. LE COMPTE EST BON

Avec les six nombres proposés essaie de trouver chacun des 5 résultats indiqués en dessous.

75	4	25	6	3	10
----	---	----	---	---	----

A	890
B	466
C	1000
D	720
E	317



Tu peux disposer d' 1 coup de pouce pour chaque « compte est bon ». Demande-le à celui ou celle qui t'aide dans ton travail.

2. PROBLEMES SIMPLES



Problème 1 - La citerne d'eau: Après une semaine de pluie, la citerne est à nouveau pleine. Elle contient 1 200 L d'eau. Une semaine avant, il ne restait que 360 L à l'intérieur.

Combien de litres d'eau ont été récoltés pendant la semaine de pluie ?

1 - La citerne ne peut pas contenir plus de 1 200 L d'eau.



Problème 2 - Les crêpes : Pour faire 20 crêpes, on utilise 250 g de farine. Combien de crêpes peut-on faire avec 500 g de farine ?

25 est le double de 50.





Problème 3 - La terrasse: Une terrasse rectangulaire contient 300 petits carreaux en tout. Il y a 15 carreaux sur sa largeur. Combien y a-t-il de carreaux sur sa longueur ?



Tu peux disposer d' 1 coup de pouce. Demande-les à celui ou celle qui t'aide dans ton travail.



Problème 4 – Le puzzle : Le puzzle de Lisa contient 560 pièces. Il contient 7 fois plus de pièces que le puzzle de Tomy. Combien le puzzle de Tomy a-t-il de pièces ?



Tu peux disposer d' 1 coup de pouce. Demande-les à celui ou celle qui t'aide dans ton travail.



Problème 5 - Ils ont la pêche ! Axel et Matéo sont allés à la pêche. Axel a pêché une carpe qui mesure 18 cm 7mm. Celle de Matéo mesure 69 mm de plus. Combien mesure la carpe de Matéo ?

1 - Souviens-toi : 1cm = 10mm

2 - Rappelle-toi le problème n°3 du pack 3 : le lancer de poids.



3. PROBLEMES A ETAPES

Pour ces problèmes, tu peux t'appuyer sur une représentation de ton choix : un dessin, un schéma ou les barres.



Problème 6 - Le camping : Dans un camping, il y a 647 places. Il y a 267 tentes, 128 caravanes. Les autres sont des bungalows. Combien y a-t-il de bungalows?

2 - Chaque tente, chaque caravane et chaque bungalows occupent une

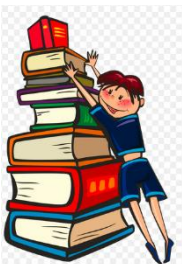


Problème 7 - Protecsûr : Une mairie a commandé 1 250 masques. Complète la facture envoyée par le fournisseur Protecsûr.

Protecsûr			
Article	Prix d'un lot	Quantité	Prix
Lots de 100 masques	100 €
Lots de 10 masques	15 €
Prix total		

1 - Un fournisseur est celui qui fournit les marchandises à un client. La Mairie est le client et Protecsûr le fournisseur.

2 - 1 millier c'est 10 centaines.



Problème 8 – La coopérative

Une coopérative dispose de 425 € pour le projet de classe. Un album coûte 12 € et un carnet coûte 3 €. Il y a 28 élèves dans la classe.

A-t-elle assez d'argent pour acheter un album et un carnet à chaque enfant ? Justifie ta réponse.

1 - Chaque élève doit avoir un album et un carnet.

2 - Aide-toi du problème du COLLIER du pack 3..

4.PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER

Problème 9 : Opération CE2 !

Règles :

- Derrière chaque lettre se cache un chiffre et un seul.
- Le même chiffre ne peut se cacher derrière deux lettres différentes.
- Un chiffre déjà utilisé ne peut pas se cacher derrière une (autre) lettre.
- Il n'est pas possible qu'une lettre située à gauche soit égale à zéro.

$$\begin{array}{r}
 C E 2 \\
 + C E 2 \\
 \hline
 M A T H
 \end{array}$$

Chiffre C :

Chiffre E :

Chiffre C :

Chiffre A :

Chiffre T :

Chiffre H :

Devinez quels chiffres se cachent derrière les lettres afin que l'opération soit exacte. Vous pouvez l'écrire ci-dessous.

$$\begin{array}{r}
 - - - \\
 + - - - \\
 \hline
 - - - -
 \end{array}$$

Les chiffres sont utilisés une seule fois chacun et ils sont tous inférieurs à 7



D'après : https://www.ac-orleanstours.fr/pedagogie/ecole_1er_degre/ressources_dreux_2/palier_1/mathematiques/defis_mathematiques/

Problème 10 : Nombres croisés

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Horizontalement :

1. Le complément à 100 de 25 / Date avant J.-C. où les Romains vainquirent les Gaulois à Alésia.
2. La différence entre quatre mille et sept cent cinquante - deux.
3. C'est un nombre de quatre chiffres supérieur à 5000. Ses chiffres sont tous différents, tous impairs et tous plus grands que 2.
4. 11×63
5. La somme de ses chiffres est égale à 20.

Verticalement :

- A. La somme de ses chiffres est égale à 10 mais la différence entre ses deux chiffres est 4. / 7×8
- B. Il lui manque 475 pour arriver à 1000.
- C. 5 unités, 7 centaines, 6 dizaines, 4 unités de mille.
- D. Il lui manque 101 pour faire 6000.
- E. Le quart de 8. / Le triple de 112.

Complète d'abord avec les résultats qui te paraissent les plus faciles à trouver.



5/ Le défi : Le jeu de la toupie

Avant de relever le défi, si tu le peux, imprime le plateau et les cartes à distribuer aux joueurs en pages 9, 10 et 11 pour jouer au jeu de la toupie en famille. Tu trouveras en page 8 la règle du jeu.

Si tu ne peux pas imprimer le plateau du jeu de la toupie, tu pourras quand même relever le défi. Lorsque tu retourneras en classe, demande à ton enseignant(e) que ce jeu fasse partie des jeux de la classe.

Voici le défi : Trois joueurs jouent au jeu de la toupie. Tu devras trouver quel est le joueur qui a gagné.



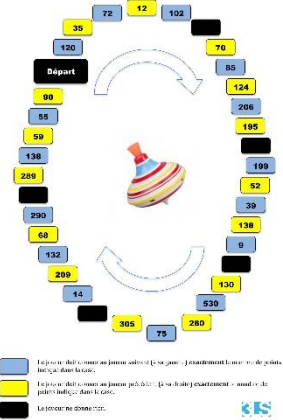





Le jeu de la toupie est un jeu très simple. Voici sa règle résumée :

Chaque joueur lance un dé à tour de rôle et avance son pion du nombre de points indiqué par le dé. Il doit alors donner à un autre joueur, à l'aide de cartes, la valeur du nombre indiqué dans la case. Pour cela, il dispose de 3 sortes de cartes comme celles ci-dessous.

1 centaine

1 dizaine

1 unité

	Si son pion arrive sur une case bleue, le joueur doit donner au joueur à sa gauche exactement le nombre indiqué dans la case. Par exemple, si le pion du joueur bleu tombe sur la case bleue 85, il devra donner 85 au joueur violet qui est à sa gauche.	  <p>  Le joueur doit donner au joueur voisin (à sa gauche) exactement le nombre de points indiqué dans la case.  Le joueur doit donner au joueur voisin (à sa gauche) exactement le nombre de points indiqué dans la case.  Le joueur ne donne rien. </p>
	Si son pion arrive sur une case jaune, le joueur doit donner au joueur à sa droite exactement le nombre indiqué dans la case. . Par exemple, si le pion du joueur bleu tombe sur la case jaune 72, il devra donner 72 au joueur vert qui est à sa droite.	
	Si le pion d'un joueur arrive sur une case noire, le joueur ne donne rien.	

C'est la fin du jeu. Qui a gagné ?

Le joueur bleu a 4 cartes « 1 centaine » et 19 cartes « 1 unité »

Le joueur violet a 3 cartes « 1 centaine » ; 14 cartes « 1 dizaine » et 12 cartes « 1 unité »

Le joueur vert a 2 cartes « 1 centaine », 17 cartes « 1 unité » et 22 cartes « 1 dizaine »

Jeu de la toupie : niveau 1

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 pion par joueur

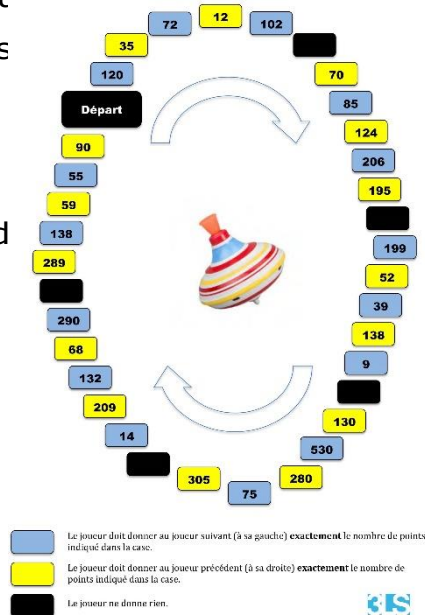
1 sachet de dizaines, 1 sachet de centaines
1 sachet d'unités

Nombre de joueurs : 3 joueurs dont 1 qui joue et s'occupe aussi de la réserve ou 4 joueurs dont un qui s'occupe uniquement de la réserve.

Au départ, chaque joueur prend




- 3 cartes «1 unité»
- 3 cartes «1 dizaine»
- 4 cartes «1 centaine»

Les pions sont sur la case départ.



Jouer

Le premier joueur lance le dé. Il avance son pion du nombre de points indiqué par le dé. Si le pion arrive sur :

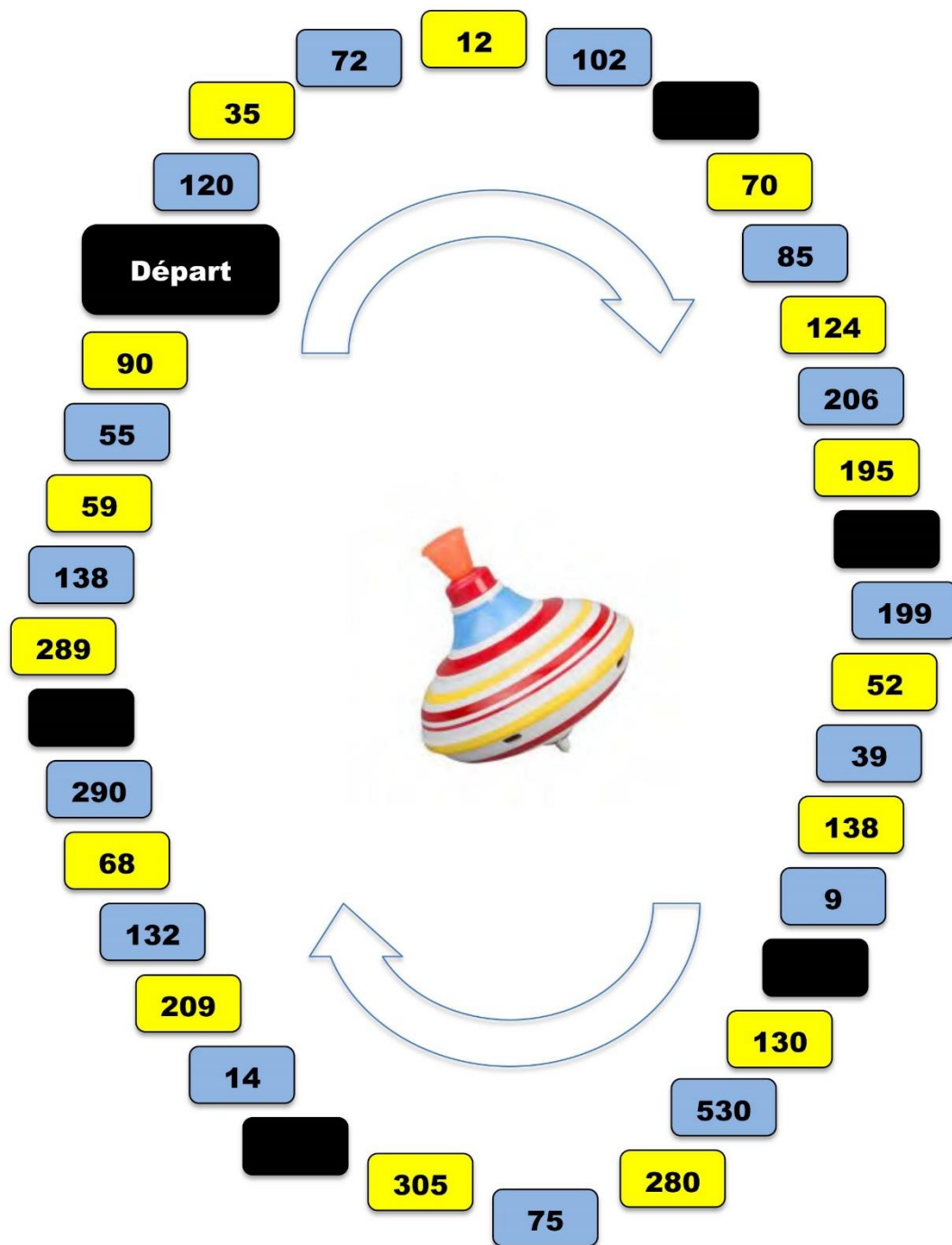
-  Le joueur doit donner au joueur suivant (à sa gauche) exactement le nombre indiqué dans la case.
-  Le joueur doit donner au joueur précédent (à sa droite) exactement le nombre indiqué dans la case.
-  Le joueur ne donne rien.

Les cartes dans les sachets permettent de faire des échanges.

Le jeu s'arrête quand un des joueurs repasse par la case départ ou lorsque l'enseignant donne le signal.

Le gagnant est celui qui a atteint le plus grand nombre.

Source [Laboratoire Lausannois Lesson Study](#)



Le joueur doit donner au joueur suivant (à sa gauche) **exactement** le nombre de points indiqué dans la case.



Le joueur doit donner au joueur précédent (à sa droite) **exactement** le nombre de points indiqué dans la case.



Le joueur ne donne rien.



Source [Laboratoire Lausannois Lesson Study](#)

1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité	1 unité
1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine
1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine

1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine	1 dizaine
1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine
1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine	1 centaine