

## Explications

L'enfant qui fait les activités de ce document :

- peut réaliser la plupart des exercices sans imprimer
- peut réaliser les activités dans l'ordre ou le désordre
- peut faire (mais aussi refaire) une ou deux activités chaque jour tous les jours, c'est la régularité qui est importante
- « être bloqué » par une activité. Ce n'est pas grave, encouragez-le. Il peut recommencer plus tard, vous pouvez aussi lui donner des indices mais pas la réponse directement.
- a besoin d'un peu de matériel pour réaliser les activités : une feuille ou un cahier, un crayon, des feutres ou des crayons de couleur.
- peut écrire les réponses ou les dire à haute voix
- peut avoir besoin d'un petit coup de pouce, repérable grâce au 

## SOMMAIRE

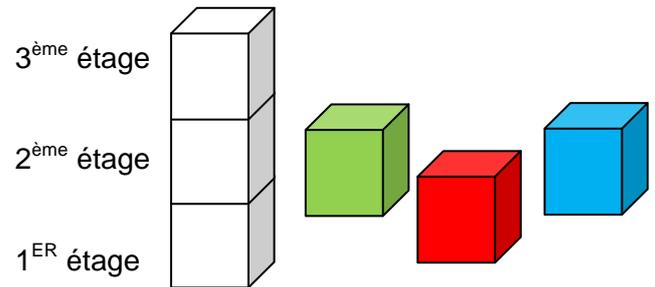
TYPE D'ACTIVITE	A DIRE A L'ENFANT AVANT DE COMMENCER
Problèmes pour apprendre à chercher	<p><b>Deux problèmes pour toute la semaine, à faire et à refaire si besoin.</b></p> <p>Ces problèmes vont te demander de chercher, d'essayer et de recommencer car tu ne trouveras sans doute pas la solution du premier 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 du quotidien	<p><b>Tu peux en faire un par jour.</b></p> <p>Chaque problème pourra être résolu grâce à ce que tu connais, aux problèmes que tu as sans doute déjà rencontrés.</p>
Jeux	<p><b>Un jeu et toute la semaine pour y jouer.</b></p> <p>Faire des mathématiques c'est amusant ! Ce jeu est fait pour ça ! Tu peux les faire et les refaire, avec tes parents mais aussi tes frère(s) et sœur(s).</p>

## PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER

### LES TOURS :



**Raconter l'histoire :** « Avec des cubes, je vais construire des tours de 3 étages. Une tour contient un cube de couleur différente à chaque étage : rouge, bleu, vert. Sur une feuille ou un cahier dessine le maximum de tours différentes. Utilise des feutres ou des crayons de couleur bleue, rouge, verte. Attention, tu dois utiliser chaque couleur qu'une seule fois sur une tour. »



Si vous disposez de cubes ou des Lego à la maison, faites construire les tours à votre enfant, en utilisant des cubes de 3 couleurs différentes. Proposez-lui de colorier les carreaux d'une page de cahier pour construire des tours avec les couleurs demandées. Si votre enfant ne trouve pas toutes les solutions, vous pouvez lui dire qu'il y a 6 solutions possibles.

### LES ROUES :



**Raconter l'histoire :** « Dans le garage, il y a 15 vieilles roues. Si je les utilise toutes, combien est-ce que je pourrai fabriquer de vélos et de tricycles ? » Il y a plusieurs solutions possibles. Si tu en trouves une, c'est très bien, deux c'est encore mieux.

**Dire :** Observe bien les dessins ci-dessous :



**Dire :** « Un tricycle a 3 roues »



« un vélo a 2 roues »



Faire décrire chaque dessin à votre enfant. Il doit dire ce qu'il voit, et distinguer le vélo, qui a 2 roues, du tricycle, qui a 3 roues. Demandez à votre enfant ce qu'il doit faire avec cela, pour vous assurer qu'il a compris la tâche.

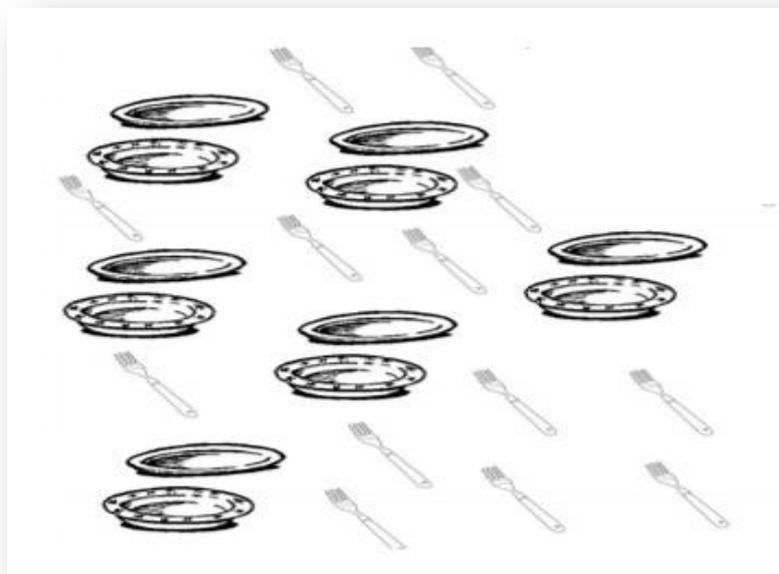
S'il éprouve des difficultés, proposez-lui de dessiner les roues et de les regrouper pour « fabriquer » des vélos ou pour « fabriquer » des tricycles.

## PROBLEMES DU QUOTIDIEN

### LA CANTINE :



**Raconter l'histoire :** « C'est l'heure du repas. On a déposé des assiettes et des fourchettes. Combien en manque-t-il pour qu'il y ait **autant** d'assiettes que de fourchettes ? »



Commencez par demander à votre enfant ce que signifie « autant ». Donnez-lui la définition (« autant » signifie qu'il y en a la même quantité) seulement s'il ne sait pas l'expliquer lui-même. Demandez-lui ensuite ce qu'il doit faire pour vous assurer qu'il a compris la tâche. Si nécessaire relire la question du problème. Vous pouvez inciter votre enfant à compter les assiettes de 2 en 2 et regrouper les fourchettes par 2 également pour apprendre à compter plus vite. Demandez-lui d'écrire sur un cahier le nombre d'assiettes et de fourchettes trouvées.

**LES POULES :**

**Raconter l'histoire :** « Dans mon poulailler, il y a Jacote la poule rousse et Cocorine la poule grise. Tous les jours de la semaine, chaque poule pond un œuf. Combien d'œufs vais-je pouvoir ramasser au bout d'une semaine complète ? »



Demandez à votre enfant de se rappeler combien il y a de jours dans la semaine. Vous pouvez l'aider avec les jours écrits. Demandez-lui ce qu'il doit faire, pour vous assurer qu'il a compris la tâche. S'il éprouve des difficultés, rappelez-lui qu'une poule donne 1 œuf en 1 jour, et que l'on cherche combien d'œufs elle aura pondus au bout de 7 jours. Puis attirez son attention sur le fait qu'il y a 2 poules. Votre enfant peut dessiner les œufs de la poule rousse puis de la poule grise pour chaque jour de la semaine complète.

*lundi mardi mercredi jeudi vendredi samedi dimanche*



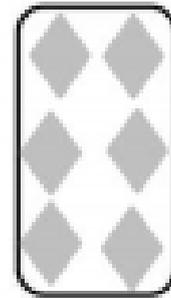
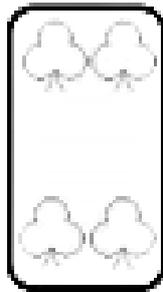
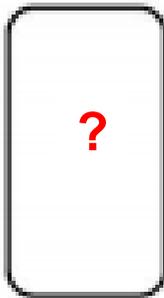
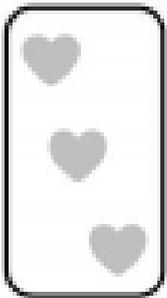
**L'histoire continue :** « Je n'ai pas ramassé d'œufs depuis plusieurs jours et ce matin, j'ai décidé d'aller voir dans le poulailler. La poule Jacote était en train de couvrir ses œufs. Combien en vois-tu ? A ton avis, combien Jacote devra-t-elle pondre d'œufs en plus pour en avoir 7 en tout ? »



Demandez à votre enfant de bien observer les œufs sur la photo pour en compter 4. Demandez-lui ensuite combien la poule devra-t-elle pondre d'œufs en plus pour en avoir 7. Votre enfant peut utiliser des cailloux, des jetons, ses doigts et encore le dessin pour visualiser les œufs de la poule, et ceux qu'il doit rajouter pour en obtenir 7. Demandez-lui d'expliquer et montrer combien il faut rajouter à 4 pour obtenir 7.

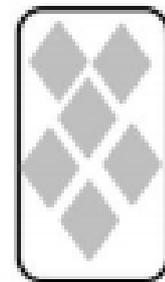
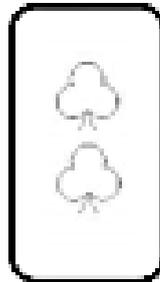
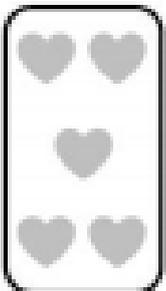
**LA BATAILLE**

**1/ Dire** « Tu te souviens du jeu de la bataille ? (Si nécessaire, rappeler le principe du jeu de la bataille, décrit dans le pack1, rappeler que les cartes vont de 1 à 10). A ton avis, quelle carte te permettra de gagner chaque bataille avec les cartes suivantes ? Il y a plusieurs solutions possibles. »



*(à faire uniquement si l'exercice 1 est réussi)*

**2/ Dire** « Maintenant, trouve un nombre pour gagner chaque bataille, puis écris-le sur ton cahier (ou sur une feuille). »



*(à faire uniquement si l'exercice 2 est réussi)*

**3/ Dire** « Maintenant, trouve un nombre plus grand que le nombre proposé, puis écris-le sur ton cahier (ou sur une feuille). »



Si vous avez un jeu de cartes, vous pouvez jouer les situations avec votre enfant.

**LA BOITE** Sur le principe de la boîte vu dans le Pack Maths semaine 1.

**Dire** : (1) « Dans ma boîte, il y a 4 jetons. Attention, j'en rajoute 5. Et maintenant, combien y a-t-il de jetons dans ma boîte ? »

*Possibilité de recommencer en variant :*



**Dire** : (2) « ça alors ! il y a 2 jetons qui ont disparu de ma boîte. Maintenant, il ne m'en reste plus que 7. Combien y avait-il de jetons dans ma boîte au début ? »



**Dire** : (3) « J'ai une boîte qui contenait 13 jetons. J'en ai rajouté sans que tu le voies et il y en a maintenant 18. Combien de jetons ai-je rajouté dans la boîte ? »

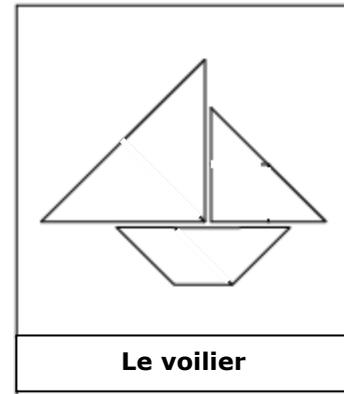
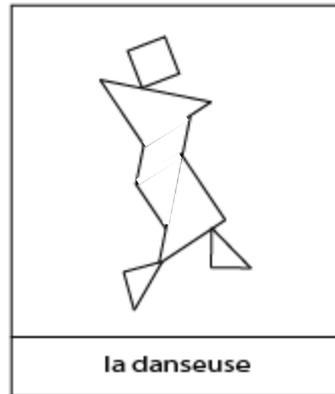
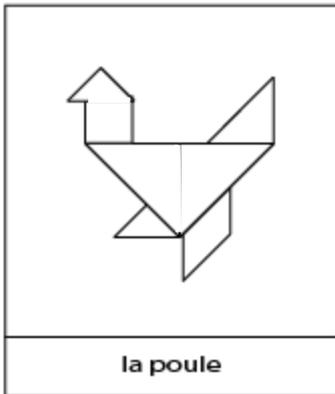


Ne pas hésiter à jouer les situations avec du matériel.

## JEU

### TANGRAM :

Réutilisez le grand carré du tangram proposé dans les Pack Maths semaine 1 et 2, ou bien imprimez le grand carré de la page 6 sur un papier un peu épais ou collez-le sur un carton, puis découpez les 7 éléments du tangram. Le but est de reconstituer les figures ci-dessous en utilisant pour chaque figure les 7 éléments du tangram. **Attention, certaines lignes intérieures des figures ont été effacées.**



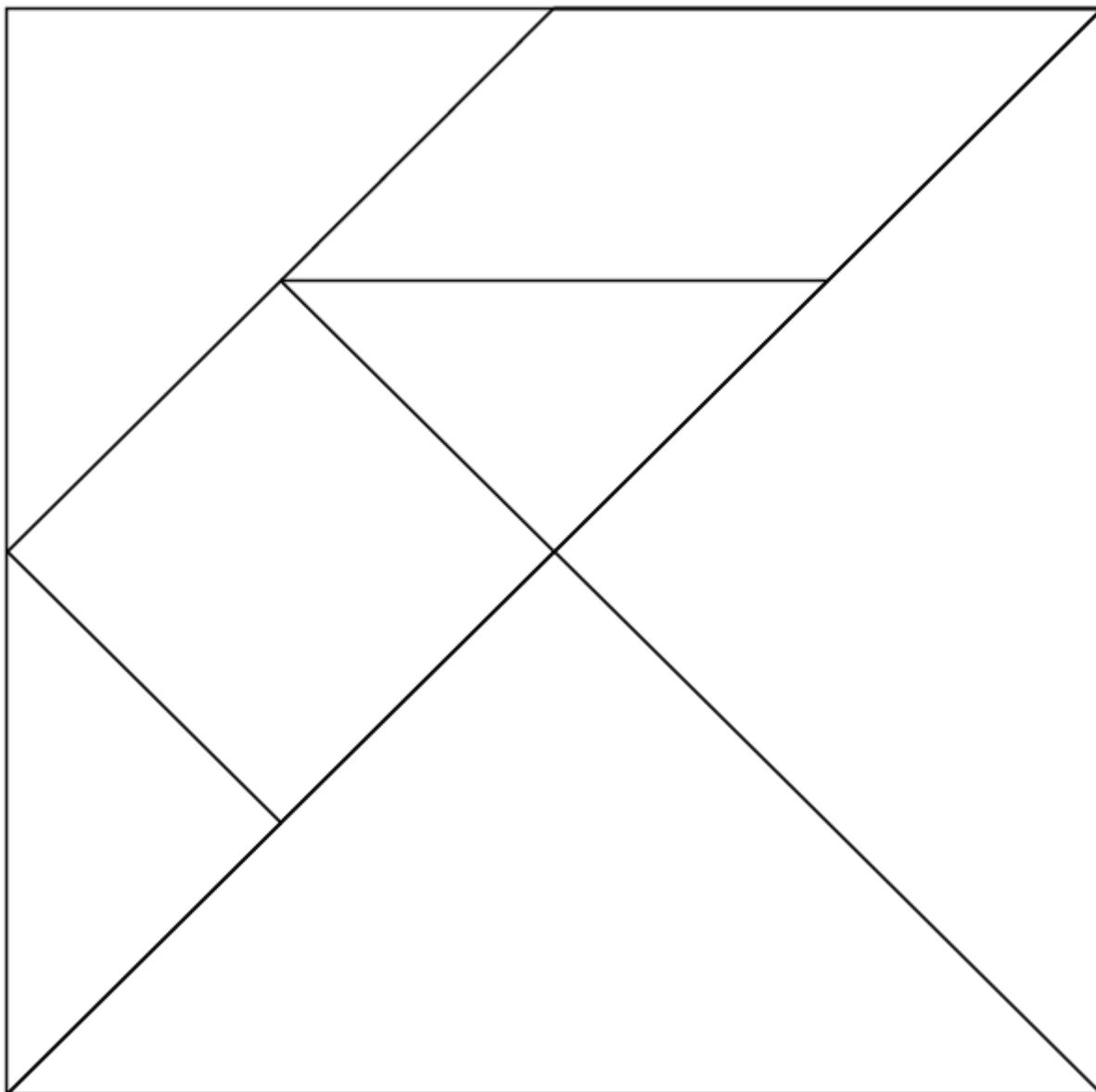
Source : <http://lululataupe.com>



Pour la poule, deux lignes intérieures ont été effacées, pour la danseuse 3 lignes et pour le bateau, 4 lignes. Proposez à votre enfant de commencer par la poule qui est plus facile. Si nécessaire, lui rappeler que ce sont les mêmes figures que celles du pack 1. Encouragez-le si ça lui semble difficile. Lui proposer par exemple :

- pour la poule trouver « comment faire un grand triangle avec deux triangles plus petits ? »
- pour la danseuse « le corps de la danseuse est composée de 4 formes, retrouve-les »
- pour le bateau « pour la grande voile le grand triangle est le même que celui d'une autre figure que tu as déjà faite », « la petite voile est composée de 3 formes », « la coque du bateau est composée d'un triangle et d'une autre forme, laquelle ? »

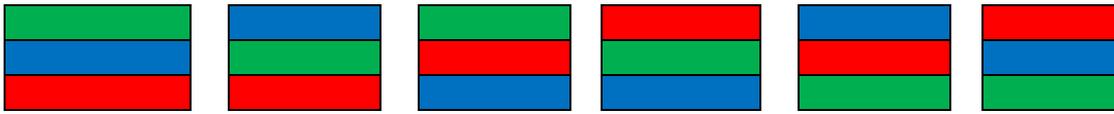
**TANGRAM A IMPRIMER UNE SEULE FOIS POUR TOUTES LES SEMAINES**



**CORRECTION**

**PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER**

➤ **LES TOURS** : Il y a 6 tours différentes possibles



➤ **LES ROUES**



1 tricycle = 3 roues  
1 vélo = 2 roues



- 5 tricycles :  $3 + 3 + 3 + 3 + 3 = 15$
- 3 tricycles et 3 vélos :  $3 + 3 + 3 + 2 + 2 + 2 = 15$
- 1 tricycle et 6 vélos :  $3 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 15$

Puisqu'il faut que j'utilise toutes les roues, je peux donc fabriquer :

**PROBLEMES DU QUOTIDIEN**

➤ **LA CANTINE** :

Il y a 12 assiettes et 13 fourchettes. Il manque donc 1 assiette pour qu'il y ait **autant** d'assiettes que de fourchettes, autrement dit la même quantité de fourchettes que d'assiettes.

➤ **LES POULES**

Je sais qu'il y a 7 jours dans la semaine, donc 1 poule pond 7 œufs au bout d'une semaine entière. Deux poules pondent donc deux fois plus d'œufs :  $7 + 7$  soit 14 œufs.

Je vais pouvoir ramasser 14 œufs au bout d'une semaine entière.

Je vois sur la photo que Jacote a déjà pondu 4 œufs. Je sais qu'il lui manque 3 œufs pour en avoir 7 en tout, car  $4 + 3 = 7$

➤ **LA BATAILLE**

- 1<sup>ère</sup> ligne :  
 Tout nombre plus grand que 3 : 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10  
 Tout nombre plus grand que 4 : 5, 6, 7, 8, 9, 10  
 Tout nombre plus grand que 6 : 7, 8, 9, 10
- 2<sup>ème</sup> ligne :  
 Tout nombre plus grand que 5 : 6, 7, 8, 9, 10  
 Tout nombre plus grand que 2 : 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10  
 Tout nombre plus grand que 6 : 7, 8, 9, 10
- 3<sup>ème</sup> ligne :  
 Tout nombre plus grand que 4 : 5, 6, 7, 8, 9, 10  
 Tout nombre plus grand que 5 : 6, 7, 8, 9, 10  
 Tout nombre plus grand que 8 : 9, 10

➤ **LA BOITE:**

- (1) Dans ma boîte il y a 4 jetons j'en rajoute 5 donc  $4 + 5 = 9$ . Maintenant, il y a 9 jetons dans ma boîte.
- (2) Dans ma boîte il y a 2 jetons qui ont disparu et maintenant il ne m'en reste plus que 7. J'avais donc 2 jetons de plus au début :  $7 + 2 = 9$  donc j'avais 9 jetons au début.
- (3) J'ai une boîte qui contient 13 jetons au début, j'en ai rajouté et j'en ai maintenant 18. Le nombre de jetons a augmenté de 5 car  $13 + 5 = 18$ . Il y a donc 5 jetons en plus dans ma boîte.

➤ **LE TANGRAM:**

