

# 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 ou :</p> <p>Chaque nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois. Tu n'es pas obligé(e) 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, 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 peut être 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>
5. Un défi de repérage	<p>Coder le chemin de Souris</p>

## 1. LE COMPTE EST BON

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

**Cette fois-ci tu devras compter tes opérations.**

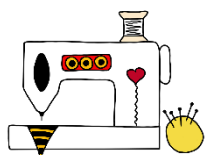
1	2	3	5	6
---	---	---	---	---

<b>A</b>	<b>27</b>	en 2 opérations
<b>B</b>	<b>26</b>	en 3 opérations
<b>C</b>	<b>32</b>	en 3 opérations
<b>D</b>	<b>50</b>	en 4 opérations
<b>E</b>	<b>100</b>	en 4 opérations

## 2.PROBLEMES SIMPLES



**Pour chaque problème, 1 coup de pouce est disponible ; demande-le à celui ou celle qui t'aide à faire ton travail.**



### **Problème 1 : La machine à coudre :**

Pour faire des masques en tissu, une couturière achète une machine à coudre valant 354 €, 15 € d'élastiques et 126 € de tissu.  
Combien dépense-t-elle ?



### **Problème 2 : Le parking.**

Dans un parking, il y a 6 rangées de 10 places.  
Combien y a-t-il de places dans ce parking ?



### **Problème 3 : L'élastique**

Une couturière dispose d'une bande d'élastique pour masques d'une longueur de 100 cm. Elle a besoin de 4 morceaux d'élastique de même longueur. Quelle sera la longueur de chaque morceau d'élastique ?



### **Problème 4 : La course**

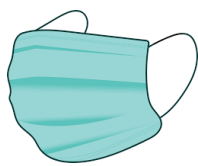
Lors de la course des mornes, 65 coureurs prennent le départ. Il y a eu beaucoup d'abandons à cause de la pluie. 43 coureurs seulement terminent la course. Combien y a-t-il eu d'abandons ?



### **Problème 5 : Le poids de Théo :**

Julie pèse 14 kilos. Théo pèse le triple. Combien pèse Théo ?

### 3.PROBLEMES A ETAPES



#### Problème 6 : Les masques

Une mairie a reçu 8 lots de 100 masques et 5 lots de 10 masques. Après une première distribution, il lui reste 2 lots de 100 masques et 15 masques. Combien en a-t-elle distribués lors de la première distribution ?



**2 coups de pouce sont disponibles ; demande-les à celui ou celle qui t'aide à faire ton travail.**



#### Problème 7 : L'école de Tina

Dans l'école de Tina, il y a 98 élèves en tout et 4 classes. Il y a 3 classes de 25 élèves et la classe de Tina. Combien d'élèves y a-t-il dans la classe de Tina ?



**1 coup de pouce est disponible ; demande-le à celui ou celle qui t'aide à faire ton travail.**



#### Problème 8 : Les mangues

Un vendeur de mangues doit aller vendre ses mangues au marché. Il a déjà préparé 12 sachets de 3 kg de mangues. Il lui reste encore 27 kg de mangues à mettre en sachet. Combien de sachets pourra-t-il vendre ?



**2 coups de pouce sont disponibles ; demande-les à celui ou celle qui t'aide à faire ton travail.**

## 4.PROBLEMES POUR APPRENDRE A CHERCHER



### Problème 9 : Le loup, la petite fille et le gâteau

Tu es sur une île avec un loup, une petite fille et un énorme gâteau. Tu dois au moyen d'une barque les emmener tous les trois sur une autre île.

La barque est très petite, tu ne peux malheureusement n'en transporter qu'un à la fois. Comment dois-tu organiser les traversées afin qu'aucun ne se fasse dévorer par un autre ?

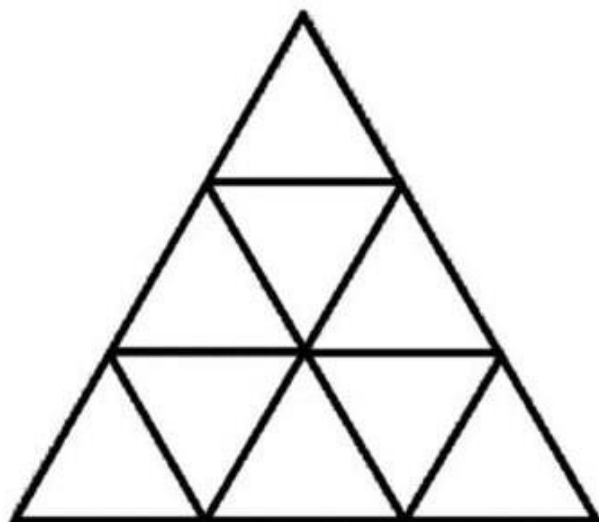
*On sait que la petite fille mange le gâteau et que le loup mange la petite fille.*



**1 coup de pouce est disponible ; demande-le à celui ou celle qui t'aide à faire ton travail.**

### Problème 10 : Les triangles cachés

Combien de triangles vois-tu ?






**2 coups de pouce sont disponibles ; demande-les à celui ou celle qui t'aide à faire ton travail.**

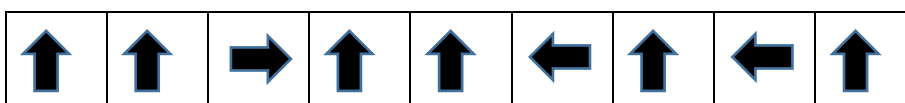
## 5. DEFI de repérage dans le plan

Voici un défi pour Souris. Tu dois créer un programme pour qu'elle mange les 3 fromages dans le labyrinthe.

Le programme que tu vas construire est une suite d'instructions simples représentées par des flèches :

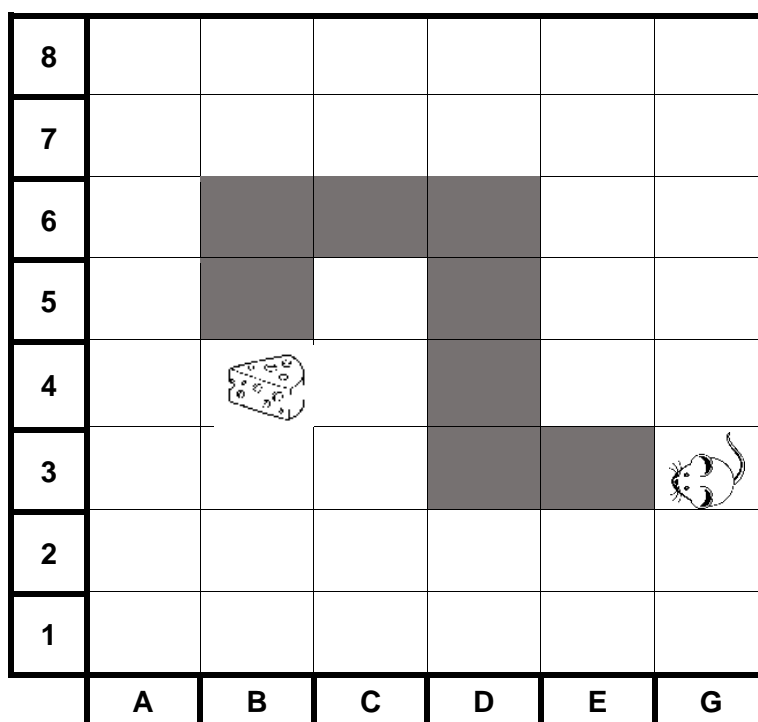
Souris se déplace d'une case devant elle	
Souris se tourne vers sa droite et se déplace d'une case	
Souris se tourne vers sa gauche et se déplace d'une case	

Exemple de chemin :



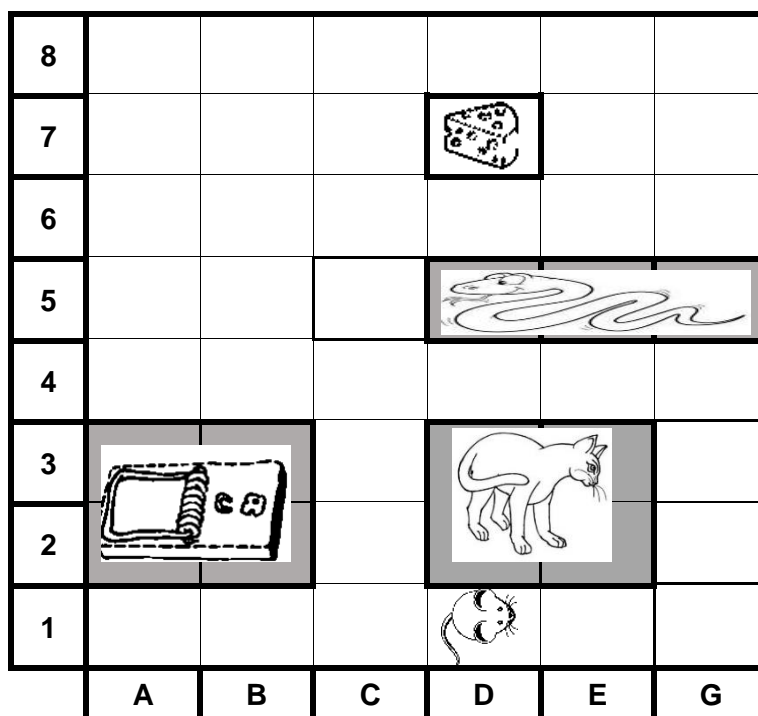
En suivant ce programme, Souris part de la case G3 et arrive à la case B4 pour manger le délicieux fromage.

Pour savoir dans quelle direction Souris doit aller, regarde bien comment est orienté son regard ou son museau.



A toi de jouer, mais attention ! Il y a des obstacles à éviter (serpent, chat et tapette).

La souris est sur la case D1 et le fromage est dans la case D7. Il y a plusieurs chemins possibles.



Dessine dans des case les flèches qui correspondent au déplacement de Souris.

→															
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--