

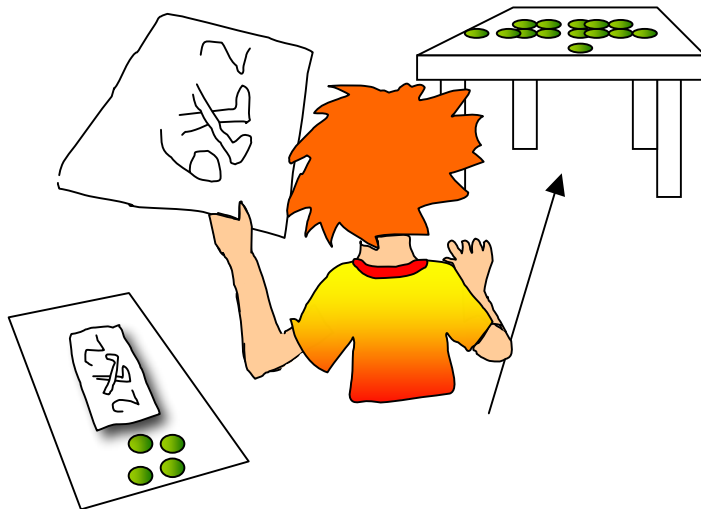
Maths : Semaine 1 :

Il faut vérifier avant de donner ces fiches que l'enfant a découvert l'année précédente :

- 1. Le concept **pair** et **impair** (voir fiches ci-dessous, à choix).
- 2. Les termes **de plus que, de moins que, autant** (voir fiches de référence + organiser le jeu avec des jetons à gagner).
- 3. Les signes $<$ $>$

Et lui faire découvrir :

- 3. Le codage des nombres jusqu'à 1000 avec la boîte de codage (voir : maths /9 ans (5P)/codage et valeur des nombres de 1 a 999 MJ.pdf) *Fiches d'applications ci-dessous pour la dictée de nombres.*
- 4. Livret 2 : si le principe de la multiplication n'a pas encore été découvert, dessiner sur une feuille



L'enfant intègre ainsi que le signe « X » veut dire le nombre de fois qu'il doit aller chercher... (ceci évite la confusion avec « + »)

Donc sur cette illustration , l'enfant doit marcher 6 fois pour prendre 2 jetons.

Au début, il fait tous les trajets et indique les résultats, puis on le laisse chercher la réponse directement quand il se sent à l'aise pour le faire.

Fiches annexées... pour la recherche des réponses....

Bonne semaine de maths !








Maths : paire ↔ pair



Entoure en violet les chaussures pour faire chaque fois une paire .

Colorie en rouge la chaussure qui resterait toute seule.

Combien de chaussures ?








Maths : paire ↔ pair



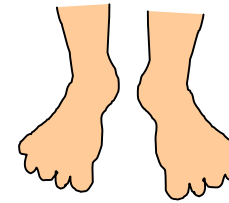
Entoure en violet les chaussures pour faire chaque fois une paire .

Colorie en rouge la chaussure qui resterait toute seule.

Combien de chaussures ?

Maths : paire ↔ pair



Entoure en violet les chaussures pour faire chaque fois une paire.
Colorie en rouge la chaussure qui resterait toute seule.

Combien de chaussures ?

Compte le nombre de chaussures dans chaque case et écris ta réponse dans la colonne de droite.
Colorie le chiffre des unités en bleu quand tu as pu faire des paires et en rouge quand une chaussure est isolée

Les nombres qui se terminent par sont des nombres **pairs**.

Les nombres qui se terminent par sont des nombres

Maths : pair(e)

impair



Pour les nombres **pairs**, le chiffre des unités est :

.....



Pour les nombres **impairs**, le chiffre des unités est :

.....

correctif Maths : paire ↔ pair



Entoure en violet les chaussures pour faire chaque fois une paire.

Colorie en rouge la chaussure qui resterait toute seule.

Combien de chaussures ?

	14
	7
	17
	3
	16
	18
	10

correctif Maths : paire ↔ pair



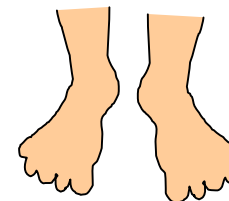
Entoure en violet les chaussures pour faire chaque fois une paire.

Colorie en rouge la chaussure qui resterait toute seule.

Combien de chaussures ?

	<p>5</p>
	<p>9</p>
	<p>19</p>
	<p>2</p>
	<p>15</p>
	<p>4</p>
	<p>13</p>

correctif Maths : paire ↔ pair



Entoure en violet les chaussures pour faire chaque fois une paire.
 Colorie en rouge la chaussure qui resterait toute seule.

Combien de chaussures ?

	<p>11</p>
	<p>20</p>
	<p>1</p>
	<p>6</p>
	<p>12</p>
	<p>8</p>

Compte le nombre de chaussures dans chaque case et écris ta réponse dans la colonne de droite.
 Colorie le chiffre des unités en bleu quand tu as pu faire des paires et en rouge quand une chaussure est isolée

Les nombres qui se terminent par 0, 2, 4, 6, 8 sont des nombres pairs.

Les nombres qui se terminent par 1, 3, 5, 7, 9 sont des nombres

étudier le préfixe « in » avec l'étude de la règle « m devant p, b, m ».

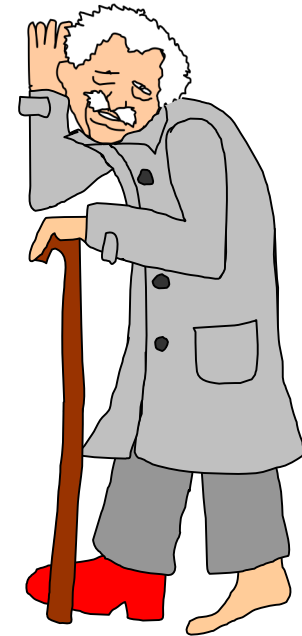
Maths : pair(e)

impair



Grand-père !
Tu n'as mis
qu'une
chaussure !!!!

Im ...pair...



Pour les nombres **pairs**, le chiffre des
unités est :

..... 0, 2, 4, 6, 8

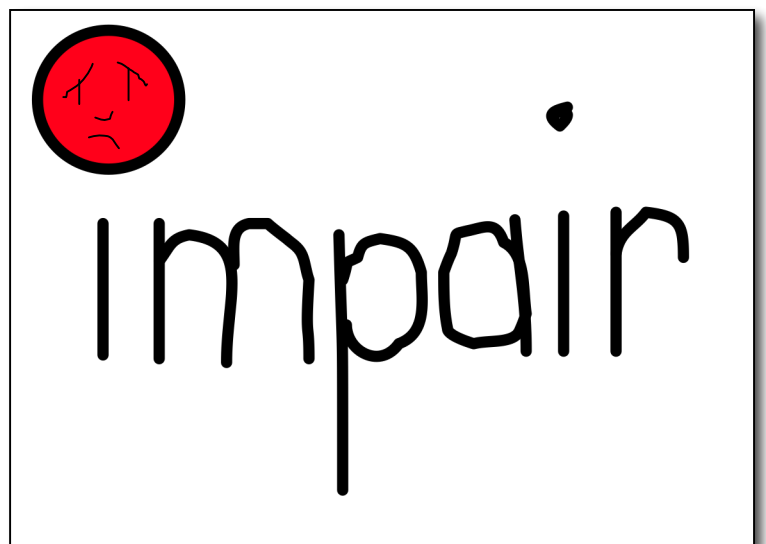
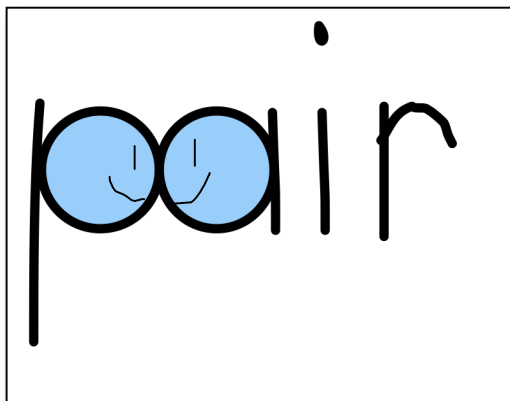
Pour les nombres **impairs**, le chiffre des
unités est :

..... 1, 3, 5, 7, 9

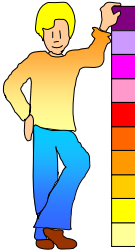

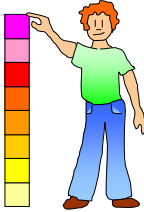


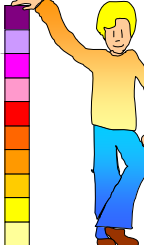
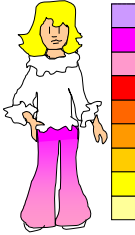
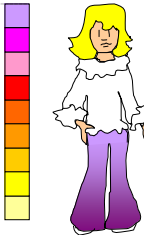
*étudier le préfixe « in » avec
l'étude de la règle « m
devant p, b, m ».*

Compte le nombre de jetons de couleurs dans chaque case:
 Utilise la couleur du dernier jeton (jeton du bas) pour écrire le nombre.

						pair	pair	pair	pair
		pair	pair	pair	pair	pair	pair	pair	pair
pair	pair	pair	pair	pair	pair	pair	pair	pair	pair
impair	pair	impair	pair	impair	pair	impair	pair	impair	pair



Maths : que veut dire.....

				
Marc	a	2	de plus que	Simon
				
Simon	a	2	de moins que	Marc
				
Julie	a		autant que	Diane

© GRe10 / MJ -SdM

2011

Jeu « autant que », « de plus que », « de moins que »...

Matériel :

- tas de pioche des cartes chiffres du Uno (de 1 à 6) (+ les cartes « 7 » pour le tirage au sort des couleurs des joueurs)
- préparer
 - 6 cartes avec « autant que »
 - 6 cartes avec « de plus que »
 - 6 cartes avec « de moins que »
- 4 paniers ou boîtes
- un tas de jetons et un dé (utile uniquement pour démarrer)

Début du jeu : (4 joueurs au maximum, Attention : autant de couleurs que de joueurs)

Chaque enfant tire au sort une couleur et tire le dé pour connaître avec quelle somme il démarre (prend le nombre de jetons indiqué par le dé). Il la place devant lui (et pas dans le panier)

Comment jouer ?

Le premier joueur prend une carte de Uno et une carte « ».

Exemple : le joueur jaune tire la carte Uno : 5 vert et la carte « de plus que ». Il doit donc prendre 5 jetons de plus que le nombre qu'a devant lui son copain vert (lorsque le terme « de moins que » ne peut pas être appliqué correctement, on indique que c'est impossible à faire et c'est le suivant qui joue : exemple : 4 jetons de moins que le jaune ...qui n'en a que 2).

A chaque tour, les nouveaux jetons gagnés sont placés devant le joueur et les anciens sont déposés dans son panier.

Celui qui a gagné est celui qui a le plus de jetons à la fin du jeu.



Jeu « de plus que... », « de moins que... », « autant que... »

Matériel :

1. Cartes du jeu et cartes couleur (à plastifier).
2. Éléments en grande quantité (jetons, allumettes, etc...)
3. Assiettes en carton (2 par élève)
4. Un dé pour commencer le jeu

Nombre de participants : de 3 à 6 (nombre de joueurs = nombre de couleurs)



Début du jeu :

1. Chaque joueur tire une couleur et la met dans son assiette référence.
2. Chaque joueur lance le dé et met le nombre de jetons indiqué dans son assiette référence.

Ensuite...

Chaque joueur tire une carte lorsque c'est son tour. Il exécute ce qui est demandé lorsque c'est possible (impossible parfois avec « de moins que.. »)

Le joueur dépose ce qu'il doit prendre dans son assiette référence en stockant la précédente prise dans son assiette de stockage.

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de jetons... Le vainqueur est celui qui a stocké le plus de jetons.

autant
que

autant
que

autant
que

autant
que

autant
que

autant
que

1

de plus
que.

1

de plus
que.

1

de plus
que.

1

de plus
que.

1

de plus
que.

1

de plus
que.

2

de plus
que.

2

de plus
que.

2

de plus
que.

2

de plus
que.

2

de plus
que.

2

de plus
que.

3

de plus
que.

3

de plus
que.

3

de plus
que.

3

de plus
que.

3

de plus
que.

3

de plus
que.

4

de plus
que.

4

de plus
que.

4

de plus
que.

4

de plus
que.

4

de plus
que.

4

de plus
que.

5

de plus
que.

5

de plus
que.

5

de plus
que.

5

de plus
que.

5

de plus
que.

5

de plus
que.

6

de plus
que.

6

de plus
que.

6

de plus
que.

6





















de plus
que.

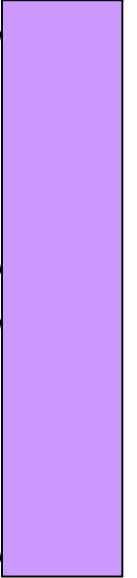
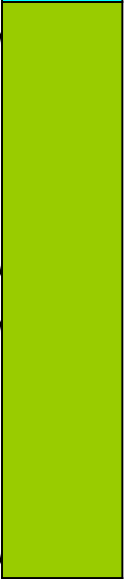
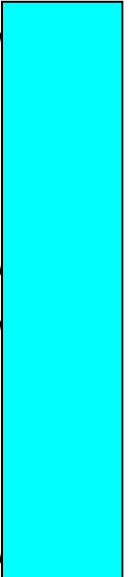
6

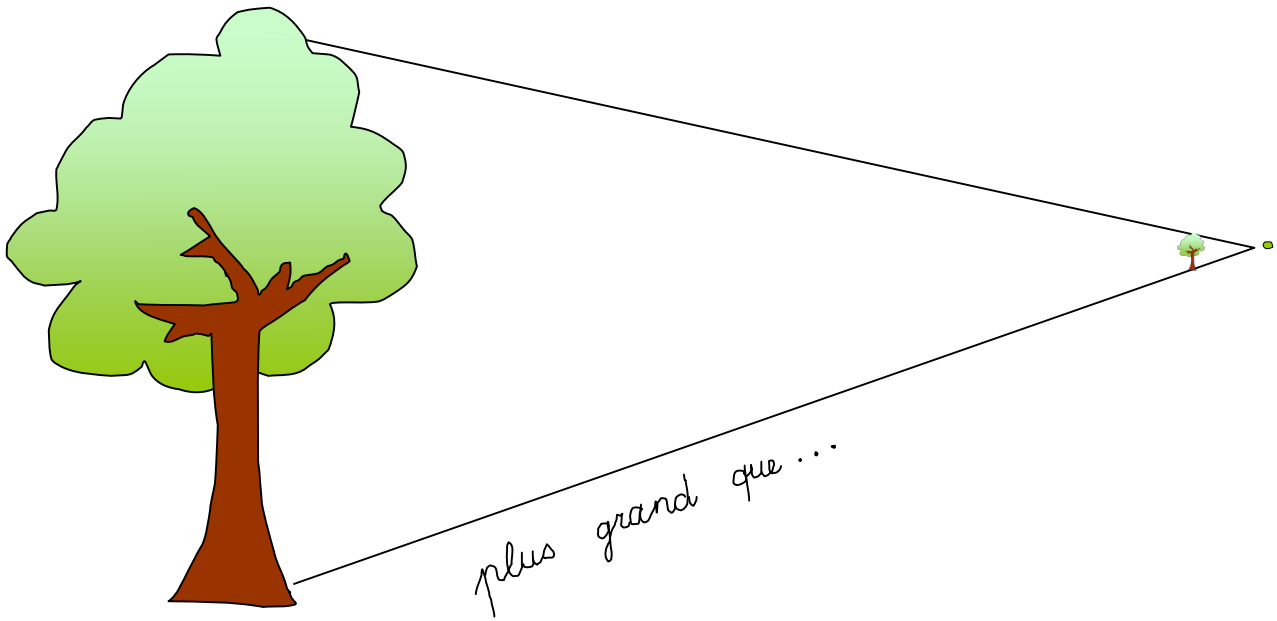
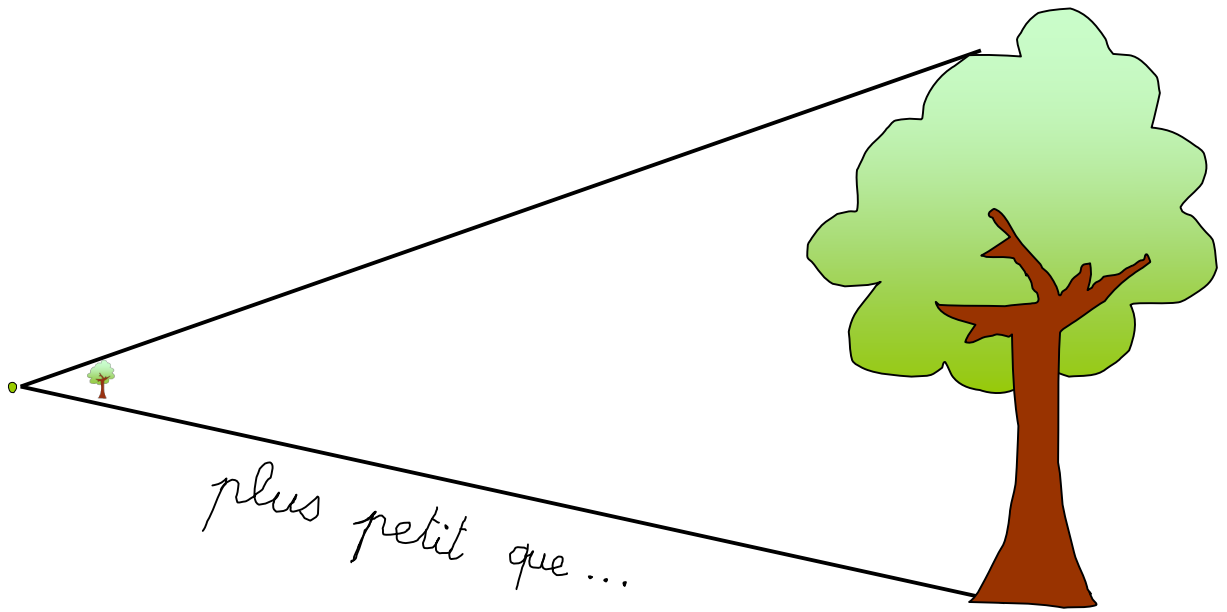
de plus
que.

6

de plus
que.

autant que 	autant que 	autant que 	autant que 	autant que 	autant que 
1 de moins que. 	1 de moins que. 	1 de moins que. 	1 de moins que. 	1 de moins que. 	1 de moins que. 
2 de moins que. 	2 de moins que. 	2 de moins que. 	2 de moins que. 	2 de moins que. 	2 de moins que. 
3 de moins que. 	3 de moins que. 	3 de moins que. 	3 de moins que. 	3 de moins que. 	3 de moins que. 
4 de moins que. 	4 de moins que. 	4 de moins que. 	4 de moins que. 	4 de moins que. 	4 de moins que. 
5 de moins que. 	5 de moins que. 	5 de moins que. 	5 de moins que. 	5 de moins que. 	5 de moins que. 
6 de moins que. 	6 de moins que. 	6 de moins que. 	6 de moins que. 	6 de moins que. 	6 de moins que. 

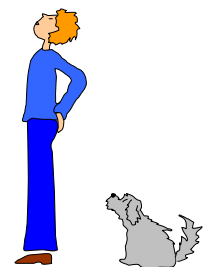




Dictée de nombres

Ecris les nombres dans les cases. Je peux te lire les nombres que tu as de la peine à lire et nous te relirons les nombres une fois ton travail de codage terminé.

	C	D	U
Trente-cinq		3	5
Huit cent trente-cinq.....
Soixante-sept.....
Deux cent soixante-sept.....
Douze.....
Quatre cent douze.....
Nonante et un
Six cent nonante et un.....
Cinquante-huit.....
Quatre cent cinquante-huit
Quatorze.....
Neuf cent quatorze.....
Six
Sept cent six.....
Huit.....
Trois cent huit.....
Cinquante-deux.....
Huit cent cinquante-deux

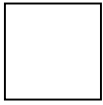




Dessine 0 fois 2 jetons :

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

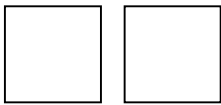
Dessine 1 fois 2 jetons :



..... =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

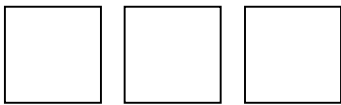
Dessine 2 fois 2 jetons :



..... + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

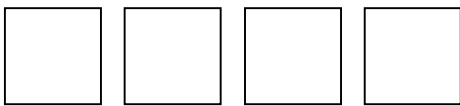
Dessine 3 fois 2 jetons :



..... + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

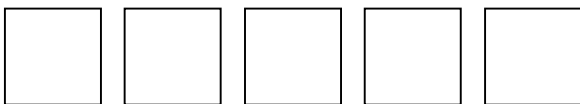
Dessine 4 fois 2 jetons :



..... + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

Dessine 5 fois 2 jetons :

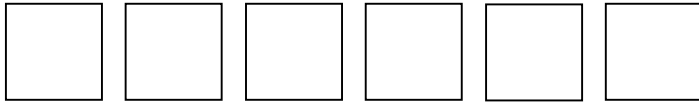


..... + + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

LIVRE 2

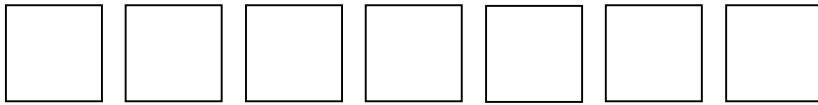
Dessine 6 fois 2 jetons :



..... + + + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

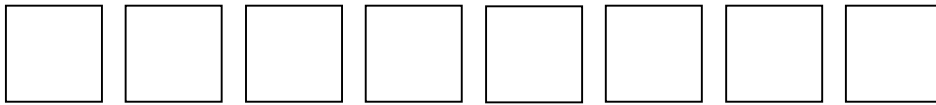
Dessine 7 fois 2 jetons :



..... + + + + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

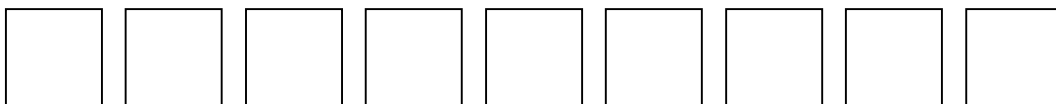
Dessine 8 fois 2 jetons :



..... + + + + + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

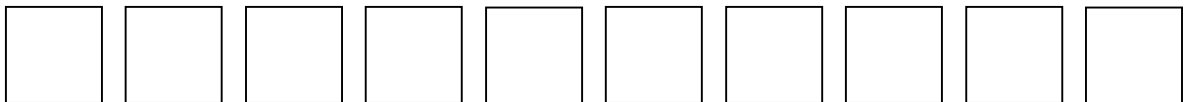
Dessine 9 fois 2 jetons :



..... + + + + + + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

Dessine 10 fois 2 jetons :



..... + + + + + + + + + =

Ecris le calcul sous forme de multiplication : j'ai dessinéX =

MATHS : le livret 2 en image

Lorsque tu dois faire $\times 2$, pense simplement aux pattes du poussin.

1×2 veut dire 1  a combien de pattes ?.....

2×2 veut dire 2 poussins ont combien de pattes ?.....

compte :

 =pattes Calcul : $\times 2$ =

3×2 veut dire 3 poussins ont combien de pattes ?.....

compte :

 =pattes . Calcul : $\times 2$ =

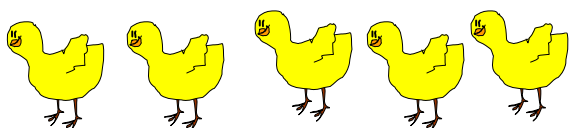
4×2 veut dire 4 poussins ont combien de pattes ?.....

compte :

 =pattes . Calcul : $\times 2$ =

5×2 veut dire 5 poussins ont combien de pattes ?.....

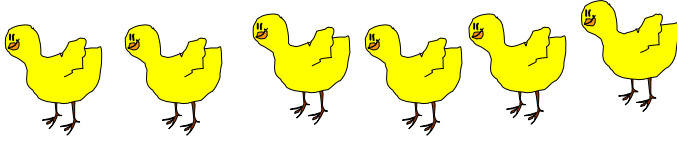
compte :

 =pattes . Calcul : $\times 2$ =

MATHS : le livret 2 en image

6 x 2 veut dire 6 poussins ont combien de pattes ?.....

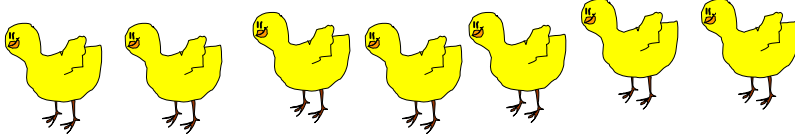
compte :



=pattes . Calcul :x 2 =

7 x 2 veut dire 7 poussins ont combien de pattes ?.....

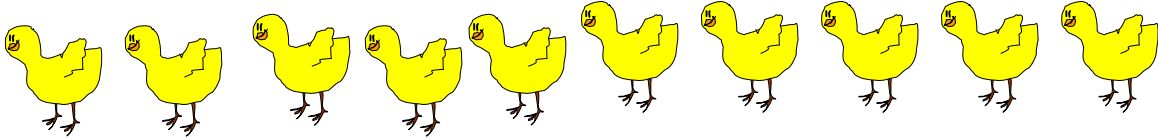
compte :



=pattes . Calcul :x 2 =

8 x 2 veut dire 8 poussins ont combien de pattes ?.....

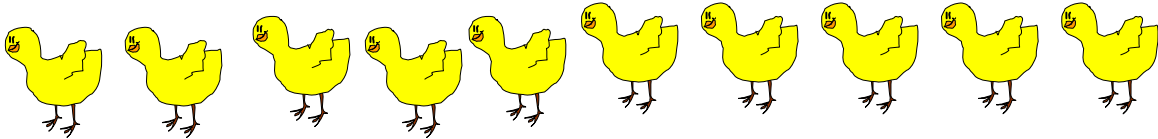
compte :



=pattes . Calcul :x 2 =

9 x 2 veut dire 9 poussins ont combien de pattes ?.....

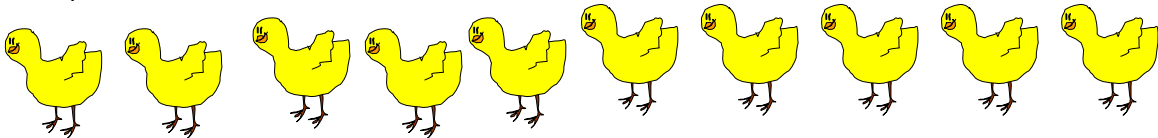
compte :



=pattes . Calcul :x 2 =

10 x 2 veut dire 10 poussins ont combien de pattes ?.....

compte :



=pattes . Calcul :x 2 =

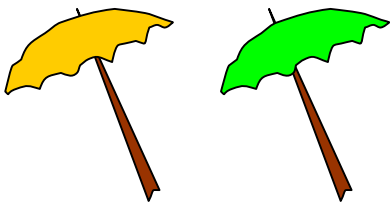
Découvrons le livret 2....

Sous chaque parasol, il y a deux personnes. Combien de personnes peut (peuvent) abriter....



Un parasol.....

$1 \times 2 =$



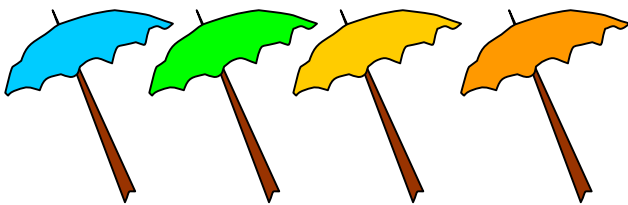
Deux parasols.....

$2 \times 2 =$



Trois parasols....

$3 \times 2 =$



Quatre parasols...

$4 \times 2 =$



Cinq parasols...

$5 \times 2 =$

Découvrons le livret 2....



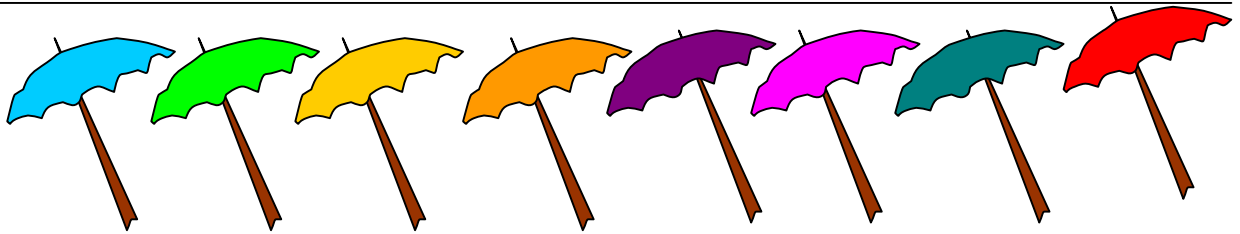
Six parasols...

6 2=



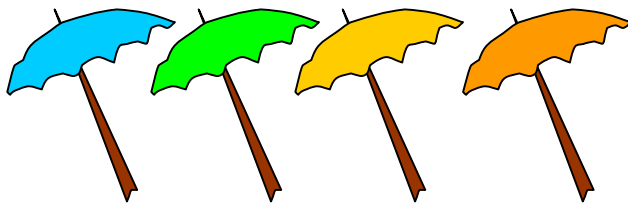
Sept parasols...

7 2=



Huit parasols...

8 2=



Neuf parasols... 9 2=



Dix parasols...

10 2=

