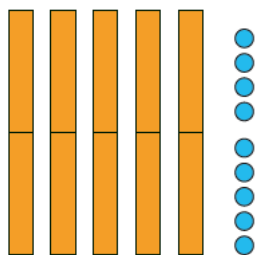


Les groupes de 10 : les dizaines

Num 1



59, c'est 5 groupes de dix et 9 unités isolées.

On dit aussi : « C'est 5 dizaines et 9 unités ».

Pour dénombrer une collection, on regroupe par groupe de 10.



22

Il y a 2 groupes de 10 et 2 unités isolées

C'est 2 dizaines et 2 unités.



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Complète.

43 : groupes de 10 et unités isolées ou dizaines et unités.

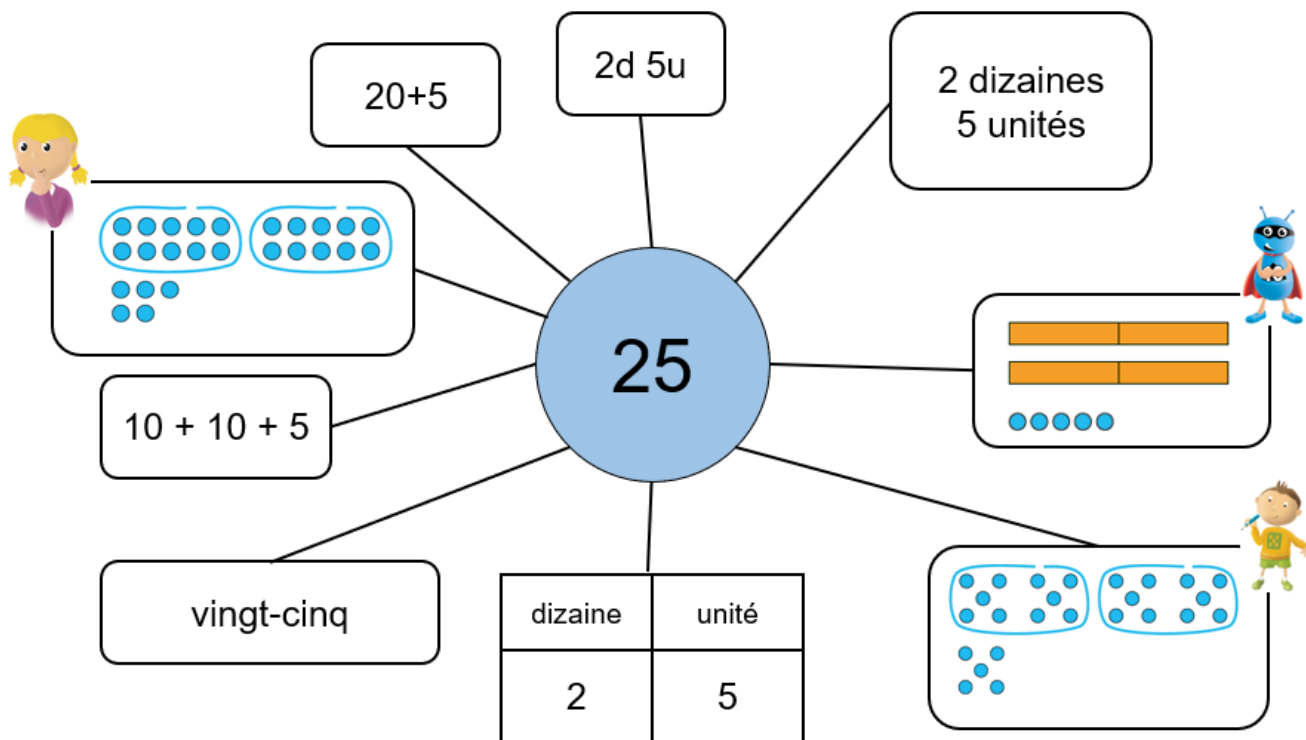
17 : groupes de 10 et unités isolées ou dizaines et unités.

25 : groupes de 10 et unités isolées ou dizaines et unités.

9 : groupes de 10 et unités isolées ou dizaines et unités.

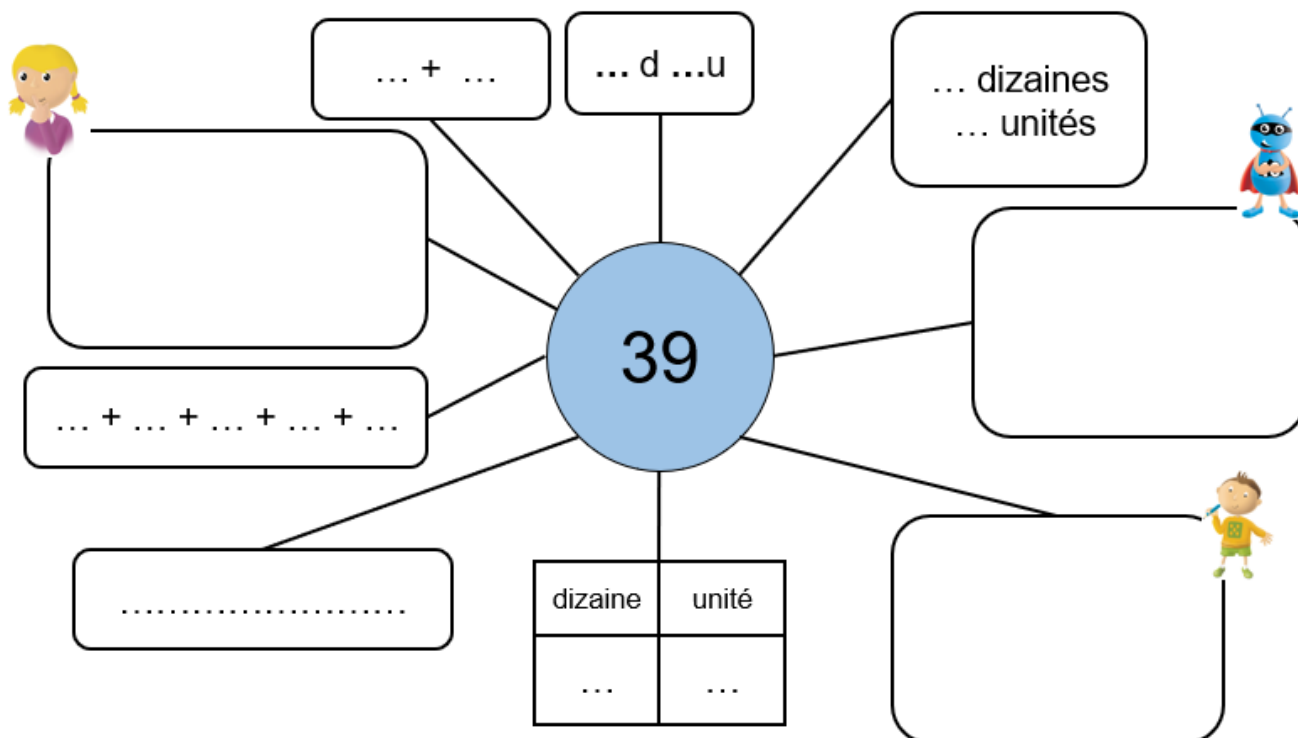
Les différentes représentations du nombre (nombres inférieurs à 100)

Num 2



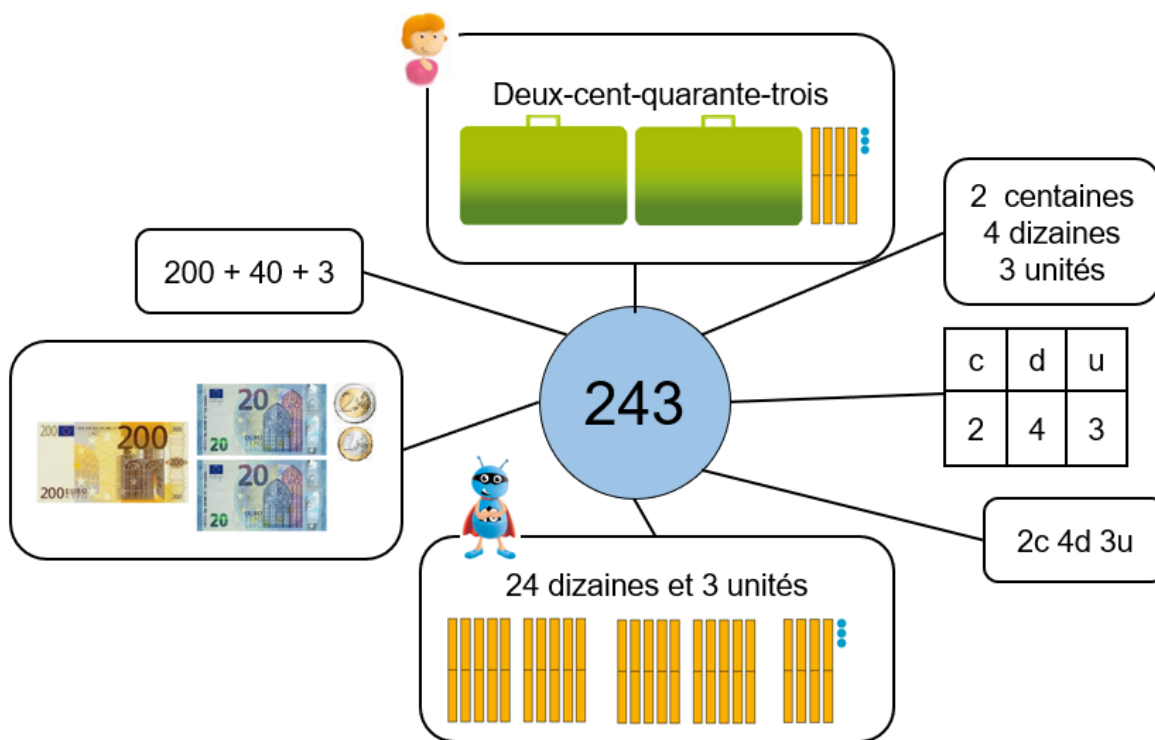
ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Complète.



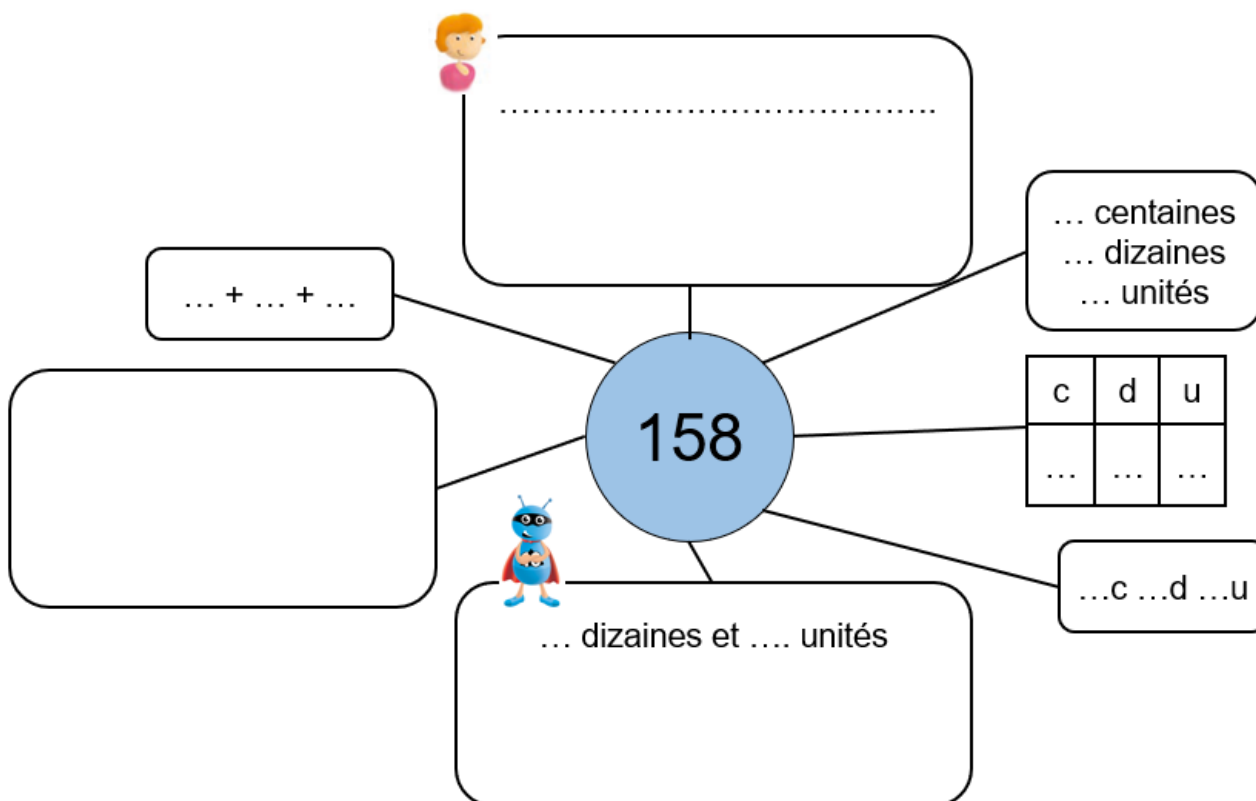
Les différentes représentations du nombre (nombres supérieurs à 100)

Num 3



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Complète.



Les nombres de 60 à 99

Num 4

1/ Quand un nombre commence par « soixante », c'est :

- soit 6 groupes de dix et quelque chose, (soixante, soixante-et-un, soixante-deux, ..., soixante-neuf)
- soit 7 groupes de dix et quelque chose (soixante-dix, soixante-et-onze, soixante-douze, ..., soixante-dix-neuf),

Cela dépend de ce que l'on entend après « soixante ».

2/ Quand un nombre commence par « quatre-vingts », c'est :

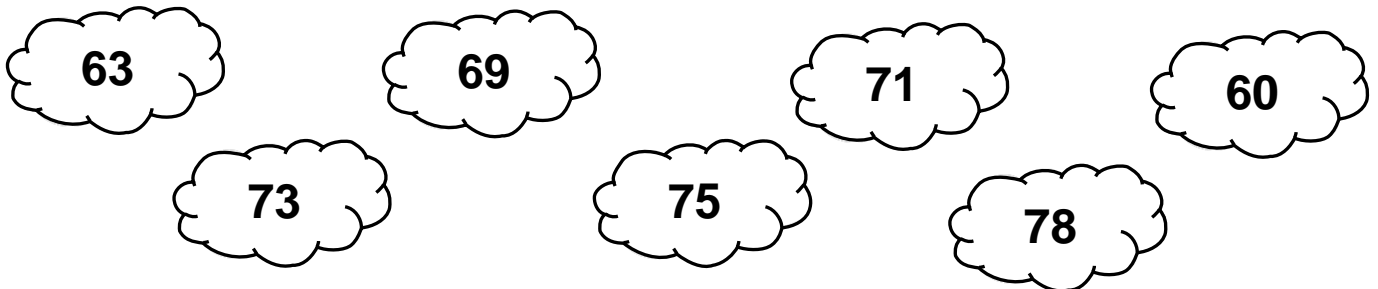
- soit 8 groupes de 10 et quelque chose (quatre-vingts, quatre-vingt-et-un, soixante-deux, ..., soixante-neuf),
- soit 9 groupes de 10 et quelque chose. (quatre-vingt-dix, quatre-vingt-onze, quatre-vingt-douze, ..., quatre-vingt-dix-neuf).



ENTRAÎNE-TOI !

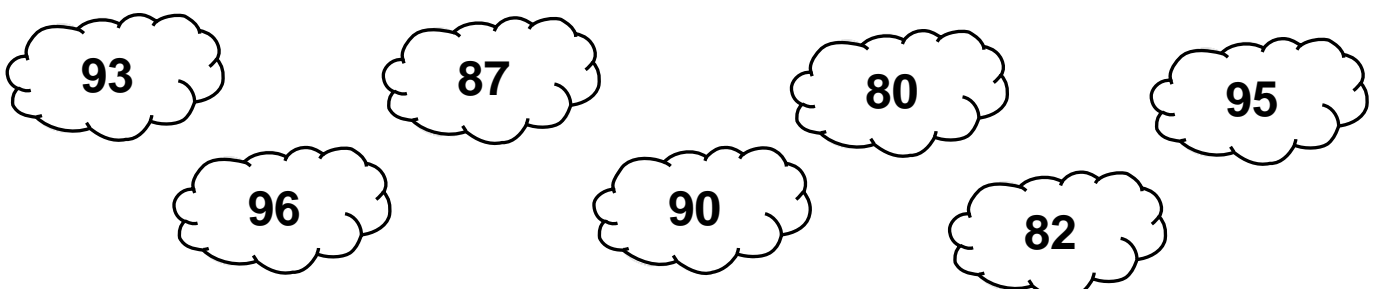
Consigne : Colorie : en bleu les nombres de soixante à soixante-neuf,

En rouge les nombres de soixante-dix à soixante-dix-neuf.



Consigne : Colorie : en bleu les nombres de quatre-vingts à quatre-vingt-neuf,

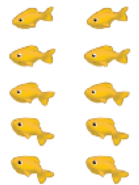
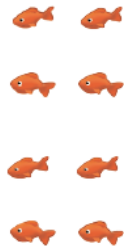
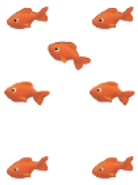
En rouge les nombres de quatre-vingt-dix à quatre-vingt-dix-neuf.



Les signes =, > et < pour comparer des quantités.

Num 5

Le crocodile Fritz mange toujours le plus grand nombre !



7

<

4 + 4

7 + 4

>

10

= : égal

> : plus grand que ou supérieur à

< : plus petit que ou inférieur à



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Place le signe qui convient : =, > ou <.

10 20

15 ... 12

4 ... 4

5 + 3 8

9 ... 13

15 ... 17

10+10 ... 19

8 ... 4 + 4

7 6

Ordonner les nombres

Num 6

Étape 1 : On compte le nombre de chiffre :

$9 < 23$ 23 est un nombre à deux chiffres (deux dizaines) alors que 9 est nombre à un chiffre (0 dizaine). 23 est donc plus grand que 9.

Étape 2 : Quand deux nombres ont le même nombre de chiffres, on compare les chiffres un à un commençant toujours par le chiffre situé le plus à gauche :

Le chiffre des centaines :

exemple : $135 < 242$ (135 a une centaine, 242 en a 2, 242 est donc plus grand que 135).

Si le chiffre des centaines est le même, on compare le chiffre des dizaines :

Exemple : $136 > 107$

Si le chiffre des dizaines est le même, on compare le chiffre des unités :

Exemple : $67 > 66$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Ordonne ces nombres du plus petit au plus grand (ordre croissant)

58 29 8 30

... < ... < ... < ...

Consigne : Ordonne ces nombres du plus grand au plus petit (ordre décroissant).

6 25 43 61

... < ... < ... < ...



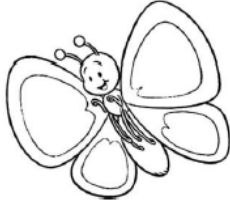
Table des doubles

Calc 1

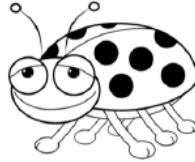
$1 + 1 = \underline{\quad}$



$2 + 2 = \underline{\quad}$



$3 + 3 = \underline{\quad}$



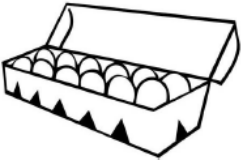
$4 + 4 = \underline{\quad}$



$5 + 5 = \underline{\quad}$



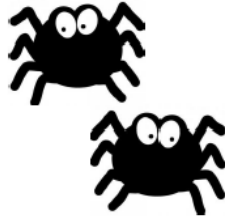
$6 + 6 = \underline{\quad}$



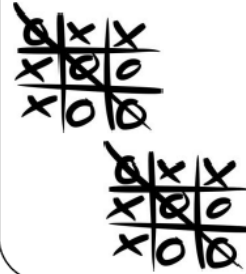
$7 + 7 = \underline{\quad}$

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

$8 + 8 = \underline{\quad}$



$9 + 9 = \underline{\quad}$



$10 + 10 = \underline{\quad}$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Complète la phrase.

Le double de 3 est

Le double de 2 est

Le double de 5 est

Le double de 7 est

Le double de 8 est

Le double de 4 est

Le double de 9 est

Le double de 10 est

Le double de 1 est

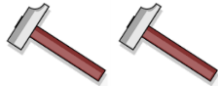
Le double de 6 est

Les moitiés

Calc 2

Consigne : Partage les collections en deux pour trouver les moitiés puis complète.

2



La moitié de 2 c'est car + = 2.

4



La moitié de 4 c'est car + = 4.

6



La moitié de 6 c'est car + = 6.

8



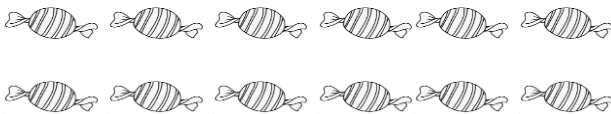
La moitié de 8 c'est car + = 8.

10



La moitié de 10 c'est car + = 10.

12



La moitié de 12 c'est car + = 12.

14



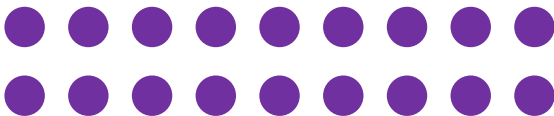
La moitié de 14 c'est car + = 14.

16



La moitié de 16 c'est car + = 16.

18



La moitié de 18 c'est car + = 18.

20



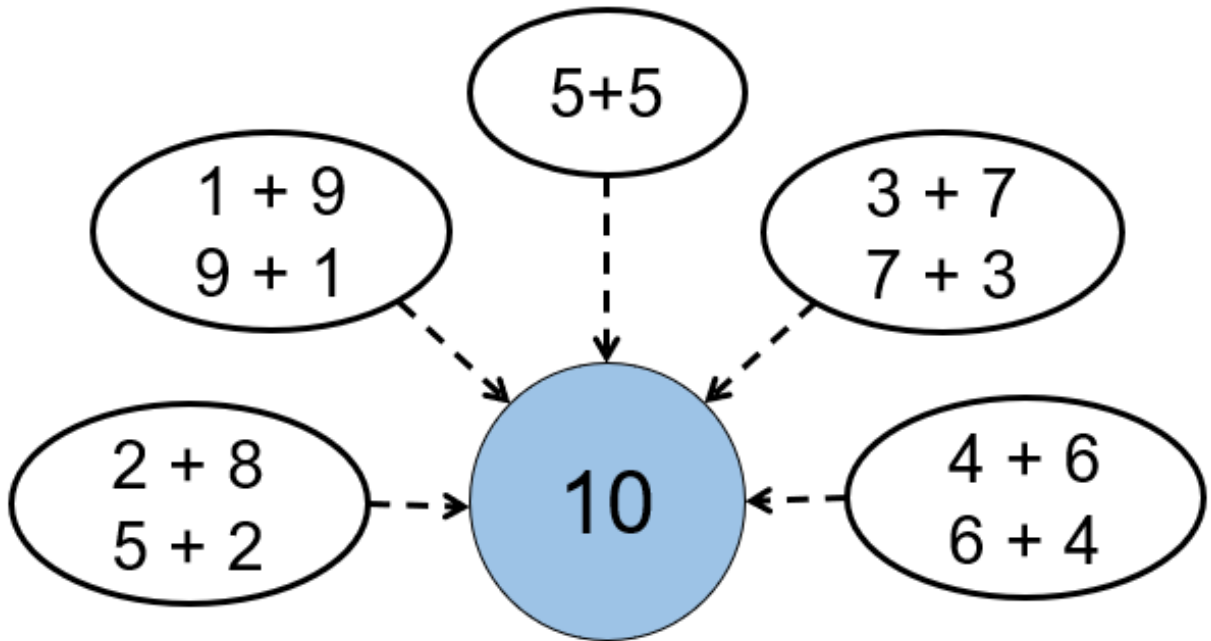
La moitié de 20 c'est car + = 20



Compléments à 10

Calc 3

Il existe plusieurs manières de décomposer le nombre 10.



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Colorie toutes les bulles qui font 10.

8 + 2

4 + 5

4 + 6

3 + 6

0 + 10

7 + 2

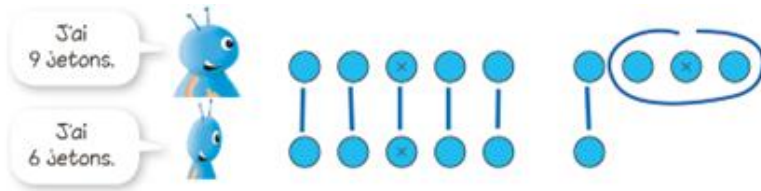
5 + 5

8 + 3

1 + 9

La soustraction

Calc 4



Signe : - (**moins**)

Le résultat d'une soustraction s'appelle **la différence**.

$$9 - 6 = 3$$

La **différence** entre 9 et 6, c'est 3.

Quand on écrit une soustraction en ligne, **le grand nombre est toujours avant le signe**. On peut écrire $9 - 5 = 4$ mais pas ~~$5 - 9 =$~~

Cas n°1 : J'enlève un **grand nombre**, je barre au **début**.



$$8 - 6 = 2$$

Cas n°2 : J'enlève un **petit nombre**, je barre à la **fin**.



$$9 - 2 = 7$$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Entoure en bleu les additions. Entoure en rouge les soustractions.

Barre les opérations impossibles.

$8 + 7$

$6 - 1$

$2 - 8$

$8 - 6$

$2 + 9$

$3 + 3$

$4 - 6$

$10 - 1$

$3 - 4$

Consigne : Barre le calcul impossible. Calcule les autres. Dessine si tu as besoin.

$8 - 4 = \dots$

.....

$7 - 9 = \dots$

.....

$8 - 7 = \dots$

.....

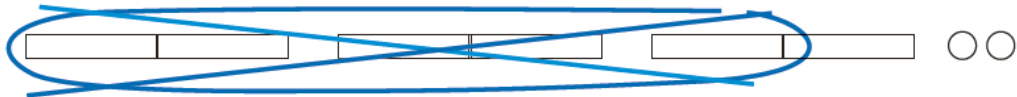
$7 - 3 = \dots$

Dégrouper les dizaines dans une soustraction

Cas n°1 : J'enlève un grand nombre, je barre au début pour soustraire « en avançant ».



$$12 - 9 = 3$$



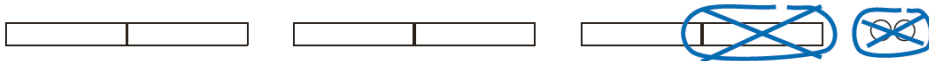
26

$$32 - 26 = 6$$

Cas n°2 : J'enlève un petit nombre, je barre à la fin pour soustraire « en reculant ».



$$12 - 3 = 9$$



$$32 - 8 = 24$$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule. Dessine si tu as besoin.

$$13 - 4 = \dots$$

.....

$$14 - 8 = \dots$$

.....

$$37 - 9 = \dots$$

.....

$$37 - 29 = \dots$$

L'addition

Calc 6



Nina a 7 images



Léo a 8 images

$$8 + 7 = 15$$

La **somme** de 7 et 8, c'est **15**.

Signe : **+** (**plus**)

Le résultat d'une soustraction s'appelle **une somme**.



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule ces additions

$5 + 3 = \dots\dots$

$4 + 1 = \dots\dots$

$3 + 2 = \dots\dots$

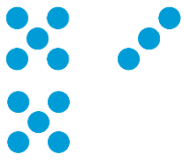
$8 + 2 = \dots\dots$

$4 + 4 = \dots\dots$

Tables d'addition : Techniques

Calc 7

Technique n°1 : Je regroupe les 5 (Technique de Dédé).



$$8 + 5 = 5 + 5 + 3$$
$$\begin{array}{c} \diagdown \quad \diagup \\ 10 + 3 = 13 \end{array}$$

Pour calculer $8 + 5$:

Étape 1 : Imagine les nombres comme Dédé.

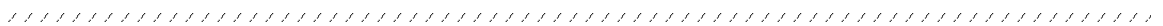
Étape 2 : Regroupe les 5 pour faire 10.

Étape 3 : Ajoute les unités qui restent.

ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule. Dessine si tu as besoin.

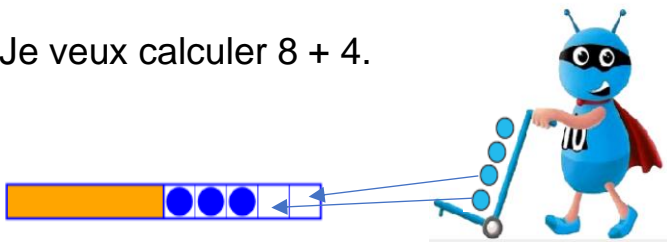
$9 + 5 = \dots$



$7 + 7 = \dots$

Technique n°2 : Passer par dix » quand j'additionne mentalement un nombre.

Je veux calculer $8 + 4$.



Étape 1 : Imagine 8 jetons dans la boîte.

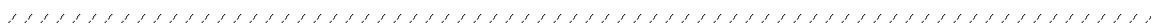
Étape 2 : Ferme la boîte. $8 + \dots = 10$

Étape 3 : Ajoute à 10 les jetons qu'il reste. $10 + \dots = \dots$


ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule. Dessine si tu as besoin.

$9 + 5 = \dots$



$7 + 6 = \dots$

Technique n°3 : Les doubles. Je les connais par  . Mais je peux utiliser la technique de Dédé.

$$8 + 8 = 5 + 5 + 3 + 3$$
$$\begin{array}{c} \diagdown \quad \diagup \\ 10 \quad + \quad 6 \\ \diagup \quad \diagdown \\ = 16 \end{array}$$



Ça fera dix et encore...

Technique n°4 : Le calcul de la somme de deux nombres qui se suivent c'est le double du petit nombre + 1.

Je veux calculer $7 + 8$ et comme 8 c'est $(7+1)$.

$$7 + 8$$
$$\begin{array}{c} \diagdown \quad \diagup \quad \diagdown \\ 7 + 7 + 1 \\ \diagup \quad \diagdown \quad \diagup \\ 14 + 1 = 15 \end{array}$$

Étape 1 : Calcule le double du plus petit nombre. ($7+7= 14$)

Étape 2 : Puis ajoute 1 ($14 + 1 = 15$).



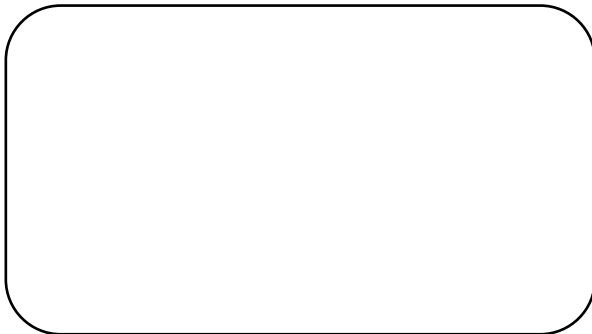
ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule.

$9 + 8 = \dots$

$7 + 6 = \dots$

Technique n°5 : Technique du +9



Je veux calculer $6 + 9$ et comme 9 c'est $(10 - 1)$

Étape 1 : Ajoute 10 à l'autre nombre ($6 + 10 = 16$)

Étape 2 : Puis enlève 1 ($16 - 1=15$).



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule.

$9 + 6 = \dots$

$9 + 8 = \dots$

$7 + 9 = \dots$

$5 + 9 = \dots$

Tables d'additions

Consigne : Remplis les cases en t'aidant des techniques apprises (double, Dédé...).

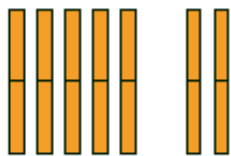
Conseil : Débute par les cases grisées, elles correspondent aux doubles.

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

N'oublie pas de vérifier !

Additionner des dizaines

Pour additionner des dizaines, **calcule** le nombre total de **groupes de 10**.



70



50

70 + 50 c'est 7 + 5 groupes de 10.

ou $7 d + 5 d = 12 d = 120$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule. Dessine les boîtes de dix si tu as besoin.

40 + 30 =

....d + ...d = ...d

.....

90 + 40 =

....d + ...d = ...d

.....

70 + 70 =

....d + ...d = ...d

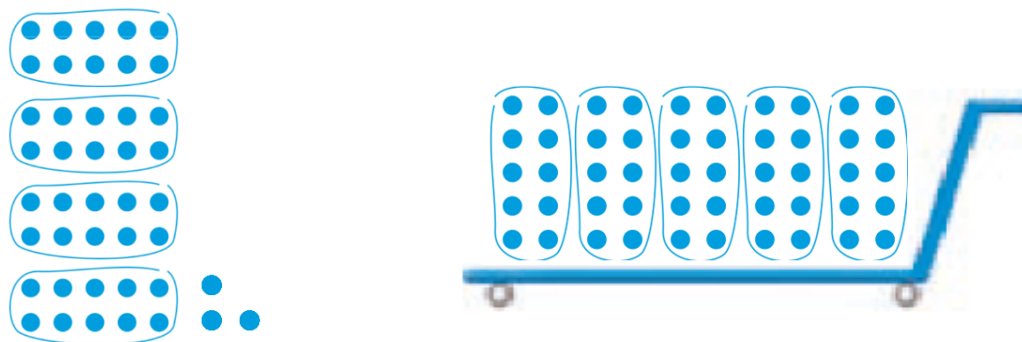
.....

80 + 50 =

....d + ...d = ...d

Additionner un nombre à deux chiffres avec des dizaines

Je veux calculer $43 + 50$. Je cherche combien il y a de groupes de 10 puis d'unités isolées.



Combien y-a-t-il de groupes de 10 ?

Combien y-a-t-il d'unités isolées ?

$43 + 50 = \dots$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule. Dessine si tu as besoin

$40 + 17 = \dots$

.....

$38 + 20 = \dots$

.....

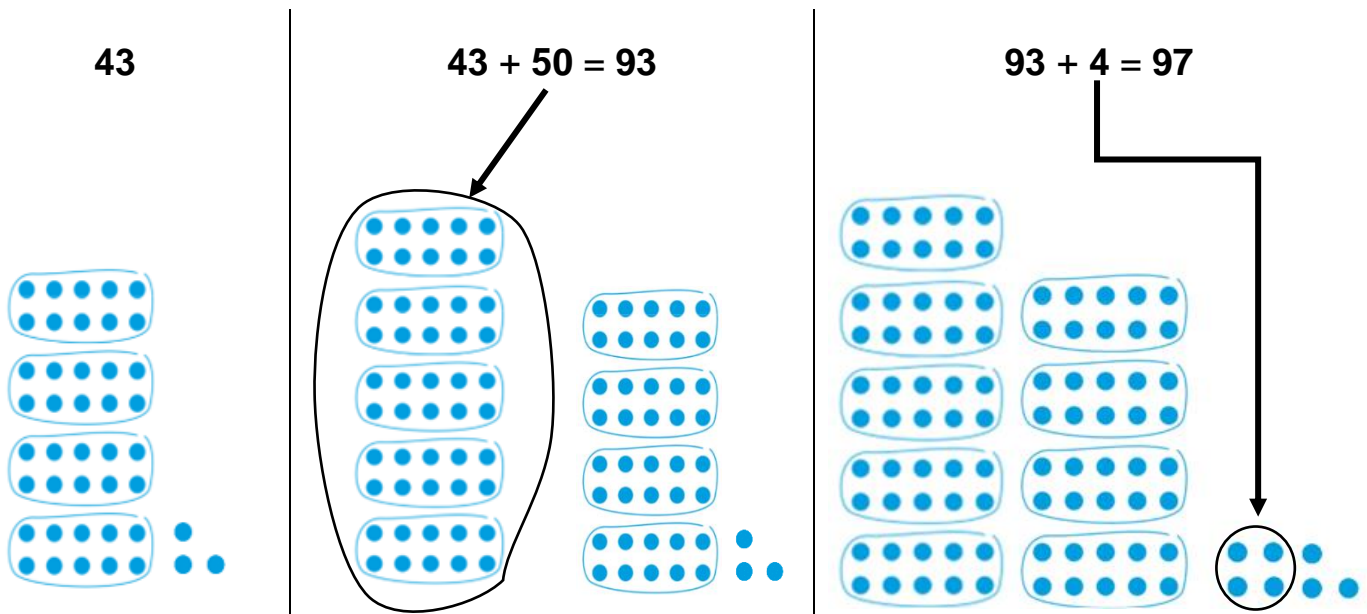
$13 + 60 = \dots$

.....

$69 + 30 = \dots$

Additionner deux nombres à deux chiffres

Je veux calculer $43 + 54$. Je cherche combien il y a de groupes de 10 et d'unités isolées.



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule. Dessine si tu as besoin

$47 + 31 = \dots$

.....

$34 + 26 = \dots$

.....

$52 + 43 = \dots$

La multiplication (I)

Calc 12

Il y a trois groupes de 2 enfants.



$$2 + 2 + 2$$

Il y a deux groupes de 3 enfants.



$$3 + 3$$

À la place d'une **addition**, on peut écrire une **multiplication**.

$$3 \times 2 = 6$$

On dit 3 multiplié par 2 égal 6

Ou 3 fois 2 égal 6

En tout, il y a 6 enfants

$$2 \times 3 = 6$$

On dit 2 multiplié par 3 égal 6

Ou 2 fois 3 égal 6

En tout, il y a 6 enfants

Signe : **×** (fois)

Le résultat d'une multiplication s'appelle **un produit**.

$$2 \times 3 = 6$$

Le **produit** de 2 fois 3, c'est **6**.

ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Écris la multiplication correspondante à ces additions répétées.

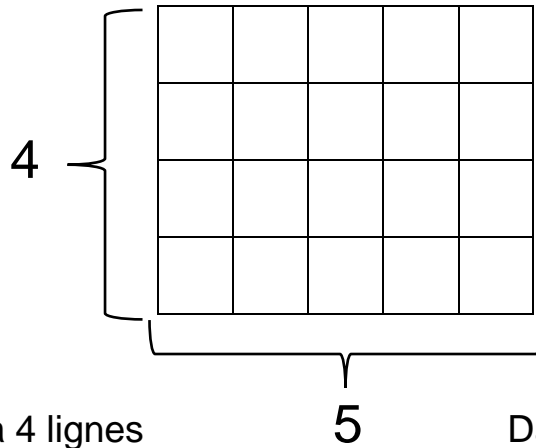
$$3 + 3 + 3 + 3 = \dots \times \dots$$

$$7 + 7 + 7 + 7 + 7 = \dots \times \dots$$

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \dots$$

$$4 + 4 = \dots$$

La multiplication (2)



Dans ce tableau, il y a 4 lignes de 5 carreaux.

Dans ce tableau, il y a 5 colonnes de 4 carreaux.

Je calcule le nombre de carreaux de ce tableau.

Dans ce tableau, il y a 5 colonnes de 4 carreaux.

$$4 \times 5 = 20$$

$$5 \times 4 = 20$$

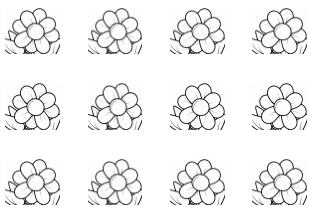
$$4 \times 5 = 5 \times 4 = 20$$

Il y a 20 carreaux dans ce tableau.

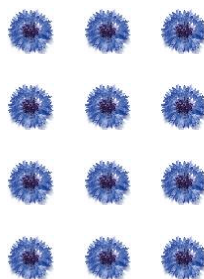


ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Écris la multiplication.



.....



.....



.....



Tables de multiplication de 2 et de 4

Astuce : la table de 2 correspond à la table des doubles.

Astuce : la table de 4 est le double de la table de 2.

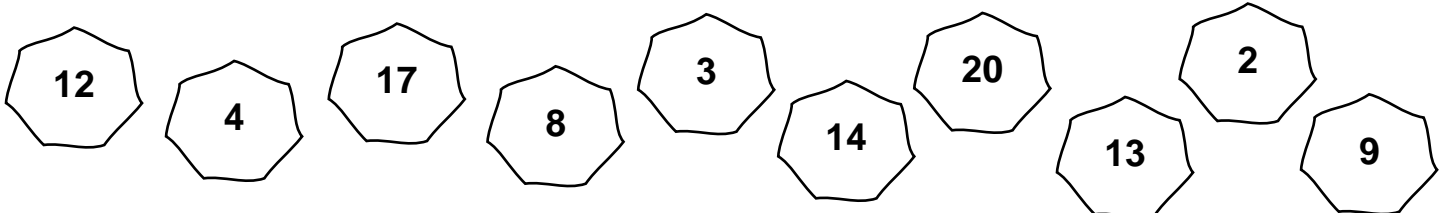
$0 \times 2 = \dots$
 $1 \times 2 = \dots$
 $2 \times 2 = \dots$
 $3 \times 2 = \dots$
 $4 \times 2 = \dots$
 $5 \times 2 = \dots$
 $6 \times 2 = \dots$
 $7 \times 2 = \dots$
 $8 \times 2 = \dots$
 $9 \times 2 = \dots$
 $10 \times 2 = \dots$

$0 \times 4 = \dots$
 $1 \times 4 = \dots$
 $2 \times 4 = \dots$
 $3 \times 4 = \dots$
 $4 \times 4 = \dots$
 $5 \times 4 = \dots$
 $6 \times 4 = \dots$
 $7 \times 4 = \dots$
 $8 \times 4 = \dots$
 $9 \times 4 = \dots$
 $10 \times 4 = \dots$

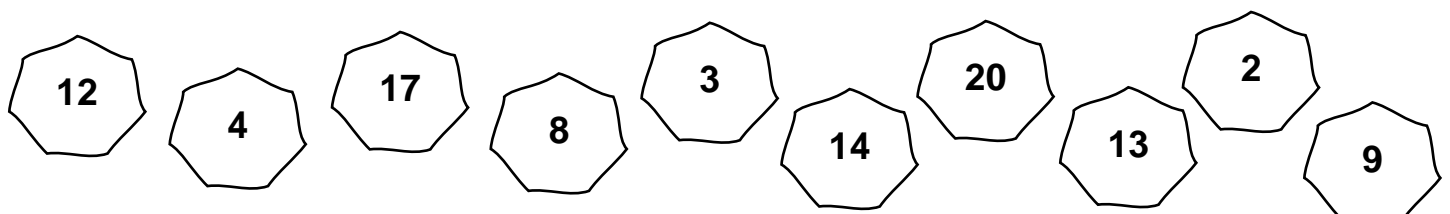


ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Colorie les résultats de la table de 2.



Consigne : Colorie les résultats de la table de 4.





Tables de multiplication de 5 et de 10

Calc 15

Astuce : Le chiffre des unités est toujours **0** et **5**.

Astuce : Les résultats de la table de 10, c'est **le nombre de dizaines**.

$0 \times 5 = \dots$

$1 \times 5 = \dots$

$2 \times 5 = \dots$

$3 \times 5 = \dots$

$4 \times 5 = \dots$

$5 \times 5 = \dots$

$6 \times 5 = \dots$

$7 \times 5 = \dots$

$8 \times 5 = \dots$

$9 \times 5 = \dots$

$10 \times 5 = \dots$

$0 \times 10 = \dots$

$1 \times 10 = \dots$

$2 \times 10 = \dots$

$3 \times 10 = \dots$

$4 \times 10 = \dots$

$5 \times 10 = \dots$

$6 \times 10 = \dots$

$7 \times 10 = \dots$

$8 \times 10 = \dots$

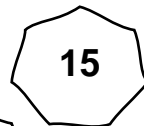
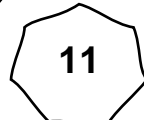
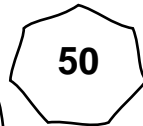
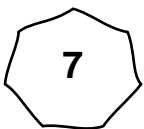
$9 \times 10 = \dots$

$10 \times 10 = \dots$



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Colorie les résultats de la table de 5.



Consigne : Colorie les résultats de la table de 10.





Tables de multiplication de 3 et de 6

Calc 16

Astuce : la table de 6 est
le double de la table de 3.

$0 \times 3 = \dots$

$1 \times 3 = \dots$

$2 \times 3 = \dots$

$3 \times 3 = \dots$

$4 \times 3 = \dots$

$5 \times 3 = \dots$

$6 \times 3 = \dots$

$7 \times 3 = \dots$

$8 \times 3 = \dots$

$9 \times 3 = \dots$

$10 \times 3 = \dots$

$0 \times 6 = \dots$

$1 \times 6 = \dots$

$2 \times 6 = \dots$

$3 \times 6 = \dots$

$4 \times 6 = \dots$

$5 \times 6 = \dots$

$6 \times 6 = \dots$

$7 \times 6 = \dots$

$8 \times 6 = \dots$

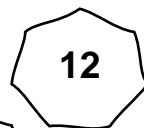
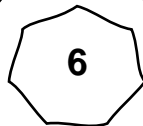
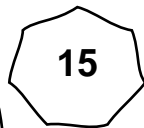
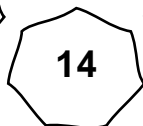
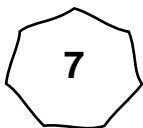
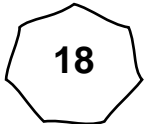
$9 \times 6 = \dots$

$10 \times 6 = \dots$

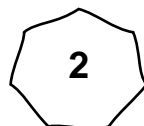
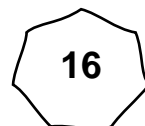


ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Colorie les résultats de la table de 3.



Consigne : Colorie les résultats de la table de 6.



Poser une opération

J'aligne les chiffres des **dizaines** entre eux.

J'aligne les chiffres des **unités** entre eux.

Je place **la retenue** dans sa colonne et je l'entoure.

Un seul chiffre par carreau !

Je n'oublie pas le **signe**.

Je trace le trait sur l'interligne.

$$\begin{array}{r}
 \textcircled{1} \\
 32 \\
 + 29 \\
 \hline
 61
 \end{array}$$



ENTRAÎNE-TOI !

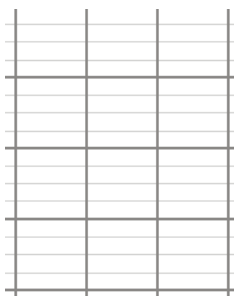
Consigne : Entoure en bleu les opérations bien posées. Repose les autres opérations.

$$\begin{array}{r}
 \textcircled{1} \\
 22 \\
 + \quad 8 \\
 + 14 \\
 \hline
 44
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 \textcircled{1} \\
 43 \\
 + 29 \\
 + 14 \\
 \hline
 86
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 \textcircled{1} \\
 53 \\
 + 2 \\
 + 19 \\
 \hline
 92
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 20 \\
 + 36 \\
 \hline
 56
 \end{array}$$



L'addition posée

Je veux calculer $21 + 5 + 32$

	d	u
	2	1
+		5
+	3	2
	5	8

$2 + 3$ (pointing to the tens column result)

$1 + 5 + 2$ (pointing to the units column result)

1/ Je commence toujours par additionner les unités avec les unités ($1 + 5 + 2 = 8$).

2/ Puis, j'additionne les dizaines avec les dizaines (2 groupes de 10 + 3 groupes de 10 = 5 groupes de 10).

$$\begin{array}{r} 21 \\ + 5 \\ + 32 \\ \hline 58 \end{array}$$

Je veux calculer $38 + 26$

	d	u
	3	8
+	2	6
	6	4

(A red circle with '1' and an arrow points from the units column to the tens column, indicating a carry.)

1/ Je commence toujours par additionner les unités avec les unités ($8 + 6 = 14$).

2/ 14 c'est 1 groupe de 10 et 4 unités. Je mets donc cette dizaine dans la colonne des dizaines sous forme de retenue

2/ Puis, j'additionne les dizaines avec les dizaines sans oublier la retenue.

($1 + 2 + 3 = 5$)

ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule.

6	2
+	19
<hr/>	

6	1
+	5
+	13
<hr/>	

3	4
+	52
<hr/>	

3	1
+	5
+	16
<hr/>	

La soustraction posée

Je veux calculer $87 - 34$

d	u
8	7
- 3	4
5	3

8 - 3

7 - 4

1/ Je commence toujours par soustraire les unités avec les unités ($7 - 4 = 3$).

2/ Puis, je soustrais les dizaines avec les dizaines ($8 - 3 = 5$).

Je veux calculer $82 - 25$

d	u
7 8	12
- 2	5
5	7

1/ Je commence toujours par soustraire les unités mais $2 - 5$ c'est **impossible**.

Je casse une dizaine pour la mettre dans les unités.

3/ Je calcule $12 - 5 = 7$

2/ Puis, Je soustrais les dizaines avec les dizaines. ($7 - 2 = 5$)



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Calcule.

$$\begin{array}{r} 75 \\ - 28 \\ \hline \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 86 \\ - 50 \\ \hline \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 68 \\ - 28 \\ \hline \dots \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 92 \\ - 47 \\ \hline \dots \end{array}$$

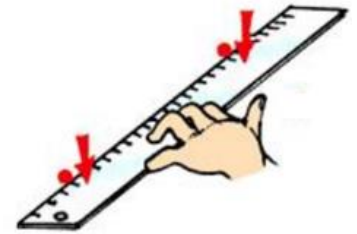
Tracer à la règle

Pour tracer un trait qui relie deux points, j'utilise **ma règle**.

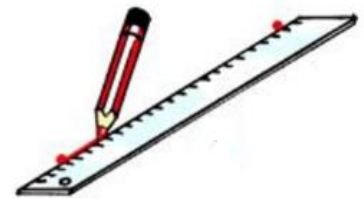
1/ Je place ma règle légèrement sous les points que je veux relier.



2/ Je tiens bien ma règle au milieu en appuyant avec ma main.

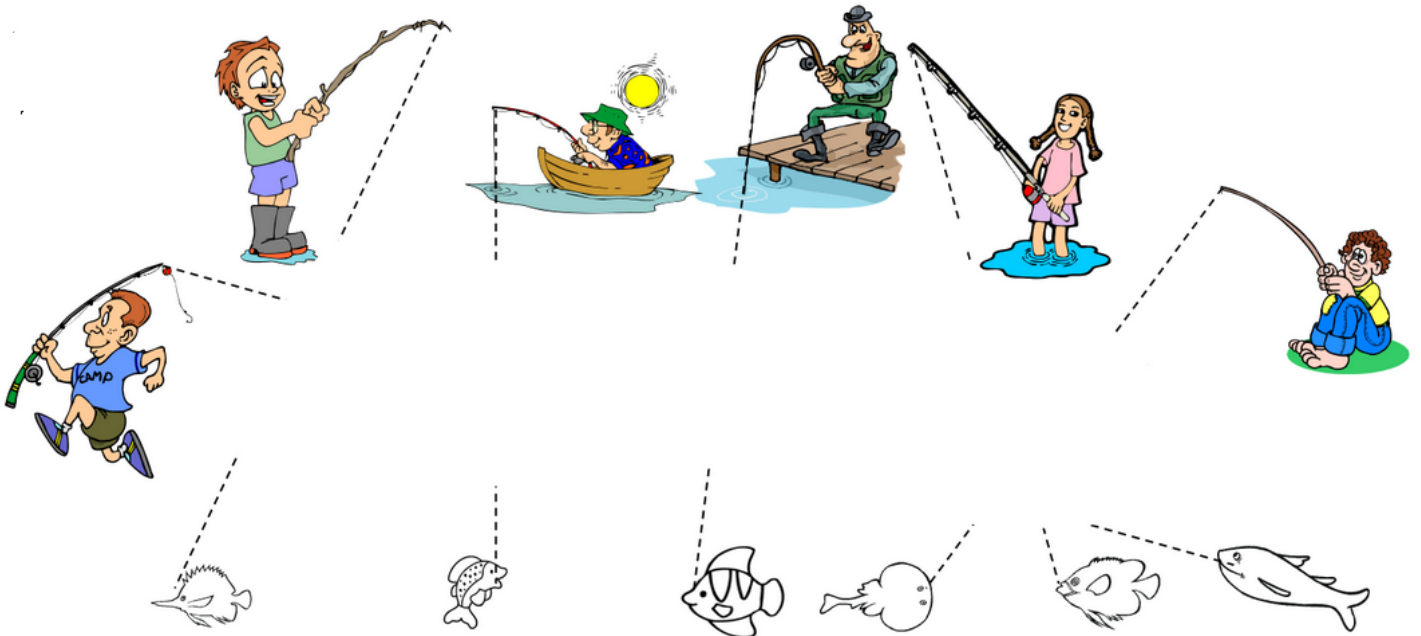


3/ Avec l'autre main, je tire le trait sans trembler d'un point à l'autre. Je ne dépasse pas



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Avec ta règle relie les lignes de chaque pêcheur à son poisson.

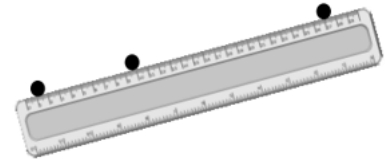


Points alignés

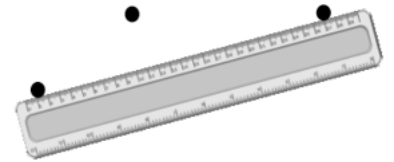
Pour savoir si des points sont alignés, j'utilise **ma règle**.

Astuce :

Je place la règle sur les deux points les plus éloignés.
Je vérifie si le point situé entre ces deux-là « touche »
aussi le bord de la règle. Si c'est le cas, alors les points
sont **alignés**.



Si un point n'est pas placé le long de la règle, alors les
points ne sont pas alignés.



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Les points sont-ils alignés. Entoure la bonne réponse.



oui

non



oui

non



oui

non





oui

non

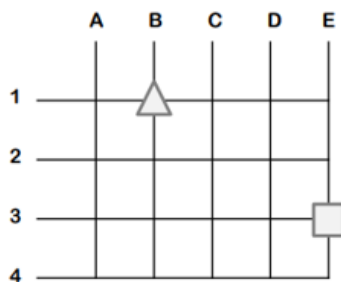
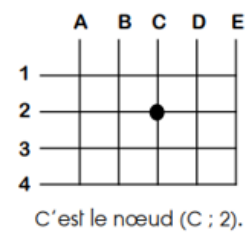
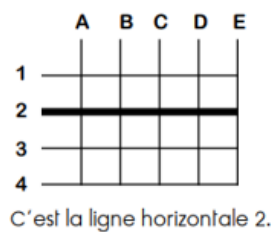
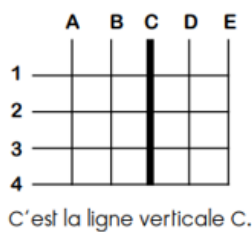
Quadrillage : Codage de nœud


Géom 3


Pour me repérer sur un quadrillage, je regarde les axes **horizontaux** () et **verticaux** (). Les coordonnées se situent au croisement de l'axe horizontal et de l'axe vertical.


On commence toujours par citer les coordonnées d'un point par le repère de l'axe horizontal puis celui de l'axe vertical.

Je peux coder la case avec une lettre ou un nombre.



Le  est sur le nœud (B ; 1).



Le  est sur le nœud (..... ;).


Place le  sur le nœud (A ; 4).




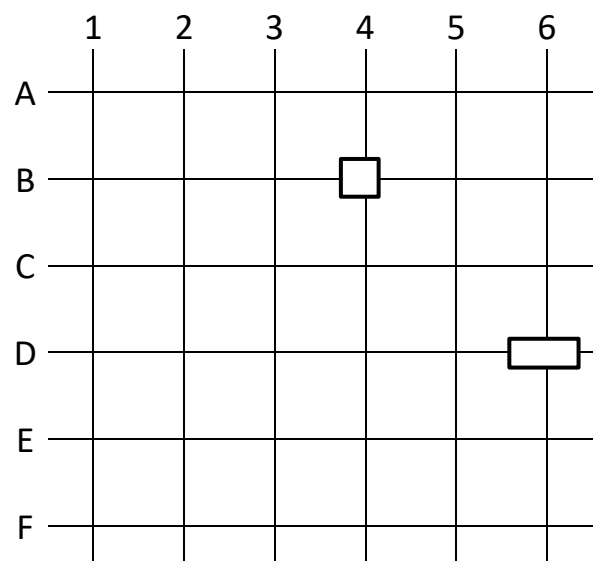
ENTRAÎNE-TOI !

Consignes :

- Place un triangle  en (5 ; F)
- Place un cercle  en (1 ; E)
- Indique les coordonnées des différentes figures présentes sur ce quadrillage de cases :

Carré  : (..... ;)

Rectangle  : (..... ;)

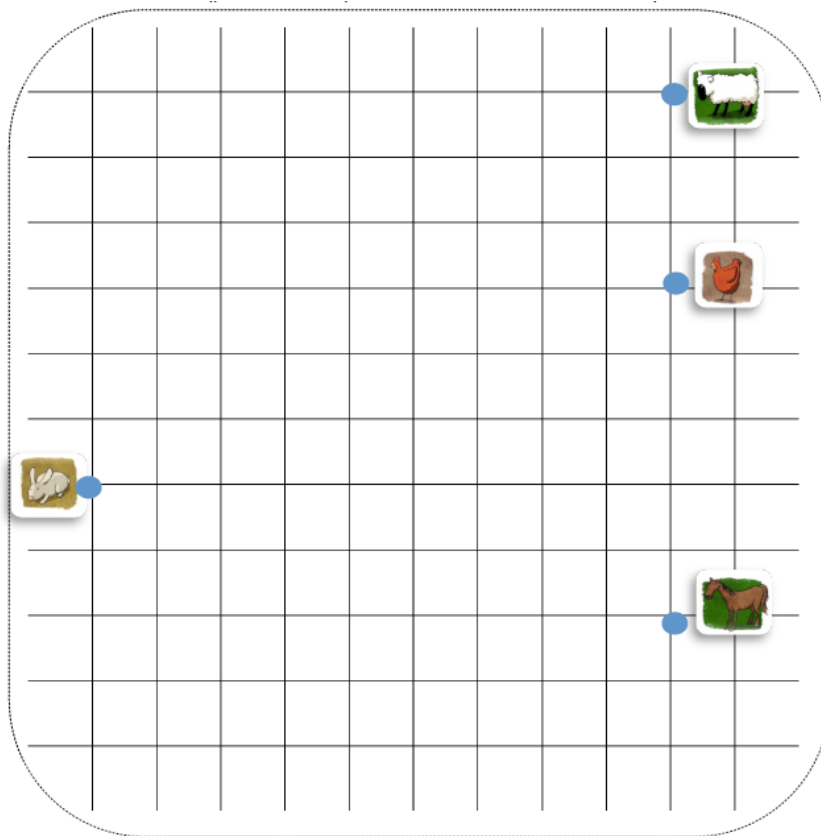


Se déplacer sur un quadrillage

Pour coder un déplacement, je peux notamment utiliser les flèches.

ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Si je suis le chemin, je saurai quel animal va voir le lapin.

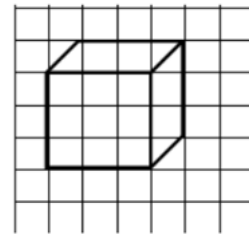


Le lapin veut aller voir le mouton, trace le chemin sur le quadrillage puis code-le.

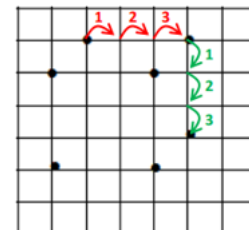


Reproduire un quadrillage

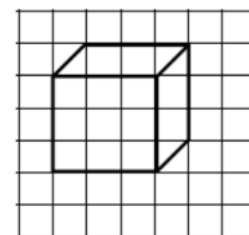
1/ J'observe la figure :



2/ Je place les points repères en me déplaçant horizontalement ou verticalement sur le quadrillage :

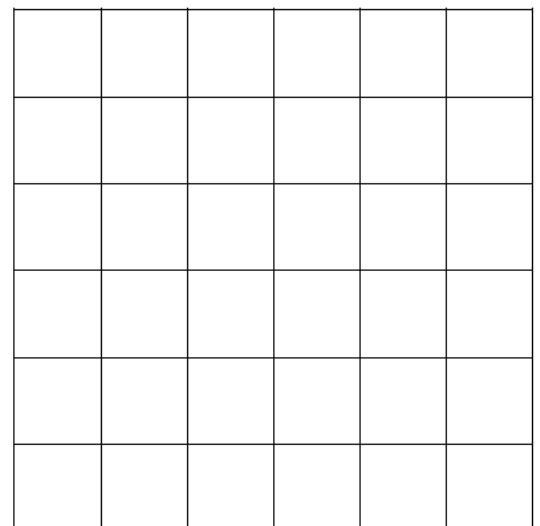
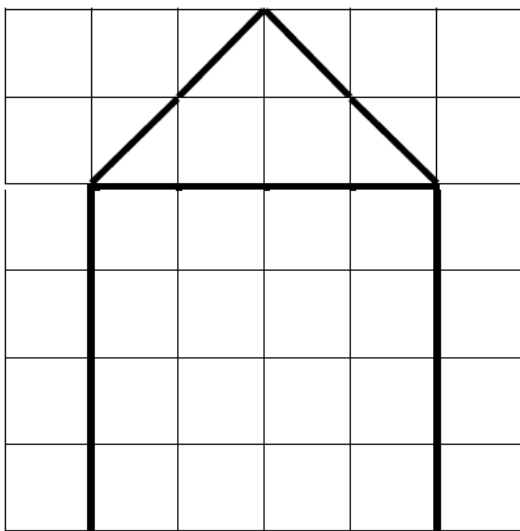


3/ Je relie les points à la règle :



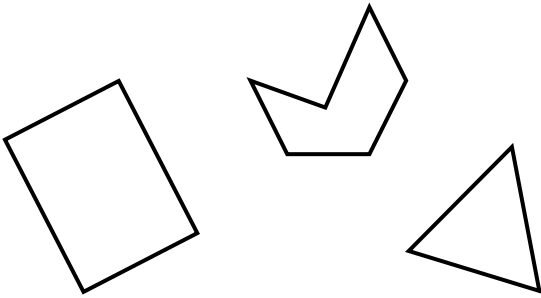
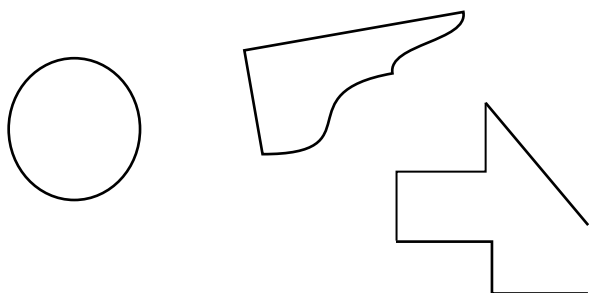
ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Reproduis la figure suivante.

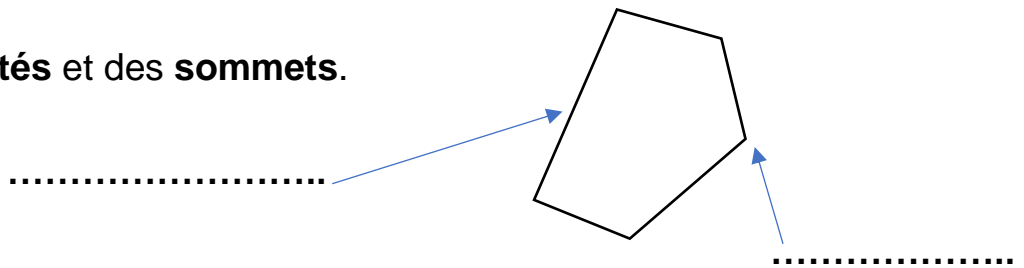


Polygone ou non

Un polygone est :
- une figure fermée
- tracé à la règle.

Polygones	Non polygones
	

Un polygone a des **côtés** et des **sommets**.

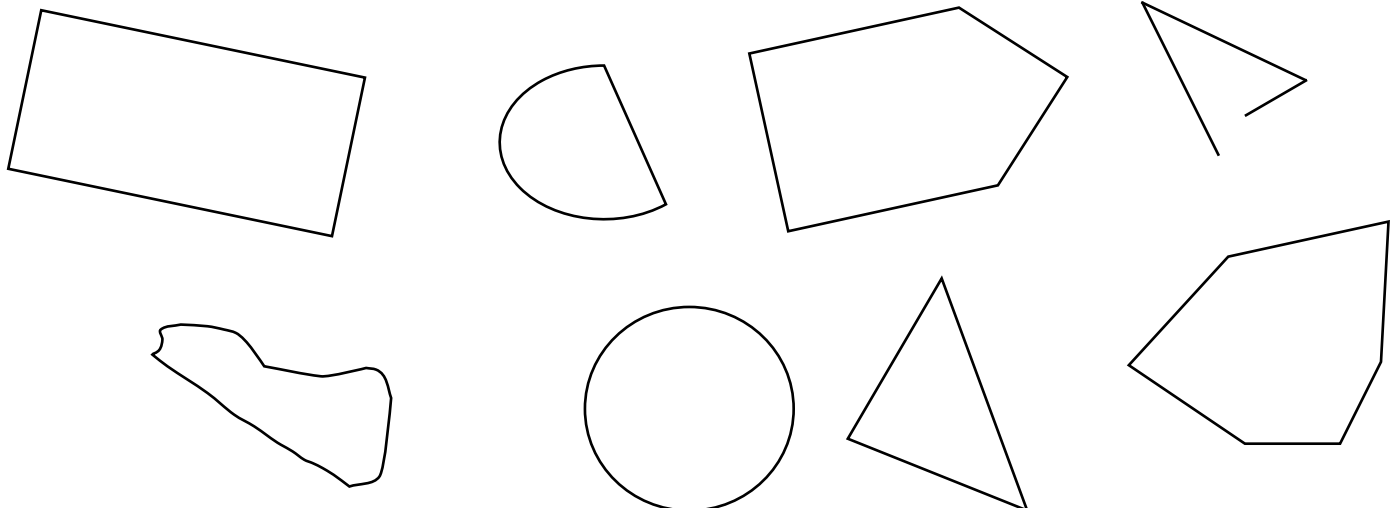


Ce polygone a cotés et sommets.



ENTRAÎNE-TOI !

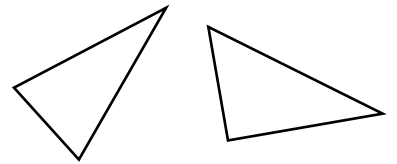
Consigne : Entoure les polygones.



Triangles et quadrilatères

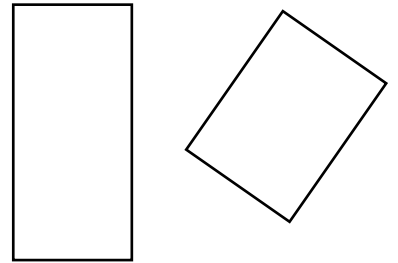
Géom 7

Les triangles : Les triangles ont **3 cotés** et **3 sommets**.



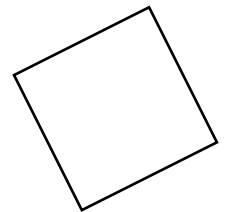
Les quadrilatères ont **4 cotés** et **4 sommets**.

Les quadrilatères qui ont **4 angles droits** s'appellent des **rectangles**. Dans un rectangle, les côtés opposés ont la même grandeur.



Le carré est un quadrilatère particulier qui a **4 côtés de même longueur** et **4 angles droits**.

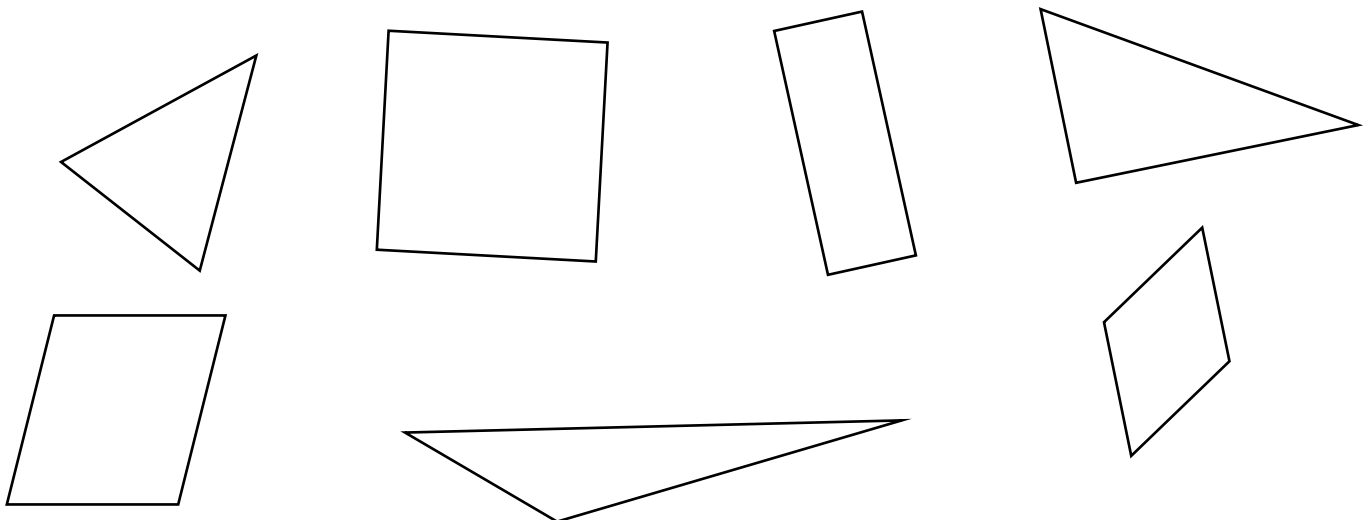
Le carré est un rectangle.





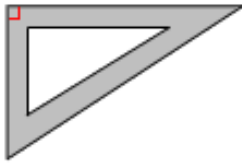
ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : colorie en bleu les triangles et en rouge les quadrilatères.

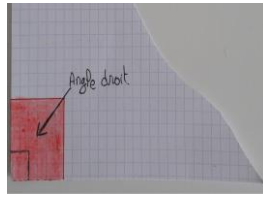


L'angle droit

Les outils :



L'équerre

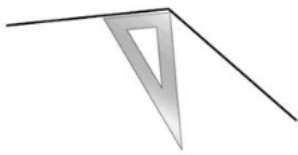


Le gabarit d'angle droit

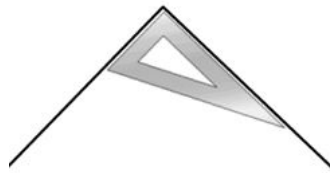


L'angle droit sur un papier calque

Pour reconnaître un angle droit, tu peux utiliser une équerre et ton gabarit d'angle droit :



Cet angle est plus grand qu'un angle droit.



Cet angle est droit.



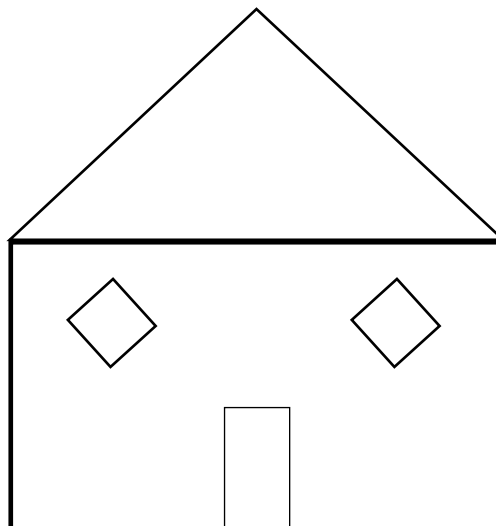
Cet angle est plus petit qu'un angle droit.

On code l'angle droit avec ce signe : **L**



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Identifie les angles droits et code le avec ce signe : **L**

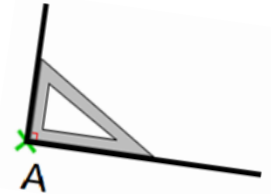


Tracer un angle droit

1/ Trace une demi-droite. Place le point A à une extrémité de la demi-droite :



2/ On place l'équerre le long de la demi-droite avec l'angle droit sur A. On trace une autre demi-droite qui part de A le long de l'équerre :



3/ Tu obtiens un angle droit en A. On code l'angle droit avec ce signe : \perp



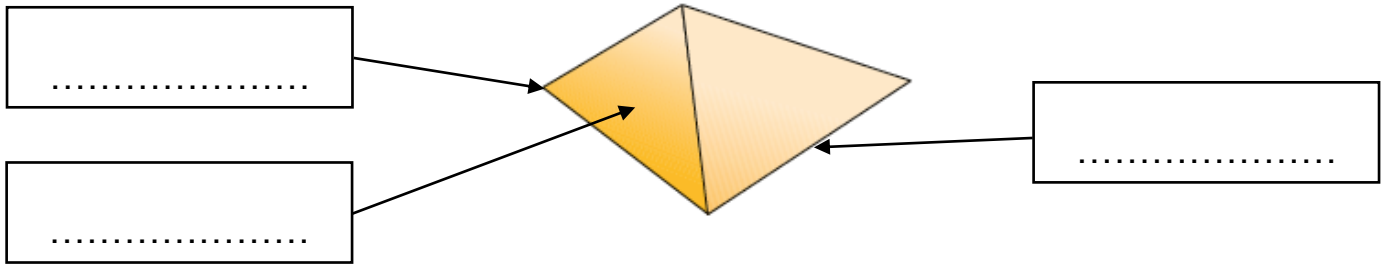
ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Trace un angle droit au point A et au point B.

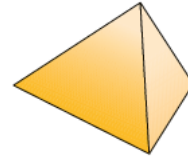


Les solides

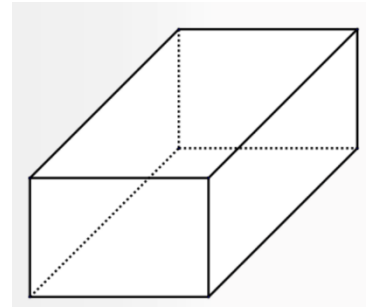
Pour décrire, on utilise le vocabulaire suivant : **arêtes**, **sommets** et **faces**.



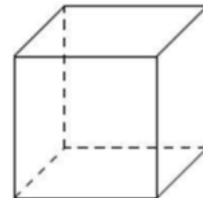
Les faces d'un tétraèdre sont toutes des **triangles**.



Un pavé dont toutes les faces sont des **rectangles** s'appelle un « pavé droit ».



Les faces d'un cube sont toutes des **carrés**.



ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Repasse en rouge deux arêtes, colorie une face en vert et colorie en bleu deux sommets.

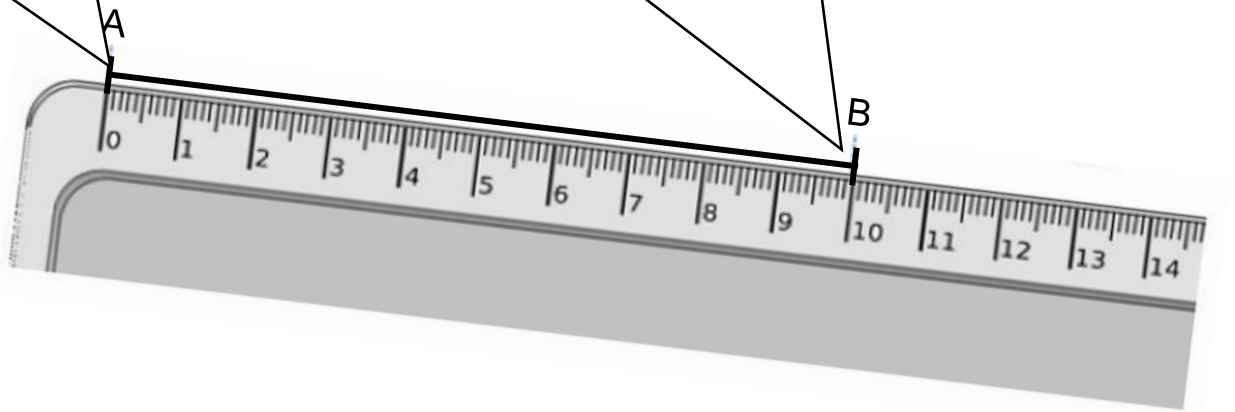
Mesurer une longueur

Mes 1

Pour mesurer la longueur du segment [AB] :

Je place le 0 de la règle sur l'extrémité du segment.

Je lis la longueur du segment sur la règle en regardant la seconde extrémité.



Le segment [AB] mesure cm.

Lorsqu'on exprime une mesure en **centimètres**, on écrit **cm**.



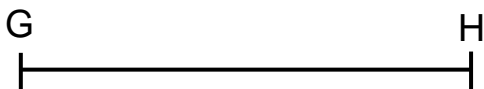
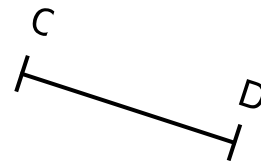
ENTRAÎNE-TOI !

Consigne : Mesure les segments avec ta règle.

Le segment [CD] mesure cm.

Le segment [EF] mesure cm.

Le segment [GH] mesure cm.



La monnaie

Mes 2

Pour payer en euros, voici les pièces et les billets que nous utilisons :

Les centimes d'euro :

100 c = 1 €



Les euros :



Pour rendre la monnaie, je calcule la différence entre l'argent donné et la somme à payer.

Exemple : j'achète un livre 7 euros. Je paye avec un billet de 10, combien me rend-on ?



On me rend euros.

ENTRAÎNE-TOI !

Dessine les sommes en utilisant le moins de billets et pièces possibles.



19€



43€

Les unités de longueurs

Mes 3

On peut exprimer une longueur avec différentes unités.



Il existe des équivalences, il faut les connaître :

1 mètre (1 m), c'est long comme 100 centimètres : $1\text{m} = 100\text{cm}$

1 kilomètre (1 km), c'est long comme 1 000 mètres : $1\text{km} = 1000\text{m}$



ENTRAÎNE-TOI !

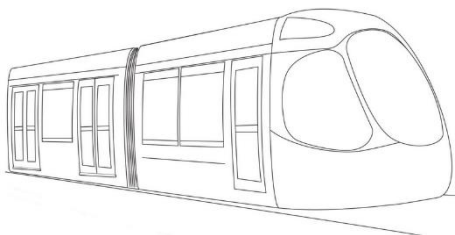
*



Une courgette : 14 km 14 m 14 cm



La distance entre Pékin et Londres : 8 000 km 8 000 m 8 000 cm



Un tramway : 43 km 43 mètres 43cm