

*** Mathématiques ***

Mémoriser des faits numériques : tables de 2, 3, 4 et 5

L'élève a besoin de quelqu'un pour l'interroger. Il peut écrire ses résultats sur l'ardoise.

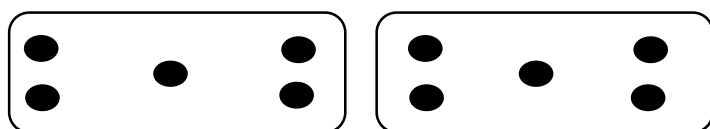
- « 2 fois 7, ça fait combien ? »
- « Et 7 fois 2 ? »
- « Combien de fois il y a 2 dans 14 ? »

Reposer les mêmes questions pour les différentes tables, **dans le désordre**.

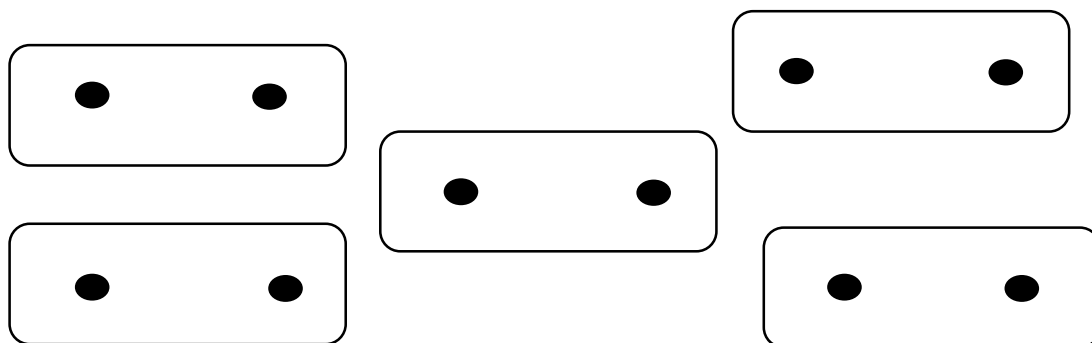
Exemples : $2 \times 5 / 2 \times 9 / 2 \times 3 / 3 \times 6 / 3 \times 4 / 4 \times 8 / 4 \times 5 / 5 \times 7 / 5 \times 3$ ect...

Si l'élève a du mal à trouver le résultat ou à le mémoriser, il peut les dessiner.

Exemple : * 2×5 , c'est 2 paquets de 5.



* 5×2 , c'est 5 paquets de 2.



Il peut aussi **représenter ses paquets avec du matériel de la maison** : *allumettes, haricots, grains de riz...ce que vous voulez.*

LE COMPTE EST BON

jeu mathématique

RÈGLE DU JEU

Trouve le nombre demandé en utilisant les nombres proposés. Tu ne peux utiliser un nombre qu'une seule fois. Tu n'es pas obligé d'utiliser tous les nombres.

Attention, il peut y avoir plusieurs solutions pour un même problème. Par exemple, pour trouver 12 avec 1, 2, 4 et 5, on peut procéder de deux manières différentes. Les deux solutions sont correctes ! Pour chaque problème posé, à toi de trouver une solution... même si elle peut être différente de la solution qui te sera proposée lors de la correction.

12									
1, 2, 4, 5									
1	+	2	=	3					
3	x	4	=	12					

12									
1, 2, 4, 5									
1	+	5	=	6					
6	x	2	=	12					

Fiche 3

Opérations à utiliser : + - x

niveau 1

19
3, 10, 7, 4, 5, 25

43
9, 4, 5, 2, 10, 75

47
10, 9, 4, 7, 8, 25

73
2, 50, 3, 7, 100, 10

37
50, 7, 10, 2, 9, 3

62
10, 5, 6, 2, 4, 25

Fiche 4

Opérations à utiliser : + - x

niveau 1

34
50, 6, 9, 10, 3, 2

88
75, 5, 2, 4, 1, 6

22
7, 1, 3, 10, 6, 100

62
3, 7, 9, 50, 1, 5

31
7, 5, 2, 6, 9, 75

34
8, 2, 6, 3, 7, 50

TRIO :

Il faut essayer de fabriquer un nombre cible en utilisant trois nombres alignés dans la grille avec les quatre opérations au choix.

Le premier qui trouve gagne le jeton ou un point.



49

Grille de sudoku 2

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

Grille de sudoku 3

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