

Problème n°1 : Les pansements

Les pansements

J'ai un pansement sur la joue,
Un sur le genou et un sur le cou,
Un sur le talon et deux sur le menton,
Trois sur le nez et neuf sur les pieds,
Deux sur le poignet et un sur le côté,
Un sur le front et un sur le menton,
Quatre sur le ventre et cinq sur le bras droit,
Un sur le coude et un au petit doigt,
Un sur l'épaule, et si j'en avais besoin,
Cette boîte de 35 aiderait bien.
Mais ce n'est pas nécessaire après tout,
Puisque des bobos, je n'en ai pas du tout!

Lisez ce poème une nouvelle fois ensemble.

Trouvez si vous auriez eu assez de pansements avec la boîte de 35.

Indiquez combien vous en avez en plus ou en moins.

Problème n°2 : Quel montage ?

Voici la construction réalisée par Emilie.

Observez-la bien.



Combien a-t-elle utilisé de cubes ?

Elle décide ensuite d'ajouter 3 cubes à sa construction.

Observez les trois constructions de cubes ci-dessous et indiquez celle qui peut être la sienne.



construction A



construction B



construction C

Bonus: Vous aussi vous décidez de faire une nouvelle construction en ajoutant 3 cubes à la construction de départ mais elle doit être différente de celle proposée.

Problème n°3 : Droit au but

Matériel : Cerceaux ou zones matérialisées au sol

Balles avec cannes de hockey ou à défaut ballons

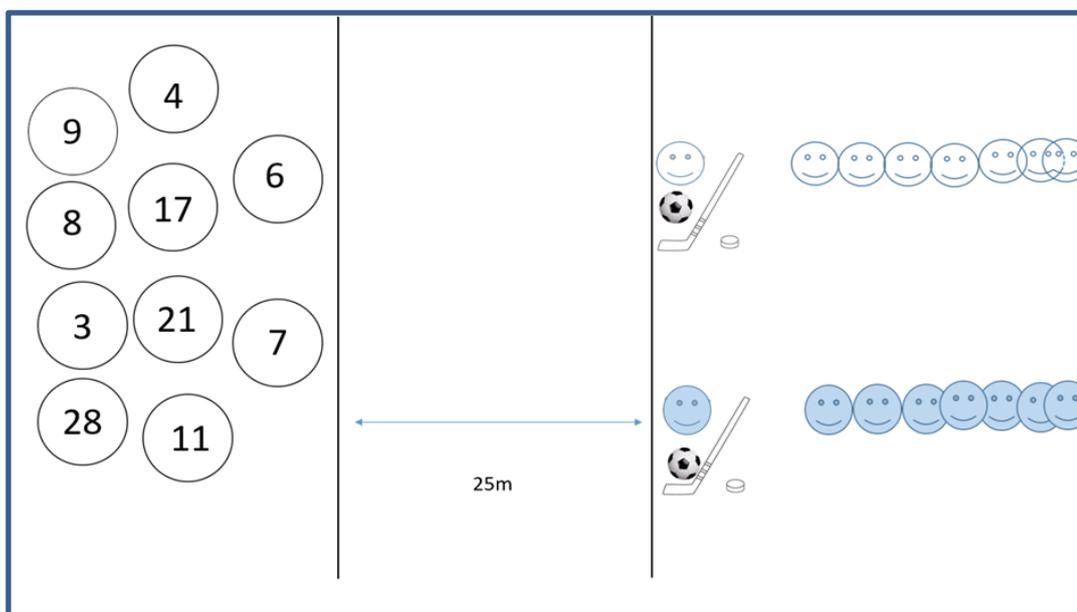
Pour l'enseignant la liste des opérations

Règle du jeu : Dans chaque zone matérialisée au sol, un nombre est inscrit. Il s'agit du résultat d'un calcul. Les deux ou trois équipes sont placées en file indienne.

L'enseignant énonce un calcul et le premier de chaque équipe part pour amener la balle avec la canne ou le ballon (en dribblant ou avec le pied) dans la zone qui correspond au résultat.

Le premier arrivé dans la bonne zone marque un point pour son équipe.

Le jeu s'arrête quand tous les élèves sont passés au moins une fois. (Vous pouvez proposer plusieurs rotations ou donner un temps à la partie).



Une feuille avec des propositions de calculs se trouve avec la solution.

Défi : Voici une partie jouée dans une classe de Louviers, quelle équipe gagne la partie ?

Calcul donné par la maitresse	Zone choisie par l'équipe des bleus	Zone choisie par l'équipe des rouges
$2+2$	4	4
$5-2$	3	7
$10+11$	21	21
$4+2$	6	6
$12-1$	11	11
$3+3+3$	6	9
$30-2$	8	28
$10+10+1$	21	21

Prolongement en classe :

L'enseignant choisit le résultat d'un ou plusieurs calculs du jeu (adapté à sa classe) et demande aux élèves de produire le plus possible de calculs permettant d'obtenir ce résultat en un temps limité.

Problème n°4 : Les bonbons

Pour s'échapper d'un piège, il faut donner à l'ogre un bonbon empoisonné qui va l'endormir pendant plusieurs heures et prendre le bonbon magique qui permet de courir plus vite.

Le bonbon empoisonné est le bonbon le plus lourd.

Le bonbon magique est le plus léger.

Voilà ce que l'on sait pour retrouver les bonbons.

Il y a trois sortes de bonbons :



Le bonbon  est plus lourd que le bonbon 

Le bonbon  est plus léger que le bonbon 

Quel bonbon doit-on donner à l'ogre ?

Quel bonbon doit-on manger ?

Peut-on savoir si deux  sont plus lourds qu'un  ?

Problème n°5 : Juste assez !

Observe la grille.

Place les 6 jetons ci-dessous en respectant les indications du tableau.
Attention on ne doit mettre qu'un seul jeton par case !



	2	4	3	1
1				
3				
4				
2				