

# Fiche mathématique 1

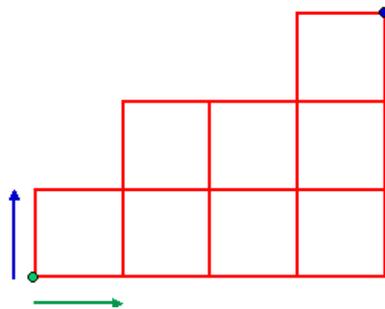
## Niveau 2

Pour certaines activités l'élève devra recopier, sur une feuille ou un cahier, ce qui est sur cette fiche. D'autres ne sont pas à faire sur papier et pourront être réalisées seul ou à plusieurs, une ou plusieurs fois.

Ces activités demandent de réfléchir autrement, de prendre son temps, d'émettre des hypothèses et de les vérifier et d'en émettre d'autres peut-être...

### Espace et géométrie

Reproduis une première fois le modèle. En utilisant plusieurs couleurs, trouve le plus de chemins possibles pour aller du point vert au point bleu. Si tu as besoin, tu peux reproduire une autre fois cette figure pour tracer d'autres chemins.



(J.L. Sigrist)

### Calcul

Recopier la grille et la compléter, verticalement et horizontalement, en ajoutant les signes (+ ou -) et les nombres manquants. Le plus compliqué est de savoir par où commencer !

Exemple :

20	-	15	=	5
-		-		+
13	+	2	=	15
=		=		=
7	+	13	=	20

20	-		=	14
		-		
	-	1	=	12
=		=		=
7	-		=	

Le festival des énigmes, Chantecler)

### Enigme numérique

Chercher tous les nombres à 2 ou 3 chiffres de **10** à **199**, dont la somme des chiffres est égale à 6.

Dans cette recherche on ne gardera que les nombres où ne figure pas le 0.

Par exemple : 15 car  $1 + 5 = 6$ , mais pas 150 puisqu'il y a un 0.

### Jeu de Mémoire des compléments à 100.

De 2 à 4 joueurs

Préparation du jeu :

Reproduire sur une feuille les cartes suivantes : attention de ne pas écrire avec un feutre que l'on peut lire à travers le papier ! Découper les cartes. On pourra demander à l'enfant de colorier l'arrière de chaque carte.

<b>5</b>	<b>95</b>	<b>10</b>	<b>90</b>
<b>15</b>	<b>85</b>	<b>20</b>	<b>80</b>
<b>25</b>	<b>75</b>	<b>30</b>	<b>70</b>
<b>40</b>	<b>60</b>	<b>50</b>	<b>50</b>
<b>1</b>	<b>99</b>	<b>0</b>	<b>100</b>

Jouer :

Le but du jeu est de retourner 2 cartes dont la somme est égale à 100.

Placer les cartes face cachée pour qu'on ne voie pas les nombres. Chacun son tour, retourner 2 cartes : si elles vont ensemble (par exemple : 80 et 20 puisque  $80 + 20 = 100$ ) alors on les gagne ; si elles ne vont pas ensemble (par exemple  $50 + 30 = 80$ ) on les cache de nouveau en les laissant à leur place.

Ce jeu peut être utilisé plusieurs jours différents pour bien mémoriser les sommes égales à 100.

Variante

- Vous pouvez ne garder que les cartes des nombres se terminant par 0 le temps que votre enfant les connaisse bien
- Puis ajouter petit à petit les autres.