

RENDRE LA MONNAIE

Quand on achète un objet dans un magasin, on donne au marchand une **somme d'argent** correspondant au **prix** affiché.

Lorsqu'on n'a pas la somme exacte, on donne plus d'argent au marchand et il doit nous rendre **la différence**, c'est-à-dire l'écart entre le prix de l'objet et la somme qu'on a donnée. On appelle cela **rendre la monnaie**.

PRIX DE L'OBJET	JE DONNE	LE MARCHAND ME REND
 <div>15 €</div>	 <div>20 €</div>	<div>20 – 15 = 5</div> <div>Le marchand me rend 5 €.</div>

On fait donc une **soustraction** pour calculer la monnaie à rendre. Souvent, l'écart entre la somme donnée et le prix est petit, il est donc plus rapide de chercher la différence en **calculant le complément**.

20 – 15 =

15 + = 20

LA TABLE D'ADDITION DE 4

Je révise :

0 + 4 = 4
1 + 4 = 5
2 + 4 = 6
3 + 4 = 7
4 + 4 = 8
5 + 4 = 9
6 + 4 = 10
10 + 4 = 14

Je mémorise :

7 + 4 = 11
8 + 4 = 12
9 + 4 = 13



à connaître
par cœur

LA TABLE D'ADDITION DE 5



à connaître
par cœur

Je révise :

$0 + 5 = 5$
$1 + 5 = 6$
$2 + 5 = 7$
$3 + 5 = 8$
$4 + 5 = 9$
$5 + 5 = 10$
$10 + 5 = 15$

Je mémorise :

$6 + 5 = 11$
$7 + 5 = 12$
$8 + 5 = 13$
$9 + 5 = 14$



DOUBLES ET MOITIÉS : LES DIZAINES



à connaître
par cœur

Je mémorise :

$5 + 5 = 10$	$30 + 30 = 60$
$10 + 10 = 20$	$35 + 35 = 70$
$15 + 15 = 30$	$40 + 40 = 80$
$20 + 20 = 40$	$45 + 45 = 90$
$25 + 25 = 50$	$50 + 50 = 100$

Quand je connais le double,
je retrouve rapidement la moitié
correspondante.

$$50 + 50 = 100$$



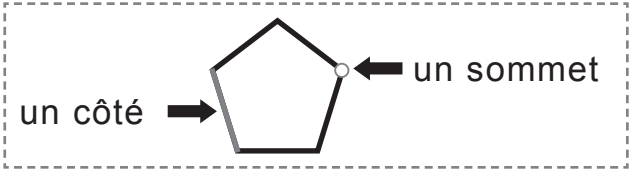
100 est le double de 50



50 est la moitié de 100

DÉCRIRE DES POLYGONES

Un polygone est une **figure fermée** dont **tous les côtés sont des segments**.



Pour décrire un polygone, je dois utiliser un vocabulaire géométrique précis.

3 sommets	4 sommets	4 sommets
3 côtés	4 côtés	4 côtés égaux
1 angle droit	4 angles droits	4 angles droits
C'est un triangle rectangle .	C'est un rectangle .	C'est un carré .

LA SOUSTRACTION POSÉE

D'abord, je **pose** la soustraction, de la même façon que je le fais pour l'addition. Puis je **calcule**.

72 – 59

	d	u	
	6		
	7	12	
–	5	9	
	1	3	

72 – 59 = 13

- **Je commence par soustraire les unités :**
Si le chiffre des unités du haut est plus petit que celui du bas, alors je casse une dizaine pour la transformer en 10 unités.
Ici, **2 est plus petit que 9**, je ne peux pas calculer **2 – 9**.
Alors je casse une dizaine que je transforme en 10 unités. J'ai maintenant 12 unités. Je barre tout de suite le chiffre des dizaines, j'en ai enlevé 1, il en reste 6.
Je peux calculer **12 – 9 = 3**.
- **Je soustrais les dizaines avec la même méthode :**
Ici, **6 est plus grand que 5**.
Je peux calculer **6 – 5 = 1**.
Le résultat de l'opération **72 – 59** est 13.

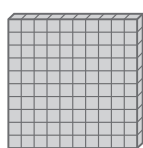
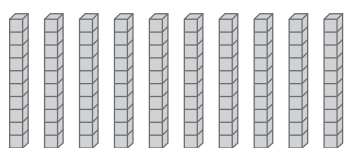
Vidéo :
poser une
soustraction

CENTAINES, DIZAINES RESTANTES ET UNITÉS RESTANTES

1 unité : 

Quand on a 10 unités, on les regroupe en 1 dizaine : 

Quand on a 10 dizaines, on les regroupe en 1 centaine :



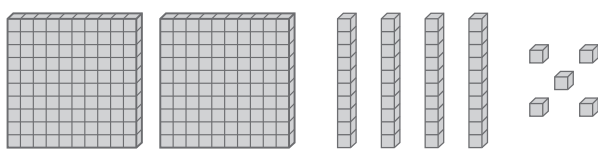
10 dizaines = 1 centaine = 100 unités

10d = 1c = 100u

Pour compter le nombre d'objets d'une grande collection, il faut constituer le maximum de dizaines possible, puis le maximum de centaines possible. Lorsqu'on ne peut plus faire de groupements, on peut écrire le nombre d'objets.

Dans un nombre à 3 chiffres, le premier chiffre (à gauche) code les centaines, le deuxième chiffre (au milieu) code les dizaines restantes et le troisième chiffre (à droite) code les unités restantes.

Exemple :

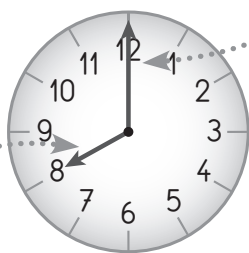


centaines	dizaines restantes	unités restantes
c	d	u
2	4	5

Il y a **245** cubes en tout.

LIRE L'HEURE

Pour lire l'heure, on commence par la **petite aiguille**, elle montre **l'heure**.



Puis, on lit la **grande aiguille**, elle indique **les minutes**.

La petite aiguille pointe le 8. La grande aiguille pointe vers le 12 : c'est le départ d'un nouveau tour (0 minute). Il est **8 heures pile** (8 h 00).

1 heure dure 60 minutes (min). La grande aiguille fait un tour complet en 60 min.
1 demi-heure, c'est la moitié d'une heure, c'est donc 30 minutes.

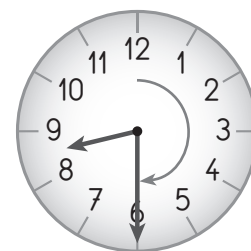
Lorsque la petite aiguille est entre le 8 et le 9 et que la grande aiguille pointe vers le 6, il est **8 heures et demie** (8 h 30).



Le réveil indique 8 h 00, car c'est 8 heures et 0 minute.



Le réveil indique 8 h 30, car c'est 8 heures et 30 minutes.

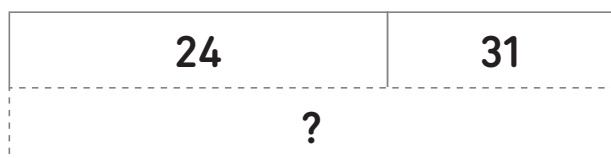


LE SCHÉMA EN BARRES : CHERCHER LE TOUT OU UNE PARTIE

Quand les nombres deviennent trop grands, on peut remplacer les réglettes par des barres blanches dans lesquelles on écrit les nombres. Le schéma des réglettes devient alors un **schéma en barres**.

Kim a 24 cubes. Axel a 31 cubes.
Combien de cubes ont-ils ensemble ?

→ Je cherche combien Kim et Axel ont de cubes **en tout**.



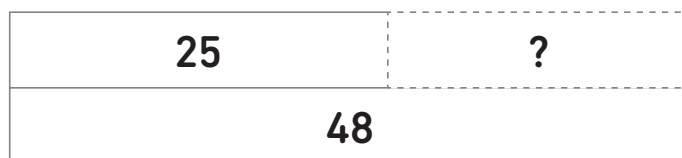
Il faut faire une **addition** :

$$24 + 31 = 55$$

Ils ont 55 cubes ensemble.

J'ai 48 cartes en tout dans mes deux poches. J'ai 25 cartes dans une poche. Combien de cartes ai-je dans l'autre poche ?

→ Je cherche le nombre de cartes dans l'autre poche : je cherche donc une **partie**.



Il faut faire une **soustraction** :

$$48 - 25 = 23$$

J'ai 23 cartes dans l'autre poche.

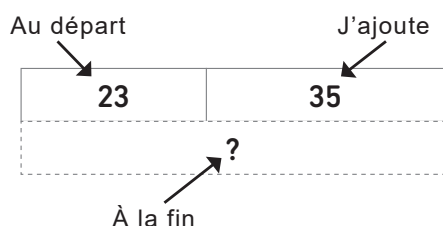
LE SCHÉMA EN BARRES : CHERCHER L'ÉTAT FINAL

Quand je cherche ce qu'il y a à la fin :

Dans ma boîte, il y avait 23 jetons.
J'ajoute 35 jetons.
Combien de jetons y a-t-il maintenant dans ma boîte ?

Si j'**AJOUTE** : j'ai plus de jetons à la fin qu'au départ.

→ La **grande barre** est celle de la fin.



Il faut faire une **addition** :

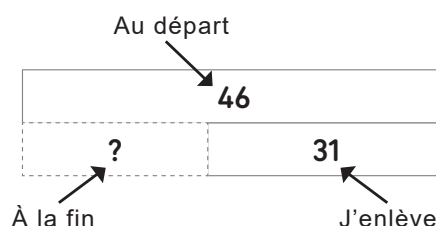
$$23 + 35 = 58$$

Il y a 58 jetons maintenant dans ma boîte.

Dans ma boîte, il y avait 46 jetons.
J'enlève 31 jetons.
Combien de jetons y a-t-il maintenant dans ma boîte ?

Si j'**ENLÈVE** : j'ai plus de jetons au départ qu'à la fin.

→ La **grande barre** est celle du **départ**.



Il faut faire une **soustraction** :

$$46 - 31 = 15$$

Il y a 15 jetons maintenant dans ma boîte.