

Autres pistes d'activités

- **Jeu de dés à deux joueurs (ou plus)** : chaque joueur dispose de quatre dés de couleurs différentes représentant chacun un rang (unités de mille, centaines, dizaines, unités). Le gagnant est celui qui constitue le nombre le plus grand en ayant lancé les quatre dés.
- **Jeu des cibles** : accrocher ou dessiner au tableau deux cibles numérotées (cf.  **Matériel**). Positionner des aimants représentant les flèches dans les cibles. Il faut indiquer le plus vite possible le numéro de la cible qui représente le plus grand score sans passer par la recomposition de ces scores (on incite donc les élèves à comparer les deux zones « 1 000 », puis les

deux zones « 100 », etc., en s'arrêtant dès que les deux zones présentent une différence). Faire varier le rang de numération déterminant dans la comparaison et inclure parfois une absence d'aimant dans un rang, y compris dans les milliers.



CD-Rom

- **Évaluation** : Les nombres jusqu'à 9 999
- **Remédiation**
- **Je retiens**
- **Exercice du manuel à imprimer** : Ex. 8 p. 33
- **Matériel** : Tableau de numération (2)
Droites numériques graduées
Cibles (2)

CORRIGÉS DES EXERCICES

1 * a. 9 901 b. 7 010 c. 6 404

2 * a. 7 412 < 8 541 b. 5 127 < 5 147

3 427 > 1 289

6 089 < 6 809

9 804 > 9 408

4 865 > 4 856

2 003 < 3 002

9 888 > 8 999

3 * a. $5\,674 = 5\,000 + 600 + 70 + 4$

b. $500 + 80 + 3 + 9\,000 \neq 5\,839$

c. $8\,000 + 300 + 20 + 7 \neq 8\,317$

d. $6\,048 = 8 + 40 + 6\,000$

e. $3\,000 + 40 + 800 \neq 3\,804$

f. $5\,930 = 30 + 5\,000 + 900$

4 * $3\,408 > 3\,248 > 3\,200 > 3\,150 > 3\,105 > 3\,098 > 3\,056 > 3\,048$

5 * $7\,862 - 7\,884 - 7\,916 - 7\,890$

6 * $3\,200 < 3\,210 < 3\,300$ $8\,800 < 8\,870 < 8\,900$

$6\,700 < 6\,759 < 6\,800$

$1\,000 < 1\,044 < 1\,100$

$5\,100 < 5\,128 < 5\,200$

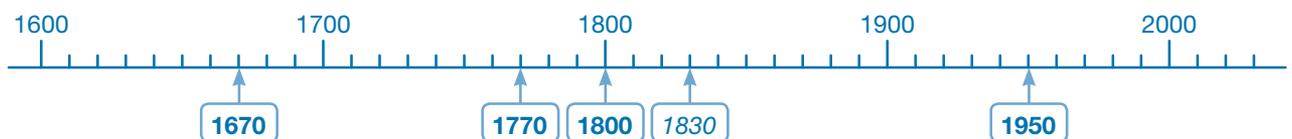
$3\,000 < 3\,028 < 3\,100$

$9\,500 < 9\,599 < 9\,600$

$4\,600 < 4\,647 < 4\,700$

7 * **PROBLÈME** Il y a 100 personnes classées entre eux deux ($1\,459 + 100 = 1\,559$, la 1 559^e personne est celle qui est juste avant Clémence).

8 *



L'invention la plus ancienne est la balance de Roberval.

9 * 1 400 → bien placée ; 2 400 → mal placée ; 3 900 → bien placée ; 4 600 → mal placée.

DEFI MATHS

Le code est le numéro 4 595.