

Corrigés



MES LEÇONS DE MATHS EN CARTES MENTALES

Pour accompagner votre enfant dans la réalisation de ces exercices (et comme support aux devoirs toute l'année), proposez-lui nos leçons de maths en cartes mentales

La carte mentale est un formidable outil qui facilite l'apprentissage. Grâce aux couleurs et aux dessins, votre enfant retient l'essentiel plus facilement!

Plus d'infos sur www.mescartesmentales.fr



NOMBRES

1. Nombres: généralités

POUR T'AIDER



Bien comprendre

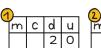
Un nombre pair se termine par 0;2;4;6;8. Pour lire, écrire et décomposer un nombre, on utilise un tableau de numération.

m = millier; c = centaine; d = dizaine; u = unité.

Exercice 1

Nombres pairs (bleu): 12; 82; 652; 1 456; 200; 10; 84; 8. Nombres impairs (vert): 21; 17; 3; 129; 6 139 ; 47 ; 99 ; 625 ; 71.

Exercice 2









Exercice 3

3 108; 10**8**; 6 **9**21; 7**2**0; 9 **0**21; 1**2**; **5** 413; 1 00**0**; 7**9**2.

Exercice 4

Le nombre mystère est 1826.

2. Les nombres de 1 à 100





Exercice 1

Quatre = 4; deux = 2; neuf = 9; sept = 7; un = 1; six = 6; cinq = 5; trois = 3.

Exercice 2

10, 11, 12, 13 vive les merguez.

Exercice 3

14 - 15 - 16; 19 - 20 - 21; 31 - 32 - 33; 78 - 79 - 80; 49 - 50 - 51; 98 - 99 - 100.



Exercice 4

Il s'agit d'un éléphant!

Exercice 5

Nombres manquants: 13; 20; 26; 38; 42; 50; 55; 56;68;72;74;77;78;85;86;87;90;93;98.

3. Les nombres jusqu'à 1 000

POUR T'AIDER



Exercice 1

100 - **101 - 102 - 103 - 104 - 105 - 106 - 107** - 108 ; 356 - **357 - 358 - 359 - 360 - 361 - 362 - 363** - 364 ; 895 - **896 - 897 - 898 - 899 - 900 - 901 - 902** - 903.

Exercice 2

56 - 134 - 267 - 378 - 478 - 561 - 601 - 720 - 823 - 999.

Exercice 3

800 L; 300 L; 100 L; 600 L; 1 000 L.







Dans le sens des aiguilles d'une montre : 15 - 120 - 230 - 320 - 450 - 560 - 610 - 780 - 850 - 990.

Exercice 5

Dans le sens des aiguilles d'une montre : 50 - 280 - 450 - 540 - 720.

4. Les règles d'échange

POUR T'AIDER



Bien comprendre



Exercice 1

1 d = 10 unités; 1 c = 100 unités; 1 m = 1 000 unités.

Exercice 2

Pour dessiner 1 dizaine, il manque 4 unités. Pour dessiner 1 centaine, il manque 7 dizaines. Pour dessiner 1 millier, il manque 6 centaines.

Exercice 3

1 235; 608; 3 106; 452.

Exercice 4

1 c = 100 u; 10 d. 4 c = 400 u; 40 d; 4 c. 2 m = 2 000 u; 200 d; 20 c.

Exercice 5

Il y a 4 369 unités.

5. Dénombrer une collection





Bien comprendre

Dénombrer une collection permet de **compter une grande quantité**.

- 1. Fais des paquets de 10.
- 2. Compte le nombre de paquets et les unités restantes.
- 3. Remplis le tableau de numération.

Exercice 1

Le clown a 69 balles.

Exercice 2

Le jeune homme a 15 ans, la jeune femme a 23 ans et le magicien a 32 ans.

Exercice 3

Le magicien a bien 54 étoiles magiques.

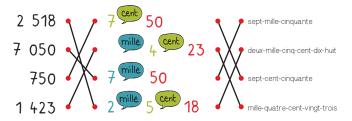
6. Lire et écrire un nombre

POUR T'AIDER

Utilise la carte N6 de ton coffret.



Exercice 1



Bien comprendre

Le mot mille est invariable.

Tous les nombres sont reliés par un tiret.

Les mots vingt et cent sont invariables s'ils sont seuls ou suivis.

Les mots vingt et cent prennent un **s** s'ils sont multipliés par un nombre et derniers.

Lorsqu'on écrit les nombres en chiffres, on met un espace tous les 3 chiffres.

Exercice 1

1 400 ; 25 403 ; 45 521 801.

Exercice 2

Deux-cents; trois-mille; cent-vingt; quatre-vingt-trois.

Exercice 3

Cent-soixante-quatorze; six-cent-vingt-huit;



mille-deux-cent-quatre-vingts; trois-mille-sept-cent-quarante-neuf.

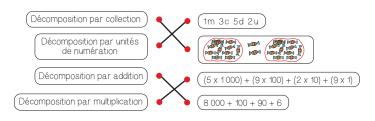
7. Décomposer un nombre

POUR T'AIDER

Utilise la carte N7 de ton coffret.



Bien comprendre



Exercice 1

567; 9713; 4098; 199; 7483; 783; 6202.

Exercice 2

2 000 + 600 + 40; (1 x 1 000) + (2 x 10) + (8 x 1); 5c 1u; 800 + 30 + 7; (3 x 1 000) + (7 x 100) + (4 x 10) + (9 x 1); 9m 2c 7d 3u.

Exercice 3

905; (9 x 100) + (5 x 1); 900 + 5.

4 536; 4m 5c 3d 6u; 4 000 + 500 + 30 + 6. 345; 300 + 40 + 5; (3 x 100) + (4 x 10) + (5 x 1).

7 390 ; (7 x 1 000) + (3 x 100) + (9 x 10) ;

7 000 + 300 + 90.

Exercice 4

mcdu	4 000 + 800 + 60 + 5; 4m 8c 6d 5u;
4865	4 000 + 800 + 60 + 5; 4m 8c 6d 5u; (4 x 1 000) + (8 x 100) + (6 x 10) + (5 x 1).
اماما	1 6 000 + 100 : 6m 1c :

6 000 + 100; 6m 1c; 6 1 0 0 (6 x 1 000) + (1 x 100).

m c d u 800 + 60 + 5; 8c 6d 5u; 8 6 5 (8 x 100) + (6 x 10) + (5 x 1).

m c d u 2 9 5 6 2000 + 900 + 50 + 6; 2m 9c 5d 6u; (2 x 1 000) + (9 x 100) + (5 x 10) + (6 x 1).

m c d u 1 000 + 20; 1m 2d; 1 0 2 0 (1 x 1 000) + (2 x 10).

m c d u 3 000 + 30 + 7; 3m 3d 7u; 3 0 3 7 (3 x 1 000) + (3 x 10) + (7 x 1).

8. Comparer et ranger les nombres

POUR T'AIDER

Utilise la carte N8 de ton coffret.



Exercice 1

25 < 38; 75 = 75; 342 > 10; 1 004 > 1 003. 424 < 425; 3 < 1 801; 41 < 312; 69 < 96. 737 < 837; 3 245 > 984; 99 = 99; 12 = 12.

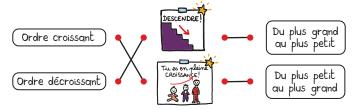
Exercice 2

73 (en bleu); 67 (en vert); 84 (en rouge).

Exercice 3

Le plus petit nombre est 13 (en bleu); le plus grand nombre est 257 (en vert).

Bien comprendre



Exercice 3

3 < 25 < 100 ; 50 < 80 < 81.

Exercice 4

153 > 103 > 89 > 19 ; 451 > 309 > 75 > 32.

Exercice 5

6 451 < 6 453 < 8 465 < 12 830 < 12 930.

9. Encadrer les nombres

POUR T'AIDER

Utilise la carte N9 de ton coffret



Exercice 1

100 < 125 < 200 24 < 25 < 26 1 000 <1 025 < 2 000 20 < 25 < 30

Encadré à la centaine près
Encadré au millier près
Encadré à la dizaine près
Encadré à l'unité près







45 < 46 < **47**;

252 < 253 < **254**;

3740<3741<**3742**;

998 < 999 < **1000**.

Exercice 3

80 < 84 < **90**;

540 < 542 < **550**;

1710 < 1719 < **1720**.

Exercice 4

900<951<1000;

0 < 48 < 100;

2 300 < 2 315 < **2 400.**

Exercice 5

1 000 < 1 542 < **2 000**; **5 000** < 5 032 < **6 000**;

9 000 < 9 999 < 10 000.

Exercice 6

6870 < 6871 < **6872**; **6870** < 6871 < **6880**;

6800 < 6871 < **6900**; **6000** < 6871 < **7000**.

821 < 822 < **823**; **820** < 822 < **830**; **800** < 822 < **900**;

0 < 822 < **1 000**.

95 < 96 < 97; 90 < 96 < 100; 0 < 96 < 100;

0<96<1000.

1598<1599<**1600**;**1590**<1599<**1600**;

1500 < 1599 < **1600**; **1000** < 1599 < **2000**.

7380<7381<**7382**;**7380**<7381<**7390**;

7300 < 7381 < **7400**; **7000** < 7381 < **8000**.

19 230 < 19 231 < **19 232**; **19 230** < 19 231 < **19 240**;

19 200 < 19 231 < **19 300**; **19 000** < 19 231 < **20 000**.

CALCUL

10. Calcul mental

POUR T'AIDER

Utilise la carte C6 de ton coffret.



Exercice 1

5 - 10 - **15 - 20 - 25 -** 30 - **35 - 40 - 45 -** 50.

0 - 10 - 20 - 30 - 40 - 50 - 60 - 70 - 80 - 90 - 100.

100 - 98 - **96 - 94 -** 92 - **90 - 88 - 86 -** 84 - **82 -** 80.

80 - 75 - **70 - 65 - 60 - 55 -** 50 **- 45 - 40 - 35 -** 30 **-**

25 - 20.

Exercice 2

7+3; 5+5; 2+8; 6+4; 9+1.

12 + **8**; **11** + 9; **3** + 17; 5 + **15**; **6** + 14.

90 + 10; 70 + 30; 50 + 50; 60 + 40; 20 + 80.

Exercice 3

15 - **18 - 26 -** 36 - **41 - 48 - 54**.

53 - 49 - 44 - 34 - 31 - 22 - 20.

68 - **72 - 66** - 74 - **79 - 71 - 78**.

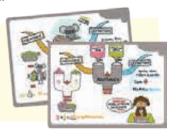
Exercice 4

Le code secret est **68879**.

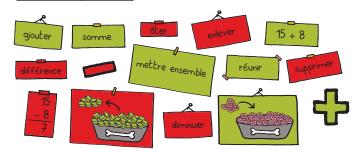
11. Additionner et soustraire

POUR T'AIDER

Utilise la carte C3 de ton coffret



Bien comprendre



Exercice 1

« La maîtresse d'Adipuce ajoute (...) » : addition ;

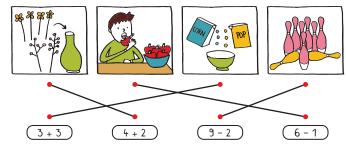
« Minus a mangé (...) » : soustraction ;

« Clara a réunit (...) » : addition ;

« Minus et Addipuce ont mis ensemble » : addition ;

« Addipuce a mangé (...) » : soustraction.

Exercice 2



Exercice 3

- 1. Combien Adèle a-t-elle de jouets en tout?
- 2. Combien de pages reste-t-il à lire à Maman?
- 3. Combien de photos puis-je encore mettre dans mon album ?
- 4. Combien y a-t-il de livres au total sur les étagères de Lison ?

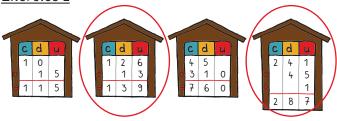
12. Additions posées

POUR T'AIDER

Utilise la carte C7 de ton coffret

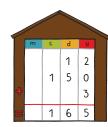


Exercice 1



Exercice 2







Exercice 3

Non; oui; non.

Exercice 4

357 + 126 = **483** ; 531 + 129 = **660** ;

438 + 257 = **695**; 634 + 198 = **832**;

18 + 132 + 325 = 475; 86 + 361 + 125 + 25 = 597.

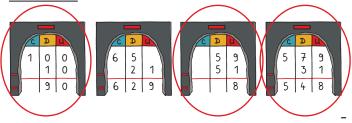
13. Soustractions posées

POUR T'AIDER

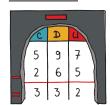
Utilise la carte C8 de ton coffret.

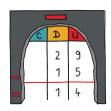


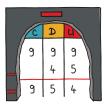
Exercice 1



Exercice 2







Exercice 3

Seules les deux premières opérations sont justes.

Exercice 4

345 - 117 = **228**; 972 - 534 = **438**; 850 - 215 = **635**;

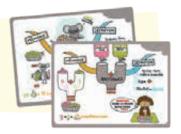
687 - 309 = **378**; 348 - 53 = **295**;

598 - 123 - 54 = **421**.

14. Problèmes

POUR T'AIDER

Utilise la carte C3 de ton coffret.



Exercice 1

Je recherche un nombre de pommes. 21 + 14 = 35. Les enfants ont ramassé **35 pommes** au total.

Exercice 2

Je recherche un nombre de cookies. 17 - 6 = 11. Il reste **11 cookies** pour le goûter.

Exercice 3

Je recherche un montant en euros. 17 - 2 - 3 = 12. Il lui reste **12 euros** de monnaie.

Exercice 4

Je recherche un nombre de chocolats. 20 - 5 = 15. Il reste **15 chocolats** dans la boîte.

Exercice 5

Je recherche un nombre de billes.

40 - 5 = 35; 35 + 6 = 41; 41 - 10 = 31.

À la fin de la partie, il reste **31 billes** à Tom.

GÉOMÉTRIE

15. Se repérer

POUR T'AIDER

Utilise la carte G1 de ton coffret



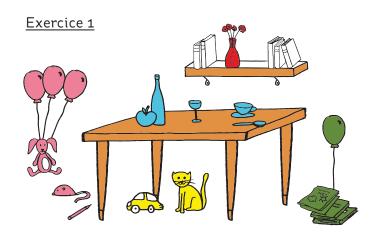
Bien comprendre

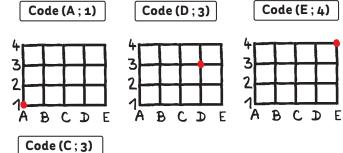
Gauche; sous; en haut; sur; droite; en bas; dans; devant.

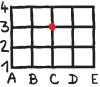








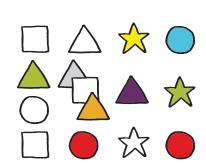




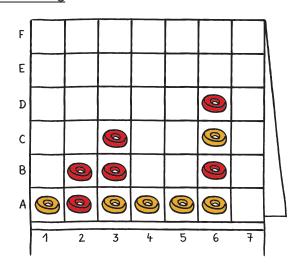
Exercice 2

Exercice 3





Exercice 3



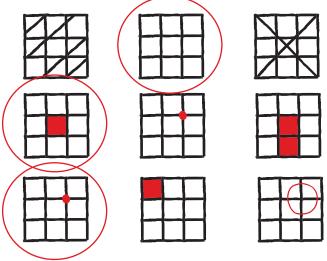
16. Le quadrillage

POUR T'AIDER

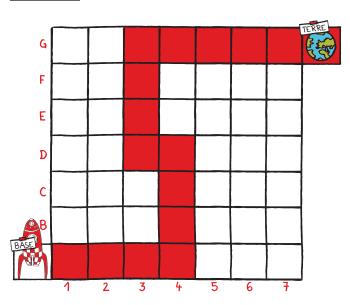


Le gagnant est **Tom** (les jaunes).

Bien comprendre



Exercice 4



Exercice 1

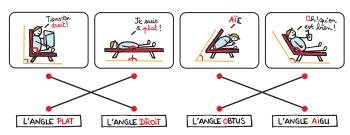
Code incorrect : (C; 4).

17. Les angles

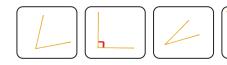
POUR T'AIDER Utilise la carte G4 de ton coffret.



Bien comprendre



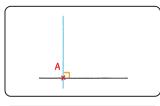
Exercice 1

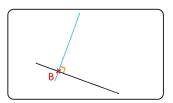


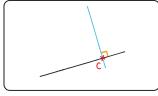
Exercice 2

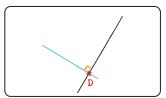
Plat = **1-9**; Droit = **5-8**; Aigu = **2-6**; Obtus = **3-4-7**.

Exercice 3



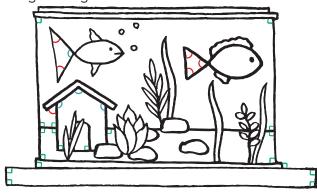






Exercice 4

Angle droit codé en vert, angle aigu codé en rouge et angle obtus en bleu.



18. Les polygones

POUR T'AIDER

Utilise la carte G5 de ton coffret.

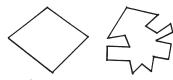


Bien comprendre

Plane; fermée; tracée avec une règle; ayant au moins 3 côtés.

Exercice 1

Les polygones sont :



Exercice 2

La règle et l'équerre.

Exercice 3

Triangle: 3 côtés - 3 sommets - 3 angles. **Carré**: 4 côtés - 4 sommets - 4 angles. **Pentagone**: 5 côtés - 5 sommets - 5 angles. **Hexagone**: 6 côtés - 6 sommets - 6 angles.

Exercice 4

3 côtés : **triangle** ; 5 côtés : **pentagone** ; 6 côtés : **hexagone** ; 4 côtés : **carré.**

19. Les quadrilatères

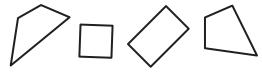
POUR T'AIDER

Jtilise la carte G6 de ton coffret.



Exercice 1

Les quadrilatères sont :



Exercice 2

Le carré :

- 4 angles droits
- tous les côtés sont de même longueur
- 4 sommets
- 4 côtés

Le rectangle :

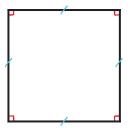
- 4 sommets
- 4 00111111010
- 4 angles droits
- côtés opposés
 de même longueur
- 4 côtés







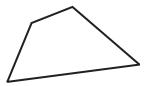
carré - 3 cm de côté:



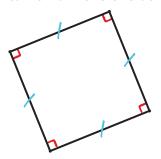
rectangle - 2 cm de largeur, 4 cm de longueur :



quadrilatère quelconque:



carré - dimensions de ton choix :



Exercice 4

Il y a 15 carrés.

20. Les triangles

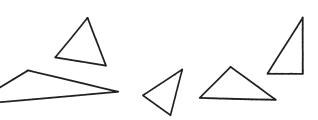
POUR T'AIDER

Utilise la carte G7 de ton coffret.

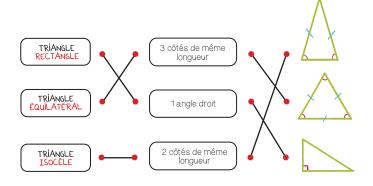


Exercice 1

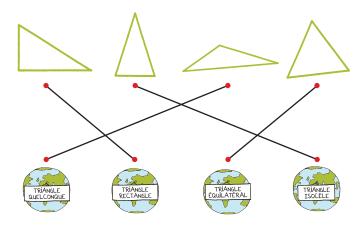
Les triangles sont :



Exercice 2

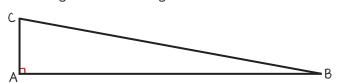


Exercice 3

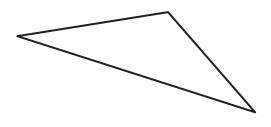


Exercice 4

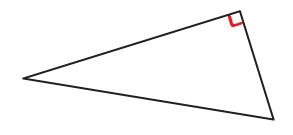
Un triangle ABC rectangle en A:



Un triangle ayant un côté de 4 cm :



Un triangle rectangle de 6 cm et 3 cm de côté :



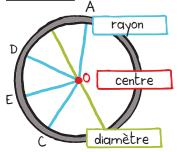
21. Les cercles

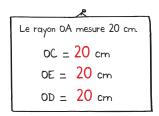
POUR T'AIDER

Utilise la carte G8 de ton coffret.



Exercice 1





Exercice 2

Bouton: r = 5 cm; roue de vélo: r = 30 cm; trampoline: r = 1 m; rond-point: r = 3 m.

Exercice 3









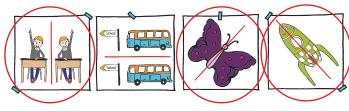
22. La symétrie

POUR T'AIDER

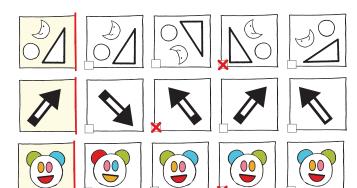
Utilise la carte G9 de ton coffre



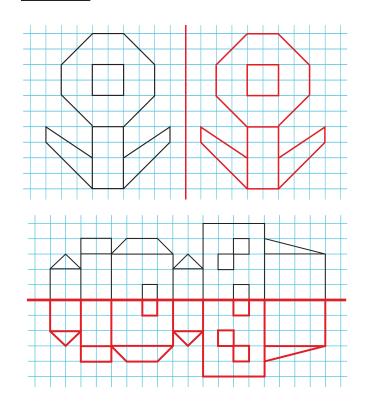
Exercice 1



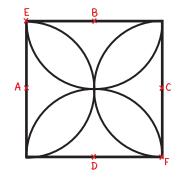
Exercice 2

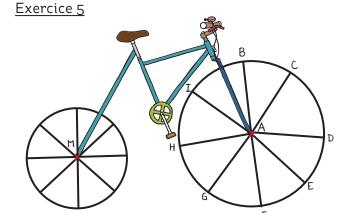


Exercice 3



Exercice 4









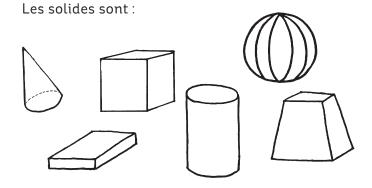


23. Les solides

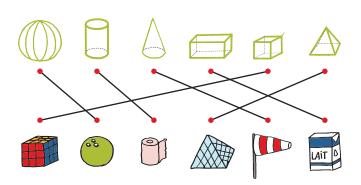
POUR T'AIDER Utilise la carte G10 de ton coffret.



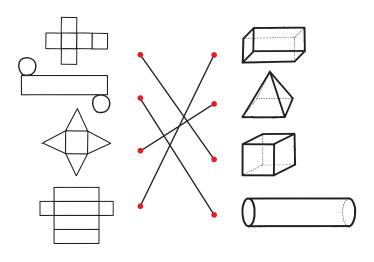
Exercice 1



Exercice 2



Exercice 3



MESURES

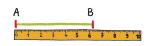
24. La longueur

Utilise la carte M1 de ton coffret.



Exercice 1

La règle est bien positionnée dans la 3^e proposition.



Exercice 2

AB = 7 cm; BC = 3,5 cm; AF = 4 cm;

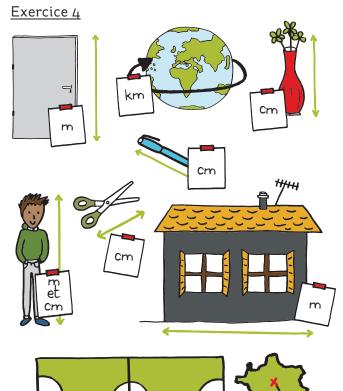
DA = 3,5 cm.

Exercice 3

AB = 3 cm:

CD = 4 cm et 5 mm:

EF = 14 cm et 8 mm; même principe que les segments ci-dessus.



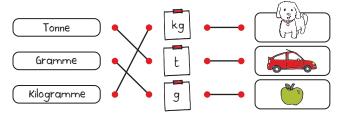
25. La masse

POUR T'AIDER

Utilise la carte M2 de ton coffre

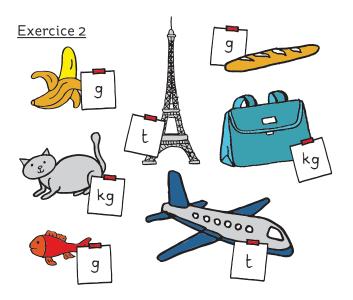


Bien comprendre



Exercice 1





Exercice 3

Fruits = $\mathbf{1700}$ g (500 g + 900 g + 300 g = 1700 g soit 1 kg et 700 g). Légumes = $\mathbf{9}$ kg (5 kg + 1 kg + 3 kg = 9 kg).

Exercice 4

180 g de fraises = 100 g + 50 g + 20 g + 10 g. 430 g de carottes = 200 g + 200 g + 20 g + 10 g. 675 g d'aubergines = 500 g + 100 g + 50 g + 20 g + 5 g. 755 g de poireaux = 500 g + 200 g + 50 g + 5 g. 230 g de tomates = 200 g + 20 g + 10 g. 1 kg (= 1000 g) d'oranges = 500 g + 200 g + 200 g + 50 g + 50 g.

26. La contenance

POUR T'AIDER

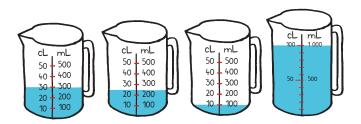
Utilise la carte M3 de ton coffre

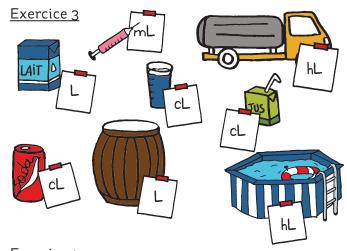


Exercice 1

40 cL - 400 mL; 30 cL - 300 mL; 20 cL - 200 mL; 50 cL - 500 mL.

Exercice 2





Exercice 4

20 cL < 33 cL < 75 cL < 1 L < 2 L < 5 L.

Exercice 5

Josie: 15 L; Carlos: 14 L; Jack: 13 L. C'est **Josie** qui a le plus de litres.

27. La durée

POUR T'AIDER Utilise la carte M4 de ton coffret.



Exercice 1

seconde: clignement de l'oeil;

minutes: brossage de dents - chanson;

jour : week-end à la campagne ;







mois: vacances d'été; année : adolescence.

Exercice 2

1. Tu iras à l'école **17 jours** en septembre.

2. Léo reste 6 jours.

Exercice 3

1 minute = 60 secondes; 1 heure = 60 minutes;

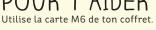
1 jour = 24 heures; 1 semaine = 7 jours;

1 mois = 28, 29, 30 ou 31 jours; 1 an = 12 mois;

100 ans = **1 siècle**.

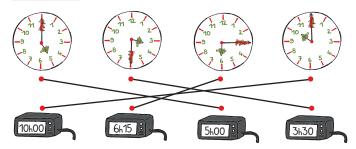
28. L'heure

POUR T'AIDER





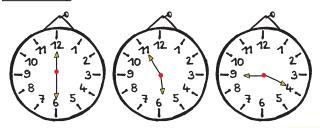
Exercice 1



Exercice 2

14h00; 19h45; 18h00; 23h15.

Exercice 3



29. La monnaie

POUR T'AIDER

Utilise la carte M5 de ton coffret.



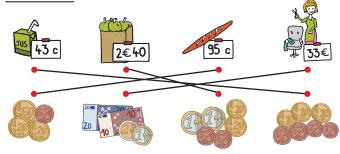
Exercice 1

Porte-monnaie 1: 65 euros.

Porte-monnaie 2 (à entourer): 124 euros.

Porte-monnaie 3: 114 euros.

Exercice 2



Exercice 3



Exercice 3

Colle: 50 c + 20 c + 10 c + 5 c + 2 c + 2 c.

Ballon: **5 € + 1 € + 50 c.**

Vélo: 100 € + 20 € + 20 € + 5 € + 2 €. Avion: 500 € + 100 € + 50 € + 2 € + 1 €.

Exercice 4

Pantalon : 15 € de monnaie à rendre. Hamburger : **7 € 50** de monnaie à rendre. Réveil : 15 € 20 de monnaie à rendre.

Éditions Eyrolles

61 boulevard Saint-Germain 75240 Paris Cedex 05 www.editions-eyrolles.com

Création de maquette et mise en pages : Juliette Guêné

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

© Éditions Eyrolles, 2021 ISBN: 978-2-416-00276-2 Dépôt légal : mai 2021 Imprimé en Slovénie par DZS.

APPRENDRE AUTREMENT

Q'EST-CE QU'UNE CARTE MENTALE ?

La carte mentale est un outil qui permet de représenter l'information de manière simple, synthétique et claire. Elle donne à la fois une vision d'ensemble d'un sujet et une vision détaillée. Elle facilite le repérage et la compréhension globale. Elle est également très utile pour les révisions car elle permet une lecture rapide. Grâce aux cartes mentales, l'apprentissage est plus facile et plus ludique!

C'est pour cela que ceux qui les utilisent ont plus de plaisir à travailler. Ils réussissent et prennent confiance en eux!

Du CP à la 3^e, retrouvez notre collection de coffrets de cartes mentales pour apprendre autrement.



MERCI!

Vous êtes déjà plus de 150 000 à utiliser nos coffrets de cartes mentales. Merci à vous, enfants, parents, enseignants, associations... qui avez choisi nos cartes pour rendre les apprentissages plus ludiques!

