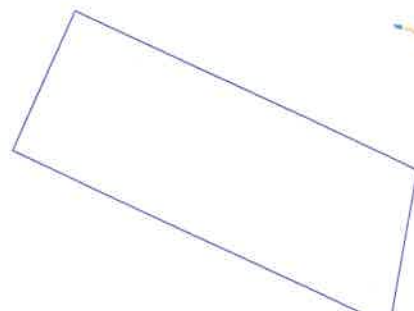
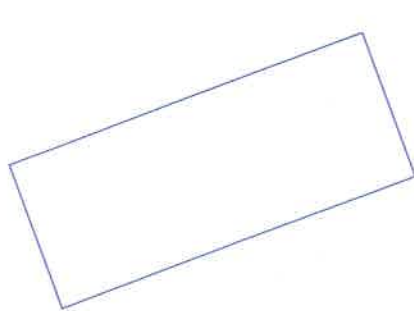


Calcul mental

- Furet de la table de 4
- Table de 4

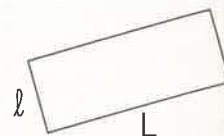
Géom et Couic-Couc ont tracé un rectangle.

Quels instruments peut-on utiliser pour vérifier que Couic-Couc s'est encore trompé ?



J'ai appris

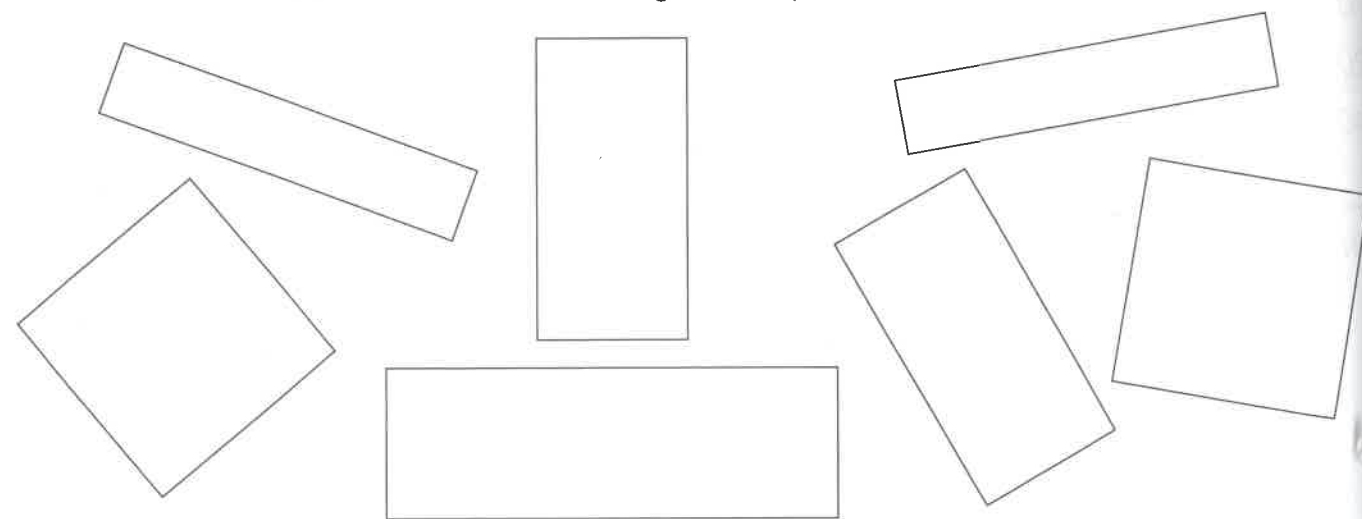
Dans un rectangle, les côtés opposés ont la même grandeur. Le grand côté est appelé la longueur, elle est notée L ; le petit côté est appelé la largeur, elle est notée ℓ .



Trace une croix **bleue** à l'intérieur des rectangles tels que $L = 5$ cm et $\ell = 1$ cm.

Trace une croix **rouge** à l'intérieur des rectangles tels que $L = 4$ cm et $\ell = 2$ cm.

Trace une croix **verte** à l'intérieur des rectangles tels que $L = 3$ cm et $\ell = 3$ cm.



J'ai appris

Les rectangles tels que $L = \ell$ ont leurs 4 côtés de même grandeur. Ces rectangles particuliers s'appellent des **carrés**.

Calcule.

$20 \times 6 = \dots\dots\dots$

$2 \times 80 = \dots\dots\dots$

$3 \times 30 = \dots\dots\dots$

$9 \times 20 = \dots\dots\dots$

$60 \times 3 = \dots\dots\dots$

$50 \times 2 = \dots\dots\dots$

$20 \times 8 = \dots\dots\dots$

$20 \times 5 = \dots\dots\dots$

$5 \times 30 = \dots\dots\dots$

$8 \times 10 = \dots\dots\dots$

$40 \times 3 = \dots\dots\dots$

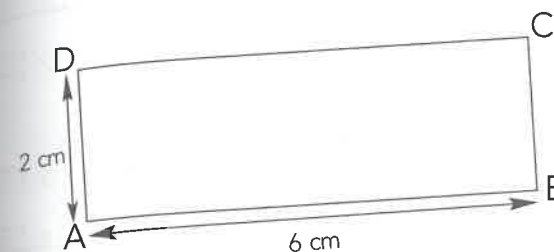
$4 \times 20 = \dots\dots\dots$

Furet de la table de 4 : les résultats vont de 4 en 4. Le 1^{er} élève dit « 4 fois 1, 4 » ; le suivant : « 4 fois 2, 8 »... Après « 4 fois 10, 40 », on redescend. On commence toujours par « 4 fois... ». **Table de 4** : utilisation de la table de 4 incomplète de la fin du fichier, pour expliciter la stratégie permettant de trouver 4 fois 6 et 4 fois 9 à partir des repères 20 et 40 : « 4 fois 6, c'est juste après 4 fois 5, 20 ; c'est donc 24 » et « 4 fois 9, c'est juste avant 4 fois 10, 40 ; c'est donc 36 ». L'interrogation porte également sur 4 fois 7 et 4 fois 8. Elle se fait d'abord sur ardoise puis sur le fichier dans le désordre.

Tu vas apprendre à construire un rectangle quand tu connais les mesures de sa longueur et de sa largeur.

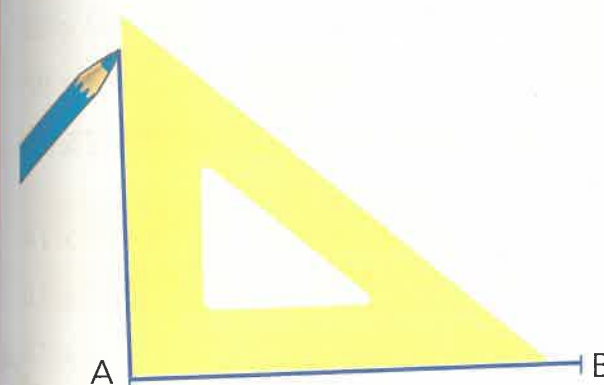
Voici un rectangle ABCD.

Sa longueur mesure 6 cm et sa largeur 2 cm.

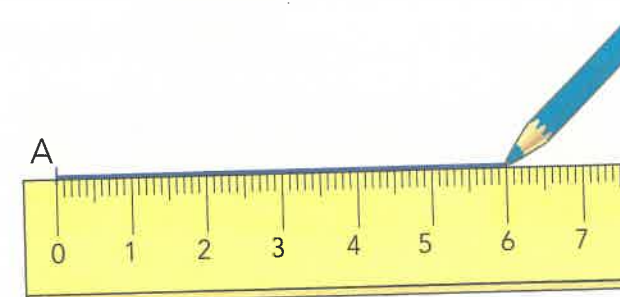


Trace ce rectangle sur une feuille blanche.

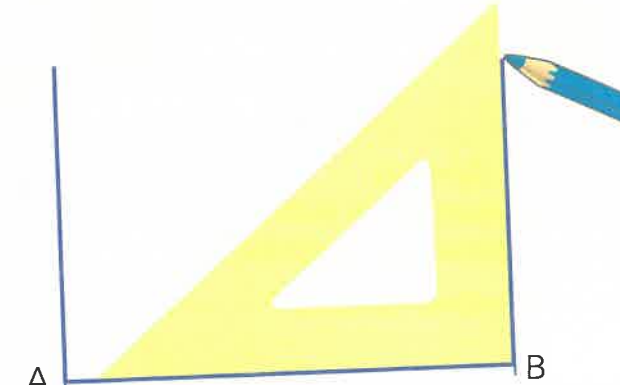
b Pose ton équerre sur le trait AB et trace un trait depuis le point A.



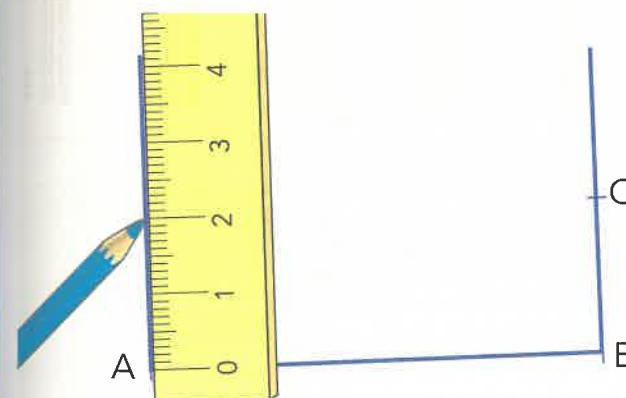
a Trace le côté AB de 6 cm de longueur.



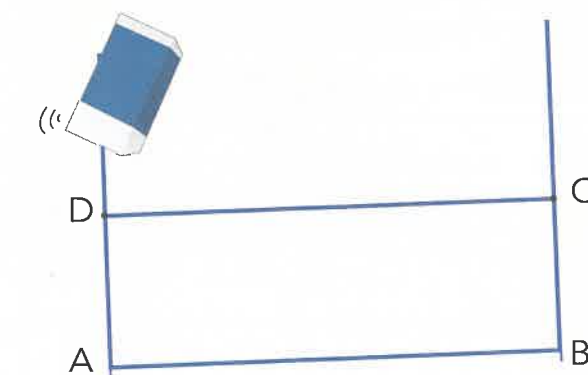
c Retourne ton équerre et trace un trait depuis le point B.



d Place un point C à 2 cm de B et un point D à 2 cm de A.



e Relie à la règle les points C et D puis gomme ce qui dépasse.



Le **n**ombre mystérieux

$110 + 47 = \dots\dots\dots$

$88 + 39 = \dots\dots\dots$

$120 + 18 = \dots\dots\dots$

$45 + 6 + 79 = \dots\dots\dots$

$80 + 63 = \dots\dots\dots$

Le nombre mystérieux : $\dots\dots\dots$

127 128 130 138

143 157

1 Le rectangle a été défini par ses propriétés angulaires. Les élèves découvrent ici que les côtés opposés ont la même grandeur (le mot grandeur plutôt que longueur est employé pour éviter la confusion avec la longueur du rectangle). Les carrés apparaissent comme des rectangles particuliers : ceux dont tous les côtés ont la même grandeur.

2 Lors des étapes b et c, on recommandera aux élèves de tracer des traits suffisamment grands pour qu'ils soient sûrs de ne pas avoir à les prolonger : mieux vaut gommer.