

# Problèmes pour apprendre à chercher (2)

**Compétence :** S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en émettant des hypothèses, en les testant, en essayant plusieurs pistes, en exposant sa démarche de recherche.

.....	.....	.....	.....	.....
-------	-------	-------	-------	-------

- 1** Le corsaire a perdu le code du coffre au trésor.  
 Le code est un nombre à trois chiffres. Le chiffre de gauche n'est pas 0.  
 La somme du chiffre des centaines et du chiffre des unités est égale à 4.  
 La somme du chiffre des dizaines et du chiffre des unités est égale à 6.

Fais tes essais.



Écris les 4 codes possibles.

• code n° 1

.....	.....	.....
-------	-------	-------

• code n° 2

.....	.....	.....
-------	-------	-------





• code n° 3







.....	.....	.....
-------	-------	-------

• code n° 4

.....	.....	.....
-------	-------	-------

- 2** L'addition et la soustraction ont été écrites en langage codé. Chaque dessin représente toujours le même chiffre.

		<sup>1</sup> 4	
+	1	2	
<hr/>			
	4		6

			
-	1		
<hr/>			
	2	2	

Fais tes essais.

Écris le chiffre correspondant à chaque dessin.

				
.....	.....	.....	.....	.....

**Calcul mental :** Compter de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 dans l'ordre décroissant à partir d'un nombre donné. Ex. : Les élèves récitent la suite numérique de 2 en 2 à partir de 98, de 5 en 5 à partir de 100, de 10 en 10 à partir de 279 en ordre décroissant.