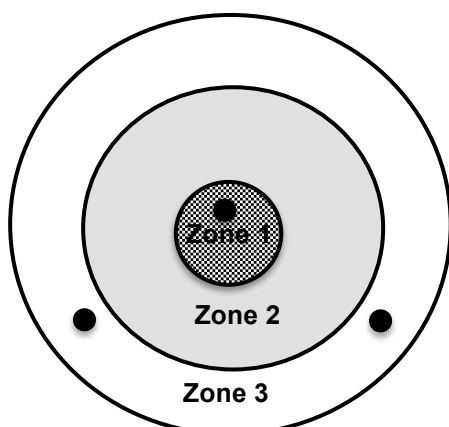


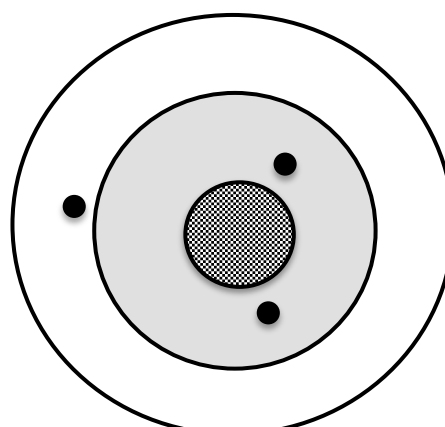
ENTRAINEMENT N°2 – CM1

1. La cible de tir à l'arc

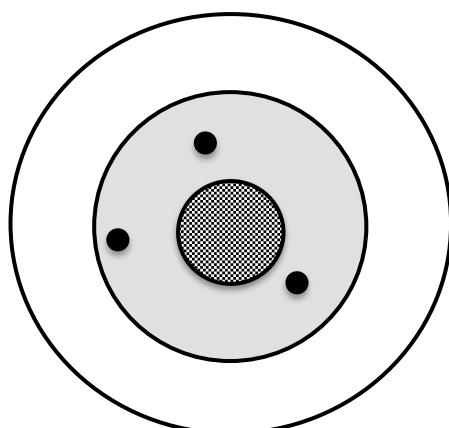
Chaque zone de la cible de tir à l'arc rapporte un nombre de points différents. On calcule le score de chaque cible en ajoutant les points des 3 flèches marquées par un point noir.



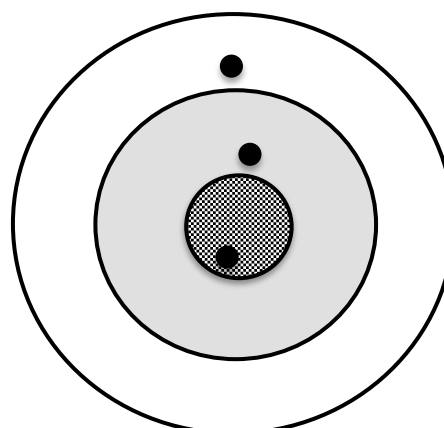
Cible 1 : 38 points



Cible 2 : 32 points



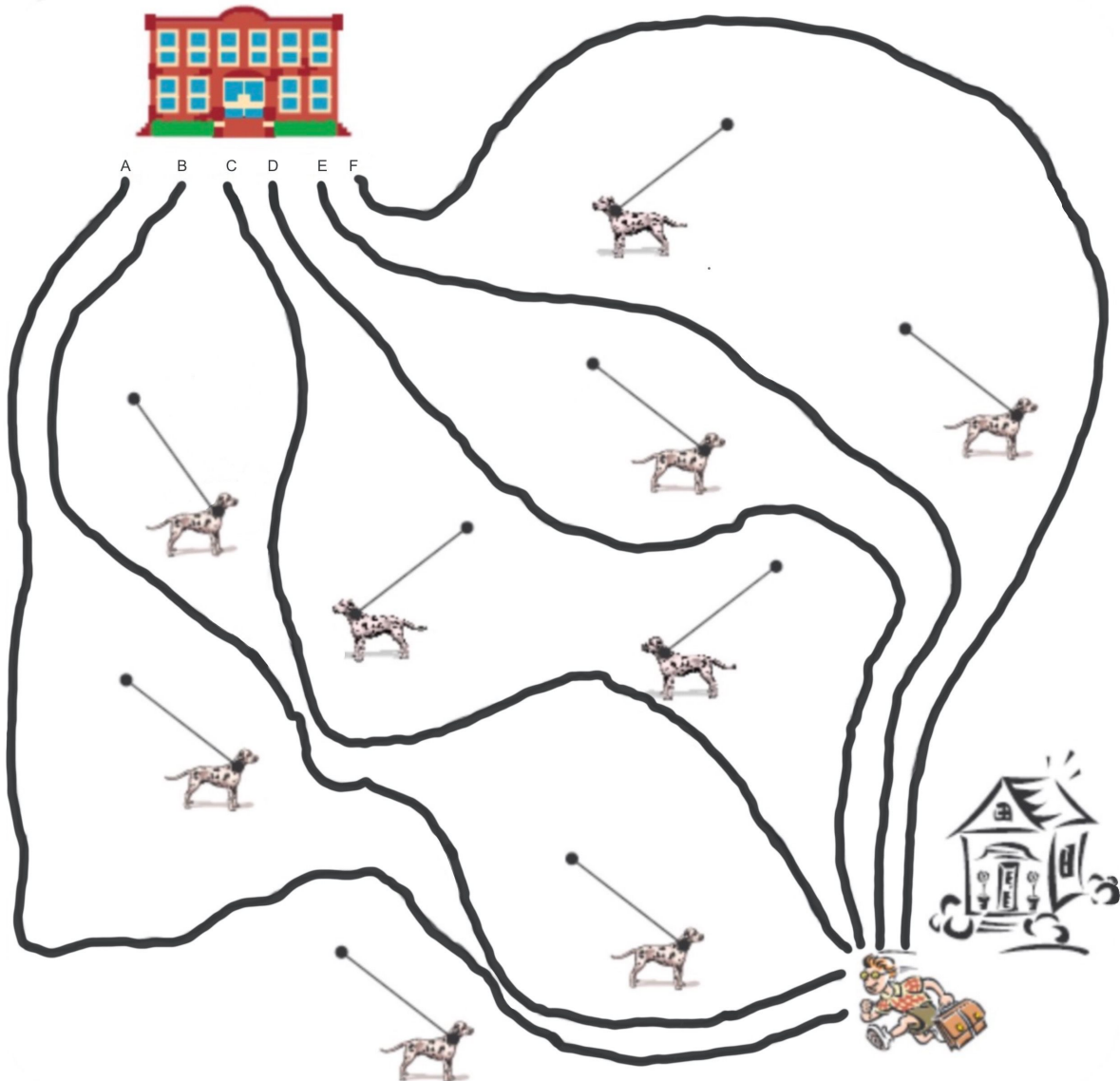
Cible 3 : 42 points



Cible 4 : ?

Quel est le score de la cible 4 ?

2. Le chemin de l'école



Les chiens sont attachés à un piquet par une laisse. Ils peuvent se déplacer tout autour du piquet, mais ils sont limités par la longueur de la laisse.

**Quel chemin Paul devra-t-il prendre pour éviter de se faire mordre par un chien ?**

Lorsque l'enseignant observe des élèves « bloqués » dans l'exercice, ne pas hésiter à distribuer les aides dès qu'elles sont nécessaires, y compris dès le début.

## AIDES POSSIBLES pour les élèves

### 1. Le jeu des cibles à l'arc

Voici des schémas pour t'aider à trouver le nombre de points de chaque zone.

#### Cible 1

Flèche 1 : .....	Flèche 2 : .....	Flèche 3 : .....
---------------------	---------------------	---------------------

**38**

#### Cible 2

Flèche 1 : .....	Flèche 2 : .....	Flèche 3 : .....
---------------------	---------------------	---------------------

**32**

#### Cible 3

Flèche 1 : .....	Flèche 2 : .....	Flèche 3 : .....
---------------------	---------------------	---------------------

**42**

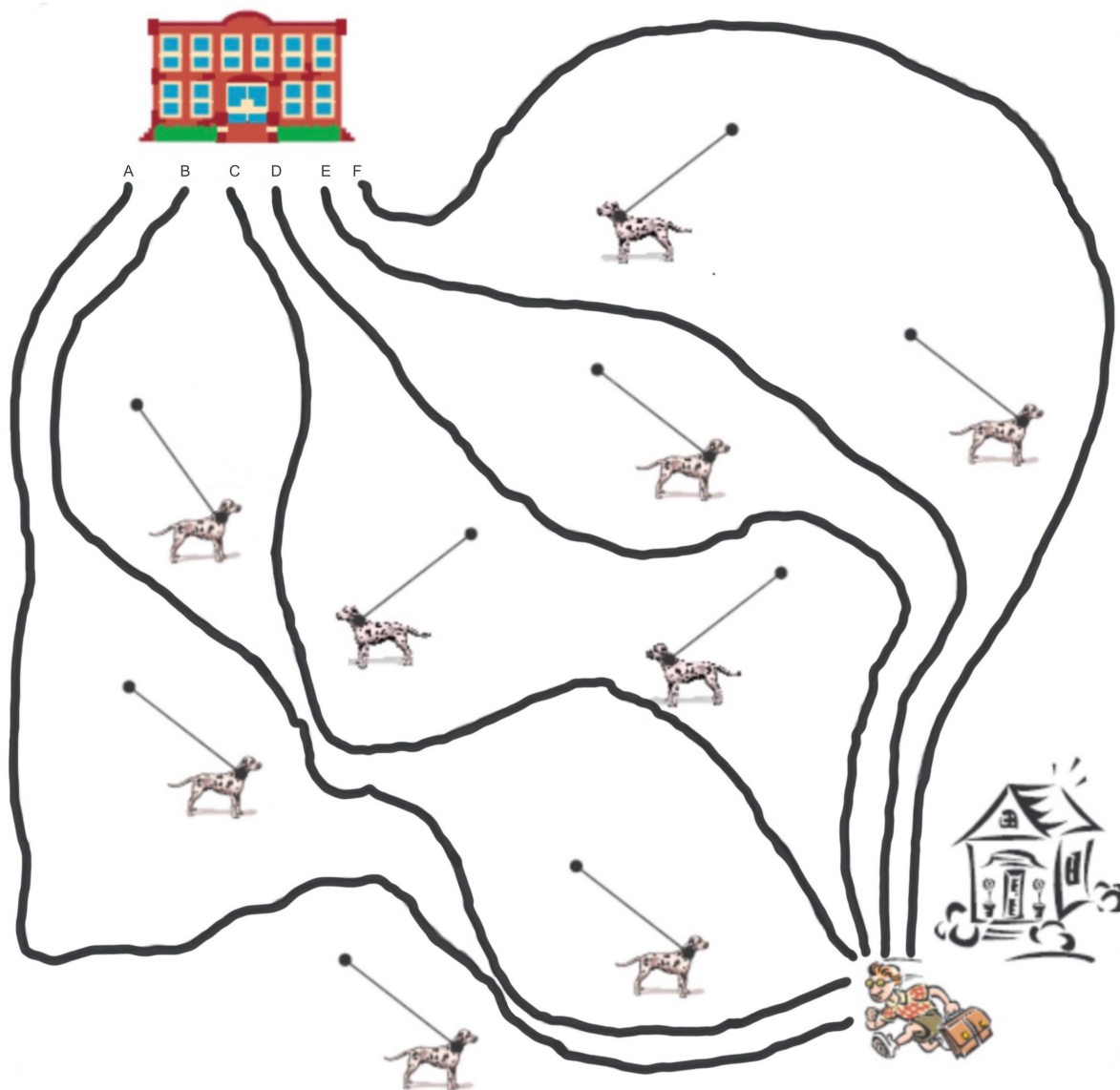
#### Cible 4

Flèche 1 : .....	Flèche 2 : .....	Flèche 3 : .....
---------------------	---------------------	---------------------

**?**

## 2. Le chemin de l'école

Tu peux t'entraîner sur cette image.



### CONSEILS et SOLUTIONS ENTRAINEMENT N° 1 - CM1

- La mise en commun doit faire apparaître les différentes procédures des groupes.
- La présence de groupes au tableau montrant leur stratégie est essentielle.
- La classe valide ou non chacune d'elles : les élèves échangent et argumentent.
- L'enseignant étaye si besoin en rappelant les différentes contraintes.

#### 1. La cible de tir à l'arc

On remarque que la cible 3 contient 3 flèches dans la zone 2, on a donc :  
 $\text{Zone 2} + \text{Zone 2} + \text{Zone 2} = 42$  ou  $3 \times \text{Zone 2} = 42$ , ou  $42 : 3 = 14$ .

On en déduit que la zone 2 vaut 14.

On reporte les points de la zone 2 dans la cible 2 et on trouve :

$14 + 14 + \text{Zone 3} = 32$        $28 + \text{Zone 3} = 32$ . La zone 3 vaut 4 points.

On reporte dans la cible 1 les points de la zone 3 :  $4 + 4 + \text{Zone 1} = 38$

$8 + \text{Zone 1} = 38$ . La Zone 1 donne donc 30 points.

La cible 4 comporte 1 flèche dans chaque zone, donc :  $4 + 14 + 30 = 48$

**Le score de la cible 4 est de 48 points.**

## 2. Le chemin de l' école

Chaque chien peut se déplacer dans un disque ayant pour centre le piquet et pour rayon la longueur de sa laisse. En traçant ces cercles, on trouve la limite du déplacement du chien.

Le seul chemin qui n'est pas coupé par un cercle est le chemin C.

**Paul doit donc passer par le chemin C**

