

## CE2-ACP14-Banque de problèmes pour s'entraîner

L'enseignant est libre de choisir les problèmes, il n'y a pas d'ordre prédéfini. Il est conseillé de faire résoudre environ deux problèmes par jour. Cette banque de problèmes peut être utilisée pour les élèves les plus rapides lors des ateliers en autonomie, ou comme banque ressources pour un travail d'entraînement quotidien. Les nombres peuvent être modifiés. Il sera important de demander aux élèves d'utiliser un des schémas de structure (celui choisi dans la classe), soit en leur faisant dessiner, soit en utilisant les matrices vides à découper.

1. Pierre a 144 timbres de collection. Il en possède 35 de plus (ou de moins) que Léa.  
Combien Léa a-t-elle de timbres ?
2. Mon cousin a 25 ans. Il a 5 ans de plus (ou de moins) que son frère.  
Quel âge a son frère ?
3. Le cheval noir pèse 730 kg. Le cheval blanc pèse 52 kg de moins que le cheval noir.  
Combien pèse le cheval blanc ?
4. Dans une boutique, un jouet vaut 36 €. Il vaut 58 € (ou 21 €) dans une autre boutique.  
De combien est-il plus cher (ou moins cher) dans la 2<sup>ème</sup> boutique ?
5. Nina mesure 1 m 23 cm. Alex mesure 1 m 32 cm (ou 1 m 09 cm).  
De combien de centimètres Alex est-il plus grand (ou plus petit) que Nina ?
6. A l'école Jules Ferry il y a 151 élèves. Il y a 65 élèves de moins (ou de plus) à l'école Balzac.  
Combien y a-t-il d'élèves à l'école Balzac ?
7. Il y a 178 places de parking au supermarché. A la gare, il y en a 69 de plus (ou de moins).  
Combien y a-t-il de places au parking de la gare ?
8. Un vélo coûte 68 € dans le magasin du centre. Il coûte 79 € (ou 55 €) dans le magasin de la gare.  
De combien est-il plus cher (ou moins cher) dans le 2<sup>ème</sup> magasin ?
9. A la kermesse de l'école, Mathéo et Mourad jouent au chamboule tout. Mathéo a 95 points et Mourad a 76 points. Combien de points Mourad a-t-il de moins que Mathéo ?
10. Ma grand-mère a 56 ans et ma mère a 32 ans. Quel âge avait ma grand-mère lorsqu'elle a eu ma mère ?

**Si besoin de plus de problèmes, reprendre les mêmes habillages en variant les nombres.**