

Ajouter et retirer 10 ou 100 de tête

Ce qu'évalue le contrôle : ajouter et retirer 10 ou 100 de tête

L'essentiel du sujet

- Niveau **CE1**
- Durée **30 minutes**
- Calculatrice **interdite**
- Barème **sur 10**

Chapitre : Calcul mental (5 exercices)

Ce que ce devoir vérifie :

- Ajouter ou retirer 10 et 100 à un nombre inférieur à 1 000 sans poser l'opération
- Compléter une suite de nombres de 10 en 10 ou de 100 en 100
- Ajouter ou retirer 9 et 11 en passant par la dizaine suivante
- Ajouter des dizaines entières à un nombre de trois chiffres
- Résoudre de tête un petit problème de score en plusieurs étapes

Avant de commencer

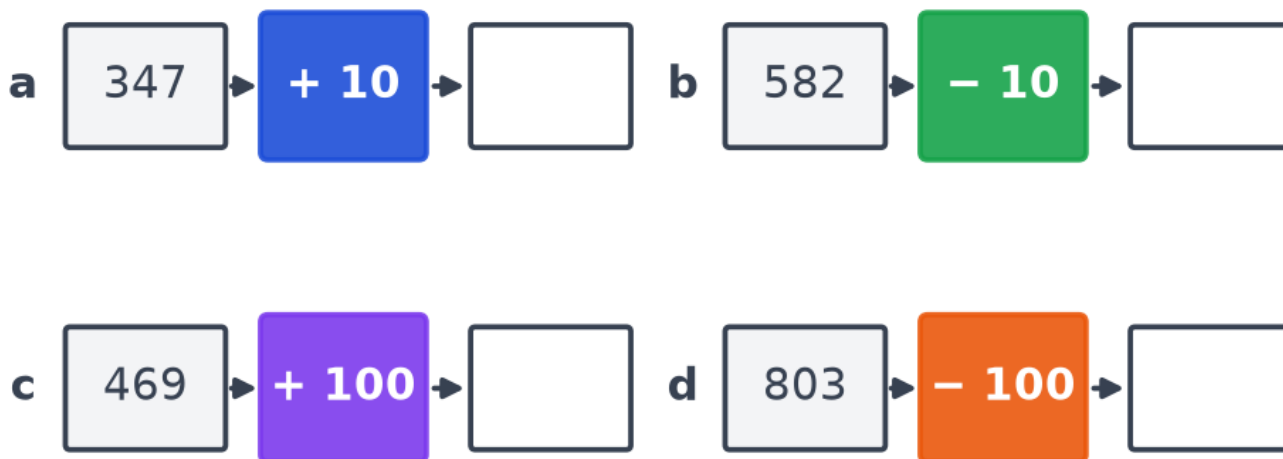
Avant chaque calcul, demande-toi quel chiffre va changer : pour 10, c'est le **chiffre des dizaines** ; pour 100, c'est celui des centaines. Attention quand les dizaines passent de 9 à 10, car la centaine change aussi, comme de 697 à 707. Pour 9 ou 11, utilise le **détour par 10**, puis

corrige de 1. Enfin, relis chaque résultat en refaisant le calcul à l'envers.

Le sujet du contrôle : ajouter et retirer 10 ou 100 de tête

Exercice 1 - Les machines à calculer (2 points)

Un nombre entre dans chaque machine, puis il ressort changé. Écris dans la case blanche le nombre qui sort, sans poser d'opération.



1. Complète d'abord les machines a et b. (1 point)
2. Puis remplis les machines c et d. (1 point)

Exercice 2 - La grille cachée (2 points)

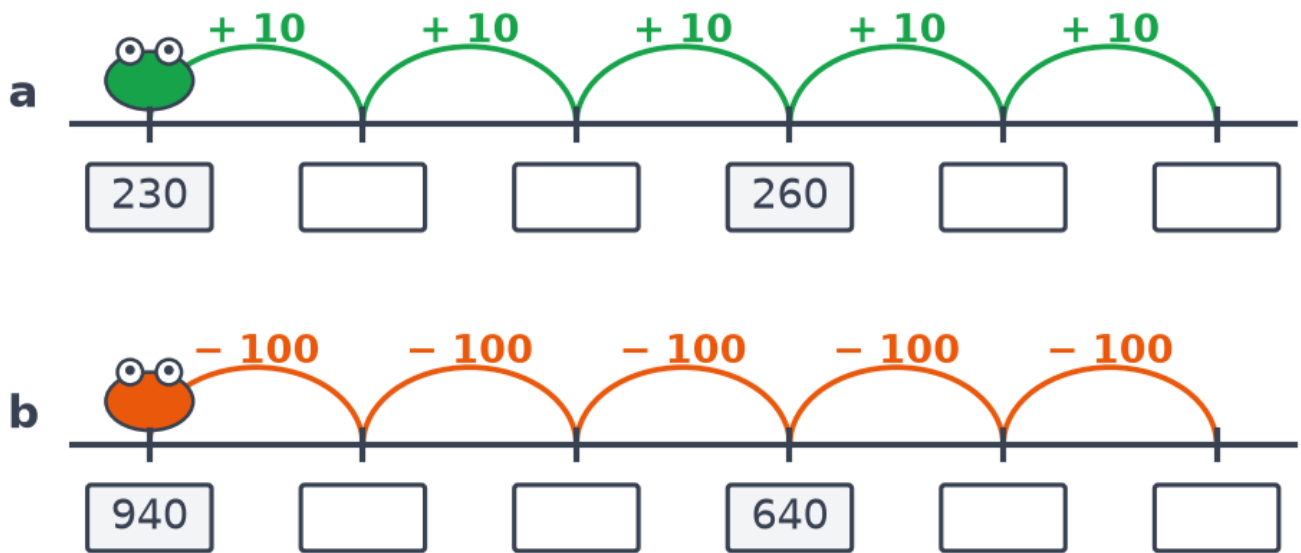
Dans cette grille, on avance de 1 quand on va vers la droite. Quand on descend d'une case, on ajoute 10. Par exemple, sous 687, on trouve 697. Des taches orange cachent quatre nombres.

686	687	688	689	690
696	697	A	699	700
706	B	708	709	710
D	717	718	719	C

1. Trouve les nombres cachés sous A et sous B. (1 point)
2. Écris ensuite ceux qui sont cachés sous C et sous D. (1 point)

Exercice 3 - Les sauts des grenouilles (2 points)

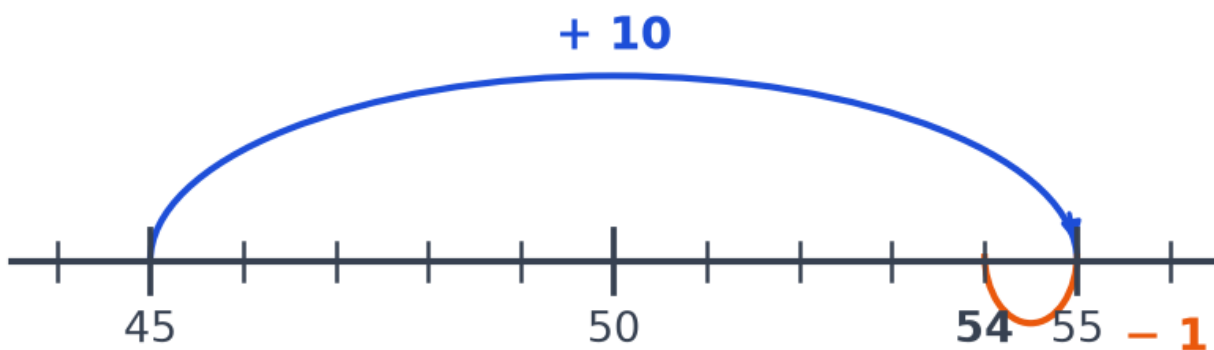
Deux grenouilles sautent toujours de la même façon. Complète donc les cases vides sous chaque saut.



1. La grenouille verte ajoute 10 à chaque saut. (1 point)
2. Au contraire, la grenouille orange recule de 100 à chaque saut. (1 point)

Exercice 4 - Ajouter 9, 11 ou des dizaines (2 points)

Regarde d'abord l'astuce de Yanis. Calcule ensuite de tête et écris seulement le résultat.



45 + 9 : j'ajoute 10, puis je retire 1.

1. 45 + 9 = ... et 126 + 9 = ... (0,5 point)

2. $38 + 11 = \dots$ et $152 + 11 = \dots$ (0,5 point)
3. $240 + 30 = \dots$ et $560 + 40 = \dots$ (0,5 point)
4. $83 - 9 = \dots$ et $150 - 11 = \dots$ (0,5 point)

Exercice 5 - Le jeu vidéo de Nora (2 points)

Nora commence une partie avec 280 points. Calcule alors son score de tête après chaque étape.



1. D'abord, elle attrape une étoile. Combien de points a-t-elle ? (0,5 point)
2. Ensuite, elle tombe dans un piège. Quel est son nouveau score ? (0,5 point)
3. Enfin, elle ramasse les 3 pièces. Donne son score à la fin. (0,5 point)
4. Son frère Malo finit avec 390 points. Qui a gagné, et de combien de points ? (0,5 point)



Réviser ajouter et retirer 10 ou 100 de tête avant le contrôle

Si un exercice t'a bloqué, relis la leçon le calcul mental ; entraîne-toi sur la fiche le calcul mental avant de retenter le sujet.

La page **contrôles de maths en CE1** regroupe les 25 sujets de l'année, et la rubrique contrôles corrigés du CP à la terminale permet de changer de niveau.

Sujets proches à faire ensuite

- Calcul mental, doubles et moitiés : contrôle de maths en CE1
- Problèmes d'addition et de soustraction : contrôle de maths en CE1
- Carré, rectangle, triangle et cercle : contrôle de maths en CE1