

Programme de travail de maths – CP

Vendredi 27 mars 2020

Rituel :

Ecris les nombres en lettres :

trois : _____

quatre : _____

Représente ces nombres avec dizaines et unités

53 :

47 :

Calcul mental :

Complète (attention au signe – tu peux utiliser la bande numérique) :

.... + 4 = 9

2 + = 11

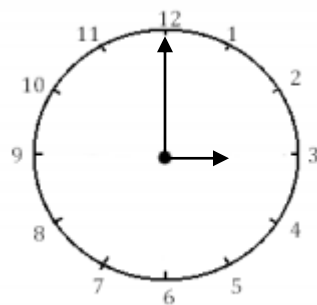
7 - = 3

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|

Apprentissage : lire l'heure.

Prend ton **mini-fichier horodator** et fais 3 exercices.

Attention aux aiguilles, l'aiguille des heures doit être plus petite que celle des minutes !



Il est 3h00.
Je place ma petite aiguille qui montre le 3.
Je place ma grande aiguille qui montre le 12.

Tu m'enverras par photo tes exercices faits.

Jeu le premier posé.

Avec un jeu de 54 cartes, sans les figures, tu peux jouer dont voici la règle :

Chaque joueur prend 9 cartes numérotées de 1 à 9.

L'un des joueurs donne un nombre selon le tableau suivant :

Feuille de route (maitre du jeu)

| | | |
|-----------------------------|----------------------------------|---------------------|
| 1^{er} tour | Choisir un nombre entre 1 et 9 | Nombre choisi : ... |
| 2^{ème} tour | Choisir un nombre entre 10 et 19 | Nombre choisi : ... |
| 3^{ème} tour | Choisir un nombre entre 20 et 29 | Nombre choisi : ... |
| 4^{ème} tour | Choisir un nombre entre 30 et 39 | Nombre choisi : ... |
| 5^{ème} tour | Choisir un nombre entre 40 et 49 | Nombre choisi : ... |

Le but du jeu étant de mettre la carte sur la table pour faire le complément à la dizaine d'après.

Exemple :

Le maître du jeu annonce un nombre en suivant sa feuille de route.

Par exemple, au 3ème tour, il doit annoncer un nombre entre 20 et 29. Il annonce 24 et l'écrit sur sa feuille de route.

Les joueurs doivent déposer le plus vite possible leur carte qui permet de faire le complément à la dizaine suivante.

Dans l'exemple, il faut poser « 6 ».

Bon jeu à vous !