



Module 15

SEANCE 1

Lundi 23 mars 2020

Bonjour les CP B !

C'est parti pour la séance de maths!

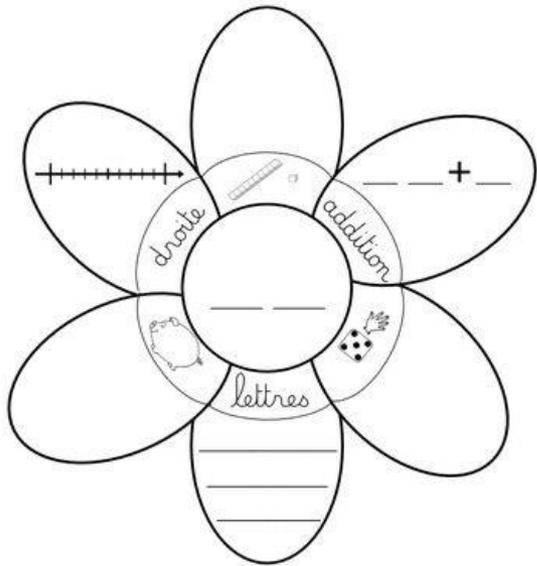
- Concentrez-vous bien et suivez les activités dans l'ordre.

Activités ritualisées



On commence par le nombre du jour.

- Cherche plusieurs façons de représenter le nombre **90**

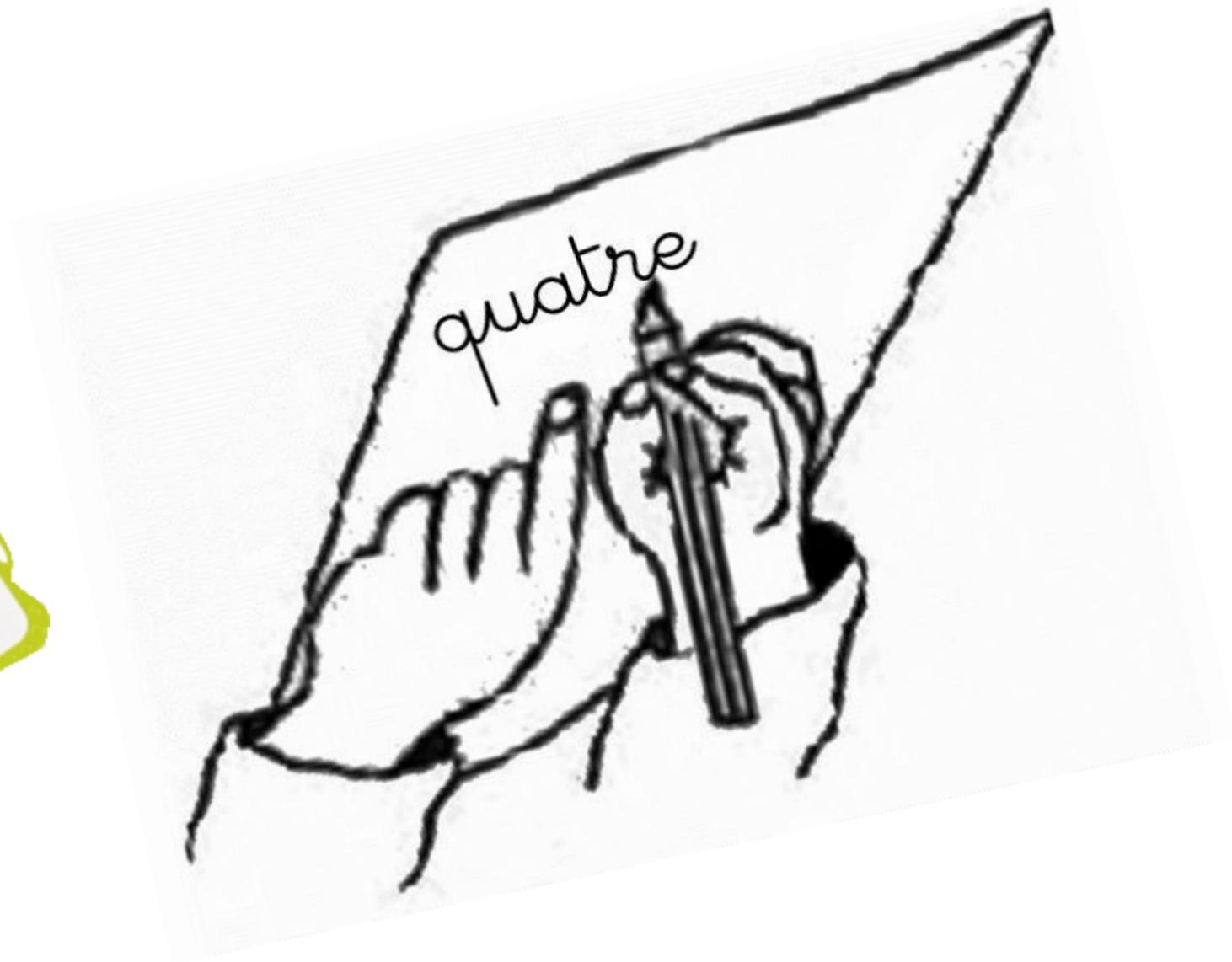


- Aide possible:



Regarder la correction du nombre 86 sur le site de l'école.

Ecrire le nombre en lettres



Ecrire le nombre en lettres

- Exemple: 5: cinq (attention au soin de l'écriture !!!)

A vous avec les nombres

3, 7, 12, 15

Ecrire le nombre en barre de 10 et cubes unités

35



58



42



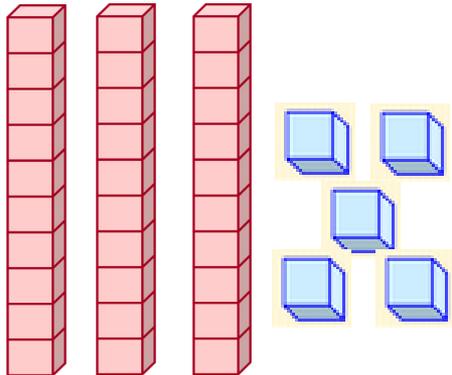
Regarde l'exemple page suivante si tu en as besoin.

Ecrire le nombre en lettres

35

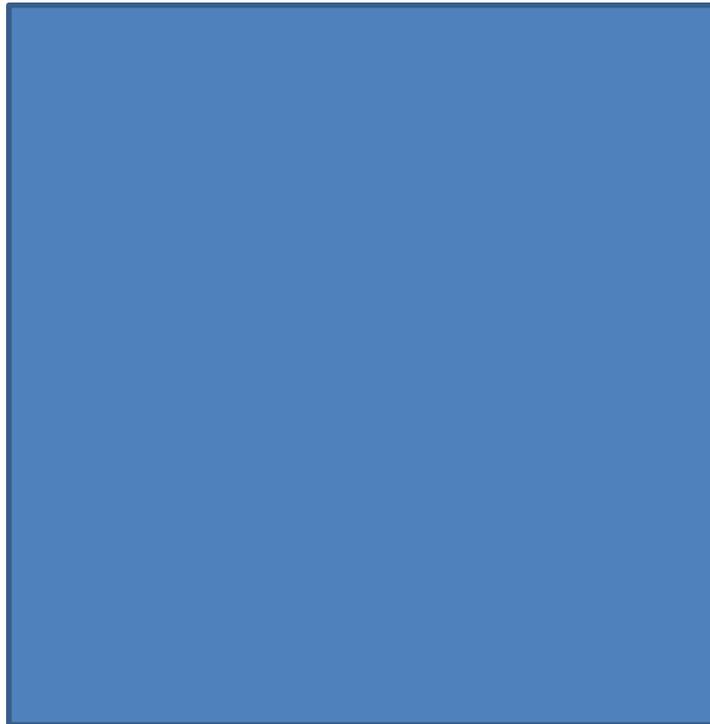


3d 5u



Entre 30 et 60

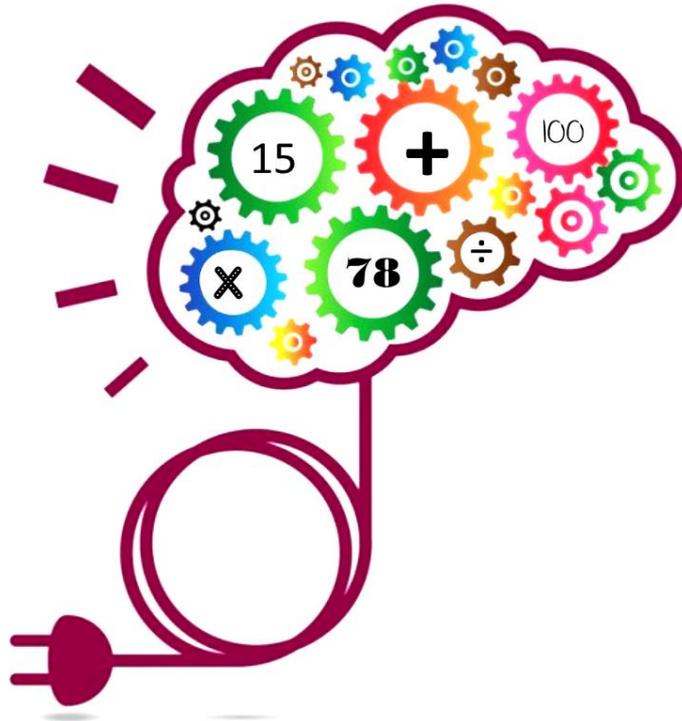
58



42



Calcul mental



Opérations mystères



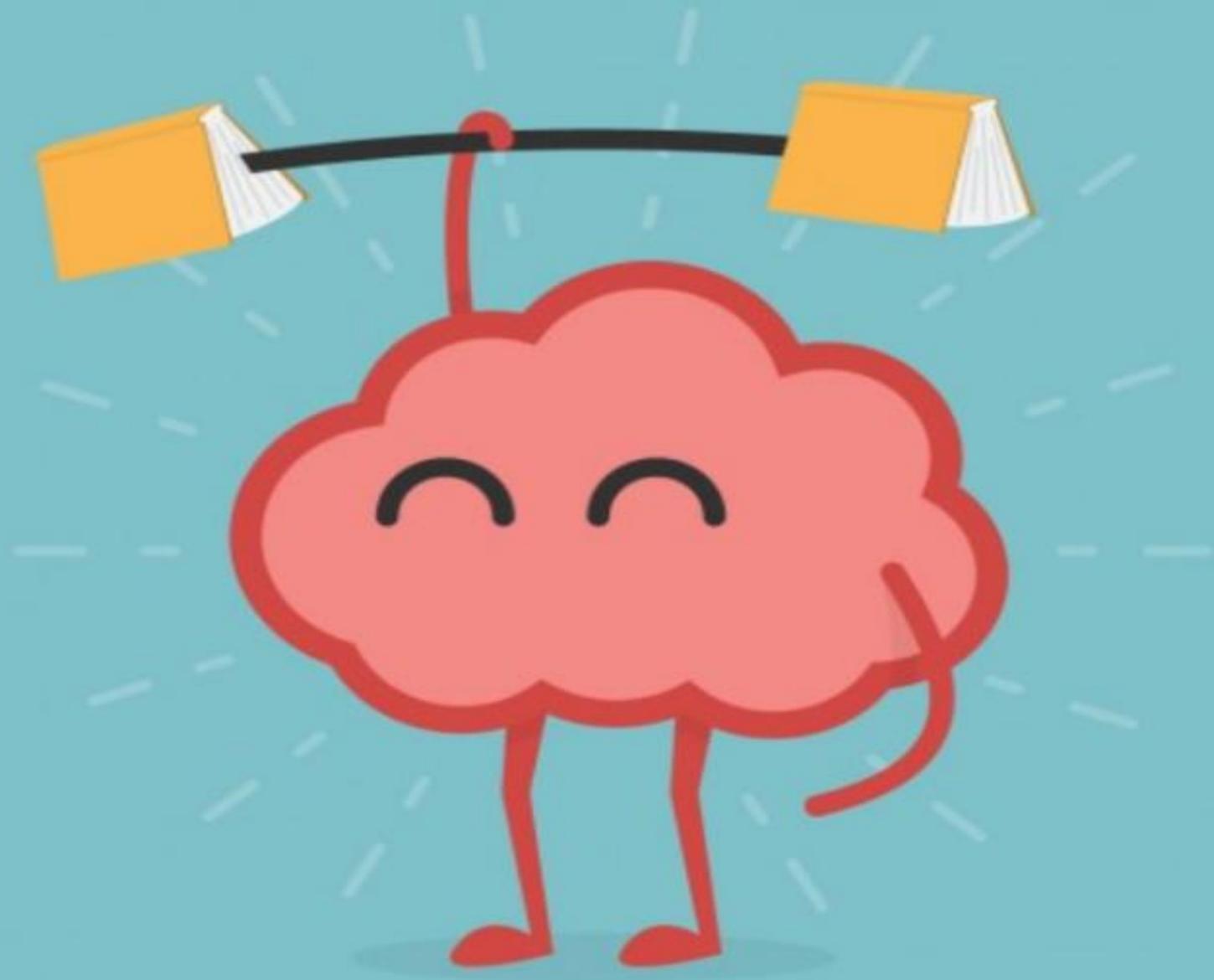
$$1 + ? = 6$$



$$7 + ? = 10$$



$$9 - ? = 8$$



APPRENTISSAGE

Résolution de problèmes

- Aujourd'hui, j'ai quelques problèmes à vous poser. Vous allez devoir m'aider à les résoudre.
- Je compte sur vous !

Problème 1

Atelier 3

Mamie a fabriqué des cookies. Puis, elle a mangé 5 cookies.
Il en reste 12.

Combien de **cookies y avait-il** avant qu'elle ne les mange ?



Je cherche :



Je calcule :



Je réponds : Il y avait cookies.



La réponse est juste après mais cherche tout(e)
seul(e) avant de regarder !

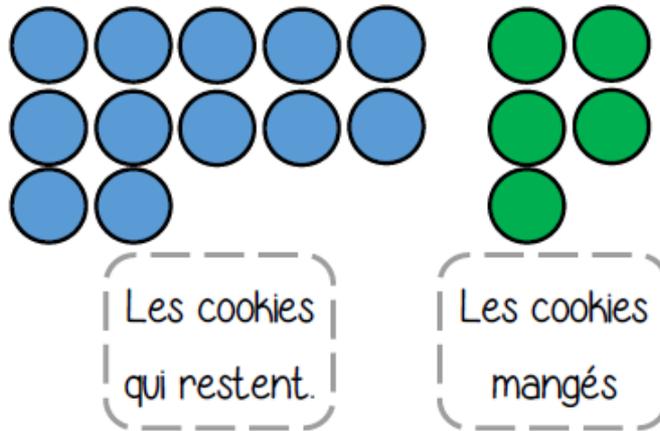
Problème : Je cherche

COMBIEN IL Y AVAIT AVANT

Mamie a fabriqué des cookies. Puis elle a mangé 5 cookies. Il en reste 12.

Combien de cookies y avait-il avant qu'elle ne les mange ?

Je fais un dessin :



Je fais une addition : $12 + 5 = 17$

Je fais une phrase avec le résultat de l'opération :

Il y avait 17 cookies.

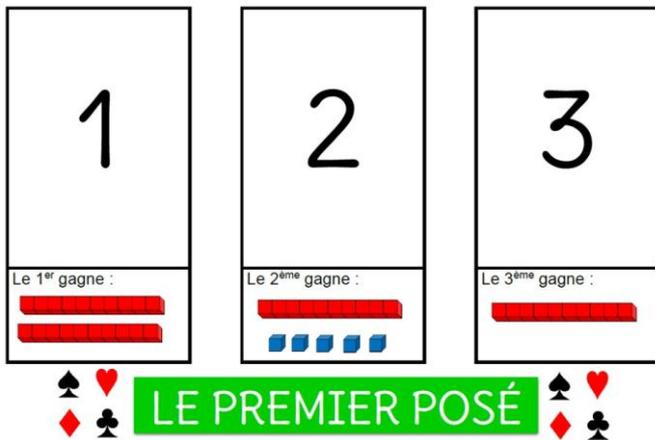
Je peux aussi faire un schéma !

Problème 2

- Deux pirates découvrent un trésor de 18 pièces et se le partagent équitablement. Combien de pièces aura chaque pirate?

Jouer à un jeu mathématiques

- Si vous avez un jeu de cartes à la maison...
- Vous pouvez jouer à un jeu que je vous ai prêté vendredi.



Le Top Ten

Ce jeu est une évolution du jeu du faire 10.

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

Réaliser le total de 10 en additionnant la valeur des cartes

Matériel :

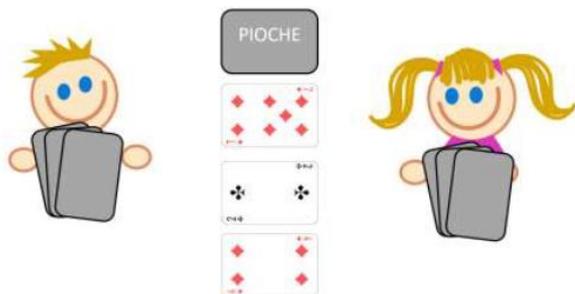
⇒ Un jeu de 76 cartes fabriqué à partir de 4 jeux de cartes classiques en gardant les cartes suivantes :

- Jeu 1 : conserver les 1,2,3,4,5,6,7,8 et 9
- Jeu 2 : conserver les 1,2,3,4,5
- Jeu 3 : conserver les 1,2,3
- Jeu 4 : conserver les 1,2

Déroulement :

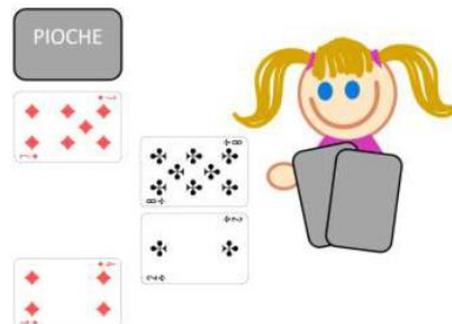
Les cartes de jeux sont mélangées et forment une pioche au centre de la table.

Chaque joueur prend trois cartes. On pose trois cartes au centre de la table.



Les joueurs jouent chacun leur tour.

Il faut faire 10 en posant une, deux ou trois cartes de sa main et **obligatoirement** une et une seule carte de la partie centrale. Par exemple :



Règle du jeu en vidéo

Le joueur met alors de côté les cartes qui ont fait « 10 ».

Puis il prend une carte de la pioche pour compléter la partie centrale à 3 et pioche le nombre de cartes nécessaires pour avoir toujours 3 cartes en main.

Si le joueur ne peut pas jouer, il défausse ses trois cartes et en pioche trois autres. Son tour est alors terminé.

C'est alors au tour du joueur suivant.

La partie dure jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes dans la pioche et que les joueurs ne puissent plus jouer.

Le gagnant est alors celui qui a mis de côté le plus de cartes.

C'est terminé en maths pour
aujourd'hui !

