

Mathématiques – CE1 juillet J1

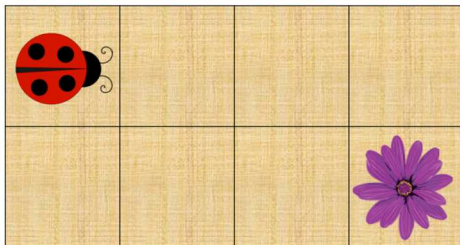
Les exercices proposés sont réalisés lors de l'émission de ce jour.

PROGRAMMATION

Programmer un déplacement

Il s'agit de donner des instructions à un personnage (ici, une coccinelle) pour lui faire faire un parcours et réaliser des actions que l'on a décidées à l'avance.

Parcours 1

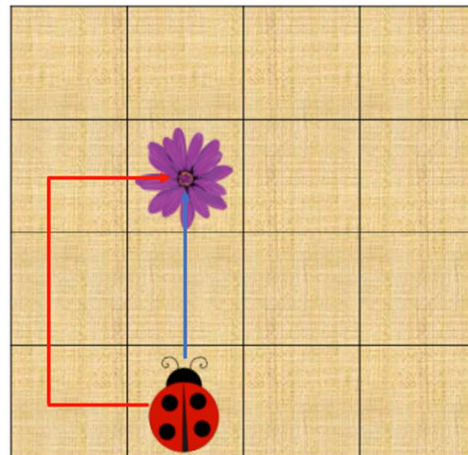
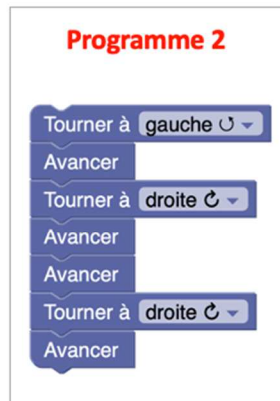
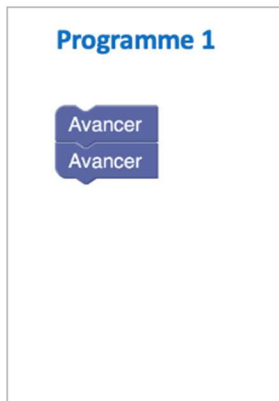


La coccinelle comprend 3 instructions :

- Avancer
- Tourner à droite
- Tourner à gauche

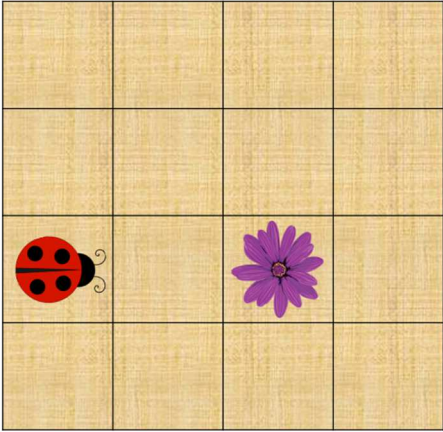
Lorsque le personnage tourne, il pivote et change l'orientation. Il reste cependant dans la même case.

Parcours 2

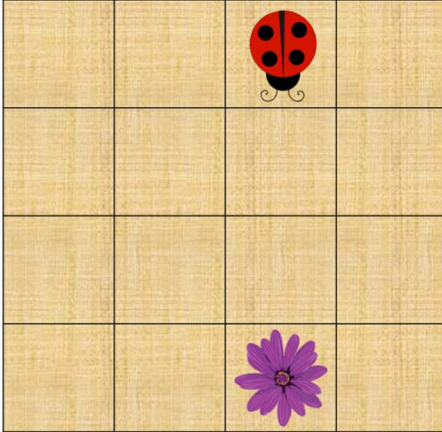


Les deux programmes permettent d'arriver dans la case où se trouve la fleur. Le programme 1 est toutefois plus court.

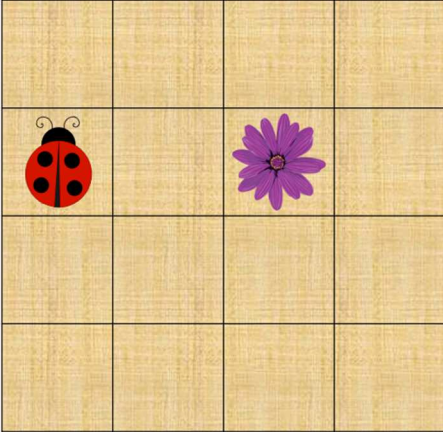
Parcours 3



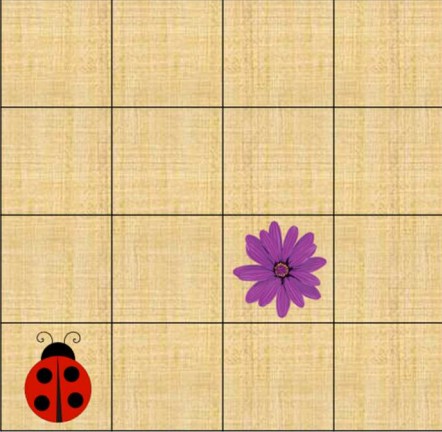
Parcours 4



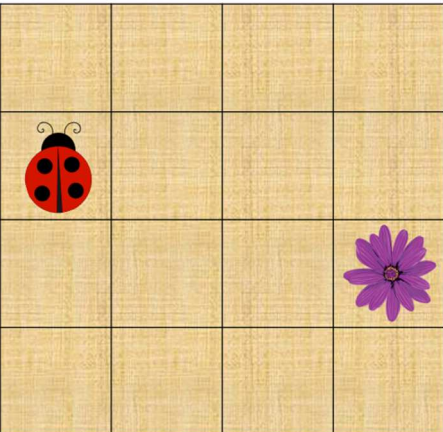
Parcours 5



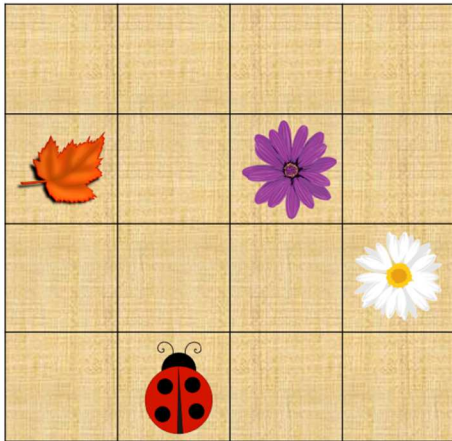
Parcours 6



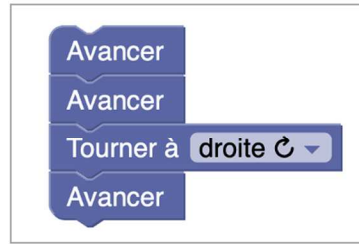
Parcours 7



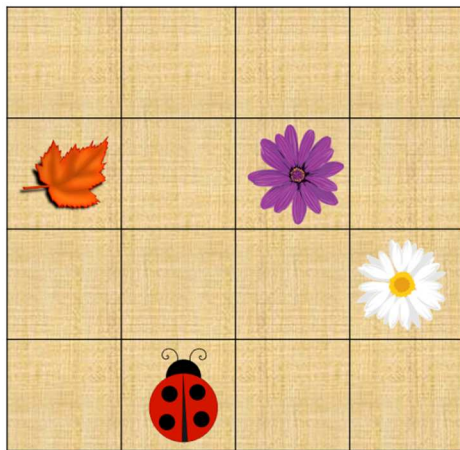
Parcours 8



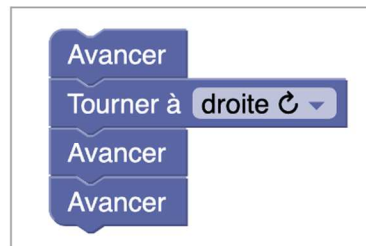
Dans quelle case arrive la coccinelle avec le programme suivant ?



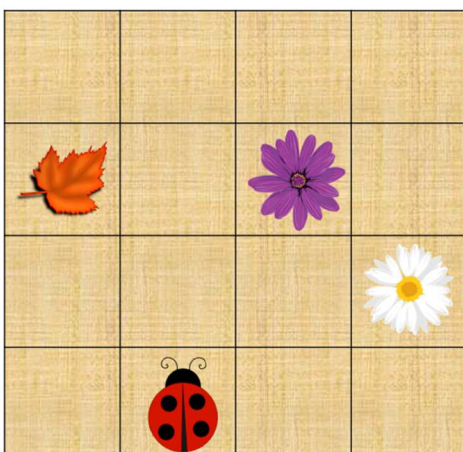
Parcours 9



Dans quelle case arrive la coccinelle avec le programme suivant ?



Parcours 10



Dans quelle case arrive la coccinelle avec le programme suivant ?



2 PROBLEMES DU JOUR

« Sur la première étagère, Axel compte 37 livres. Il en dénombre 18 de moins que sur la seconde étagère. Combien y a-t-il de livres sur la seconde étagère ? »

Attention à la présence de certains mots dans l'énoncé qui peuvent induire en erreur. Prendre le temps de représenter la situation.

« Un tee-shirt coûte 8 €. Un club de sport achète 50 de ces tee-shirts. Combien va payer le club de sport pour acheter ces tee-shirts ? »

Utilisation du glisse-nombre pour multiplier par 10 :

Milliers	Centaines	Dizaines	Unités
		4	0

Milliers	Centaines	Dizaines	Unités
	4	0	0

40×10

Chaque chiffre prend une valeur 10 fois plus grande.