

Mathématiques – CE1 juillet J2

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

PROGRAMMATION

Utiliser un logiciel de programmation

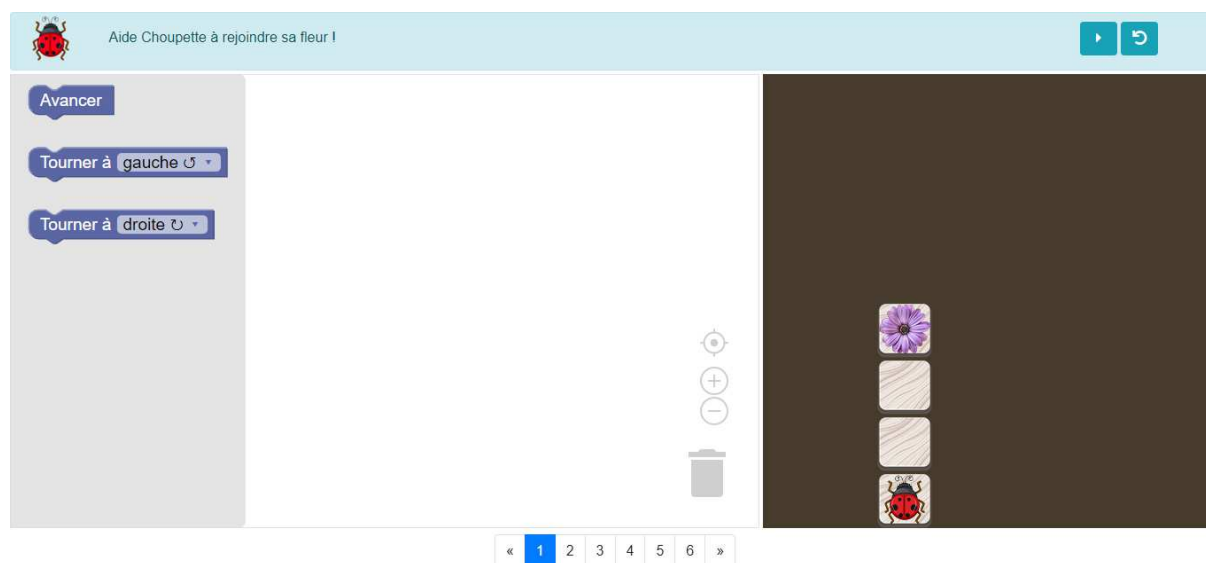
L'application utilisée pour l'initiation proposée dans l'émission est accessible sur le site [xyBlocks](#).

D'autres sites permettent de découvrir la programmation et de s'entraîner :

[Scratch](#), [Scratch junior](#) (pour tablettes et smartphones), [Blockly games](#), [code.org](#), [Run Marco](#).

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

Aide Chouquette à rejoindre sa fleur.



Aide Choupette à rejoindre sa fleur !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷

+

-

« 1 2 3 4 5 6 »

Aide Choupette à rejoindre sa fleur !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷

+

-

« 1 2 3 4 5 6 7 »

Aide Choupette à rejoindre sa fleur !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷



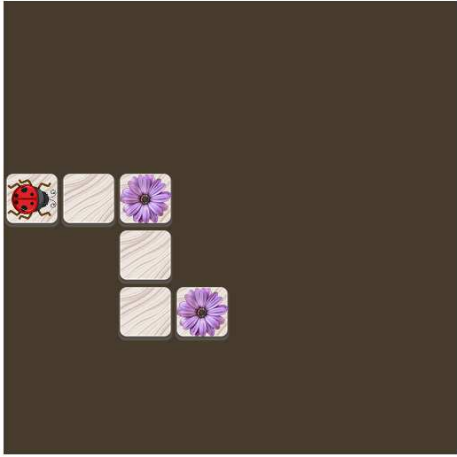
« 1 2 3 4 5 6 7 8 »

Aide Choupette à rejoindre les fleurs !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷



« 1 2 3 4 5 6 7 8 9 »

Aide Choupette à rejoindre les fleurs.

Aide Choupette à rejoindre les fleurs !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷

« 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 »

Aide Choupette à rejoindre les fleurs !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷

« 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 »

Aide Choupette à rejoindre les fleurs !

Avancer

Tourner à gauche ↶

Tourner à droite ↷

« 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 »

Dans quelle case arrive Chouquette avec le programme suivant ?

Dans quelle case arrive Chouquette avec le programme suivant ?

Avancer
Tourner à gauche ↶
Tourner à droite ↷

Avancer
Tourner à gauche ↶
Avancer
Avancer

« 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 »

Detailed description: This is the first Scratch stage. The title bar contains a ladybug icon and the text 'Dans quelle case arrive Chouquette avec le programme suivant ?'. On the left, there are three blue blocks: 'Avancer', 'Tourner à gauche ↶', and 'Tourner à droite ↷'. In the center, a script area contains four blue blocks: 'Avancer', 'Tourner à gauche ↶', 'Avancer', and 'Avancer'. On the right, a 10x10 grid has a ladybug icon (Chouquette) at row 5, column 5. Other objects are: a strawberry at (4,1), a purple flower at (4,2), and an orange leaf at (4,4). Below the grid is a navigation bar with numbers 3 to 13, where '9' is highlighted. There are also zoom and trash icons.

Dans quelle case arrive Chouquette avec le programme suivant ?

Avancer
Tourner à gauche ↶
Tourner à droite ↷

Avancer
Avancer
Avancer
Tourner à droite ↷
Avancer

« 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 »

Detailed description: This is the second Scratch stage. The title bar is the same. On the left, there are three blue blocks: 'Avancer', 'Tourner à gauche ↶', and 'Tourner à droite ↷'. In the center, a script area contains five blue blocks: 'Avancer', 'Avancer', 'Avancer', 'Tourner à droite ↷', and 'Avancer'. On the right, a 10x10 grid has a ladybug icon (Chouquette) at row 5, column 5. Other objects are: a purple flower at (4,2), a strawberry at (4,3), and an orange leaf at (4,4). Below the grid is a navigation bar with numbers 4 to 14, where '10' is highlighted. There are also zoom and trash icons.

Dans quelle case arrive Chouquette avec le programme suivant ?

Avancer
Tourner à gauche ↶
Tourner à droite ↷

Tourner à droite ↷
Avancer
Tourner à gauche ↶
Avancer
Avancer

« 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 »

Detailed description: This is the third Scratch stage. The title bar is the same. On the left, there are three blue blocks: 'Avancer', 'Tourner à gauche ↶', and 'Tourner à droite ↷'. In the center, a script area contains five blue blocks: 'Tourner à droite ↷', 'Avancer', 'Tourner à gauche ↶', 'Avancer', and 'Avancer'. On the right, a 10x10 grid has a ladybug icon (Chouquette) at row 5, column 5. Other objects are: a strawberry at (4,1), an orange leaf at (4,2), and a purple flower at (4,3). Below the grid is a navigation bar with numbers 5 to 15, where '11' is highlighted. There are also zoom and trash icons.

3 PROBLEMES DU JOUR

« La famille Martin part en vacances à 476 km de son domicile. Malheureusement, la voiture tombe en panne à 252 km du départ. Quelle distance leur reste-t-il à parcourir ? »

« Dans un camping, le prix d'une place à la journée est de 12 €. Combien paiera un vacancier pour y planter sa tente pendant 20 jours ? »

« Inès a besoin de 18 perles bleues, 12 perles blanches et 10 perles vertes pour fabriquer un collier. Elle fait 10 colliers identiques. Combien va-t-elle utiliser de perles ? »

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.