

Ce diaporama est conçu pour faire le moins de photocopies possibles. Vous n'avez pas besoin de l'imprimer

Vous trouverez dans un document annexes les fiches à photocopier

Les enfants peuvent m'envoyer des photos de leur travail par mail ou sur ClassDojo

N'hésitez pas à me solliciter

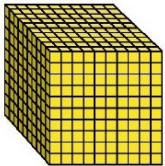
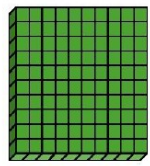


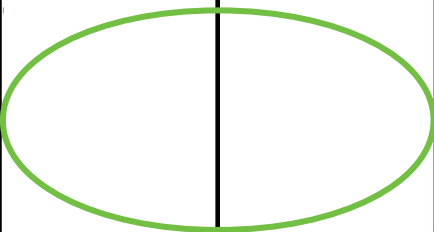
DIAPORAMA
MATHS
CE2
Semaine 3

JOUR 1

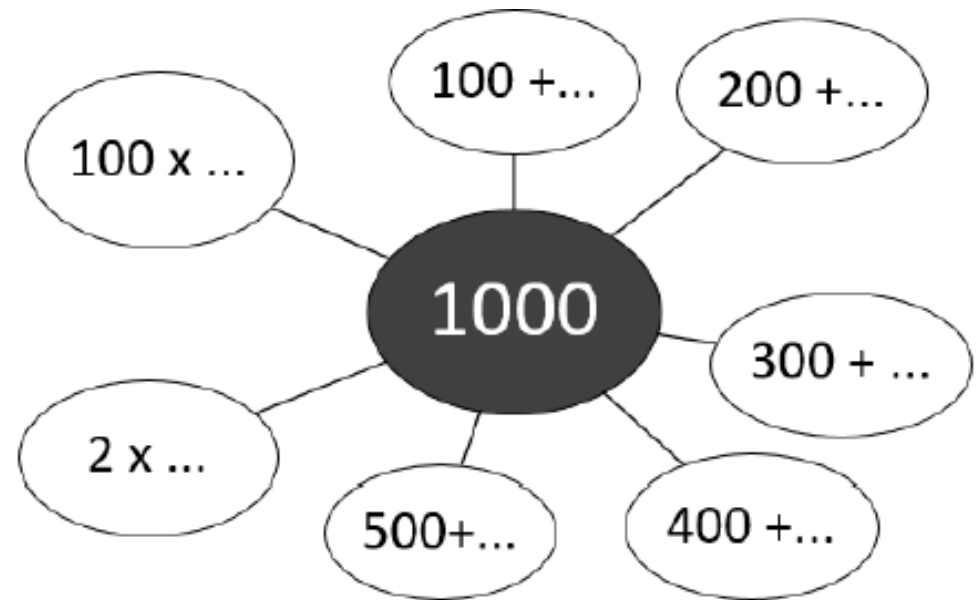


Quel est le nombre de
centaines ?

9 018 : centaines
5 736 : centaines

| | | | |
|---|--|--|---|
|  |  |  |  |
| mille | centaine | dizaine | unité |
| M | C | D | U |
|  | | | |

Complète la carte du nombre 1000
Tu la trouveras dans ton livret de
leçons N° 12



Problème

Objectif : savoir lire un tableau et répondre à des questions.

Avant de répondre aux questions s'assurer que les enfants ont compris comment lire le tableau :

Questions orales préalables :

Qui fait ce bon de commande ?

Qu'est ce qui est commandé ?

Combien de dossards sont commandés pour la classe de CM1/CM2 ? Faire dire la procédure aux élèves :

Je regarde la colonne des dossards et la ligne de classe CE2/CM1

Quelle classe aura 10 raquettes ? ...

Répondre aux questions tout seul

Fiche 1 jour1

bon de commande



Problème.

Voici le bon de commande fait par la directrice de l'école :

| Top Livraison Le fournisseur des écoles | | | | | |
|--|-------|---------|----------|-----------|--------|
| BON DE COMMANDE | | | | | |
| | Tapis | Ballons | Dossards | Raquettes | Balles |
| Classe de CM1/CM2 | 5 | 20 | 55 | 25 | 50 |
| Classe de CE2/CM1 | 10 | 15 | 45 | 30 | 60 |
| Classe de CP/CE1 | 15 | 25 | 220 | 50 | 110 |
| Classe de GS/CP | 0 | 8 | 30 | 10 | 30 |
| Classes de maternelle | 10 | 7 | 75 | 15 | 35 |



1/ Combien a-t-elle commandé de ballons pour la classe de CE2/CM1?

2/ Quelle classe recevra 30 balles?

3/ Quelle classe aura le moins de raquettes ?


4/ Quel classe recevra le plus de tapis ?

5/ Combien a-t-elle commandé de dossards pour toute l'école ?

CORRECTION

Problème.

Voici le bon de commande fait par la directrice de l'école :

| Top Livraison Le fournisseur des écoles | |  | | | |
|--|-------|--|----------|-----------|--------|
| BON DE COMMANDE | | | | | |
| | Tapis | Ballons | Dossards | Raquettes | Balles |
| Classe de CM1/CM2 | 5 | 20 | 55 | 25 | 50 |
| Classe de CE2/CM1 | 10 | 15 | 45 | 30 | 60 |
| Classe de CP/CE1 | 15 | 25 | 220 | 50 | 110 |
| Classe de GS/CP | 0 | 8 | 30 | 10 | 30 |
| Classes de maternelle | 10 | 7 | 75 | 15 | 35 |

1/ Combien a-t-elle commandé de ballons pour la classe de CE2/CM1?

2/ Quelle classe recevra 30 balles?

3/ Quelle classe aura le moins de raquettes ?

4/ Quel classe recevra le plus de tapis ?

5/ Combien a-t-elle commandé de dossards pour toute l'école ?

1) elle a commandé 15 ballons.

2) La classe de GS/CP recevra 30 balles.

3) Les classes de maternelle auront moins de raquettes.

4) C'est la classe de CP/CE1

5) $55+45+220+30+75 = 425$
Elle a commandé 425 dossards

Dépasse pas 100



Dépasse pas 100 règle du jeu

Matériel

- Un jeu de 52 cartes « classique ». Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf:
- le roi qui vaut +20 ou -20
- la dame qui vaut +10 ou -10
- le valet qui vaut + 5 ou - 5

Déroulement du jeu

On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

Exemple :

Le premier joueur a posé 6. Le deuxième joueur a posé une dame en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 16 ». Le troisième joueur joue ensuite...

Le premier joueur qui **atteint ou dépasse 101 a perdu**. Donc à 100, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu.

JOUR 2



1) Donne un encadrement pour les nombres suivants:
À l'unité

Exemple :
Encadrer à l'unité :

$$467 < 468 < 469$$

$$\dots < 545 < \dots$$

$$\dots < 181 < \dots$$

$$\dots < 642 < \dots$$

$$\dots < 329 < \dots$$



2) Donne un encadrement pour les nombres suivants:

À la dizaine

Exemple :

Encadrer à la dizaine :

$$460 < 469 < 470$$


$$\dots < 545 < \dots$$


$$\dots < 181 < \dots$$

$$\dots < 642 < \dots$$

$$\dots < 329 < \dots$$

Jeu de la cible

 = 1000

 = 100


 = 10




Total des points:

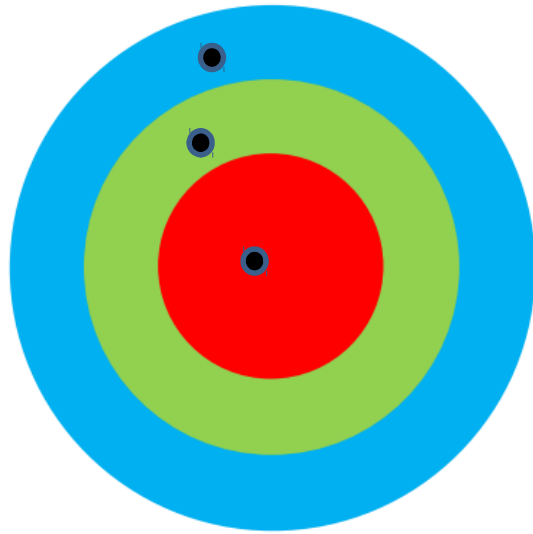
Jeu de la cible

Exemple : trouve le nombre représenté

 = 1000

 = 100

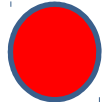
 = 10





$$1000 + 100 + 10$$

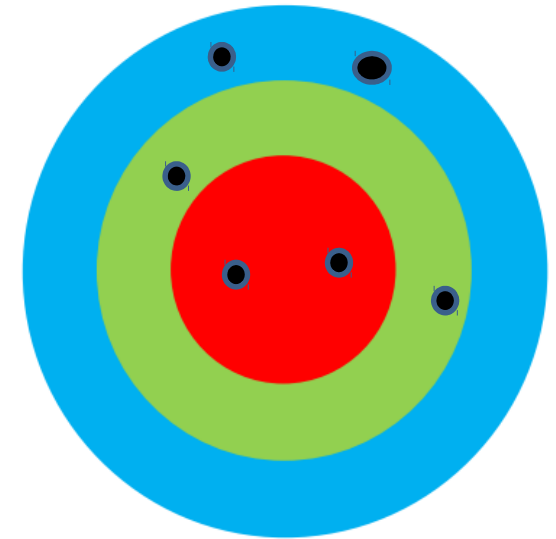
Total des points: **1110**

Jeu de la cible

 = 1000




 = 100

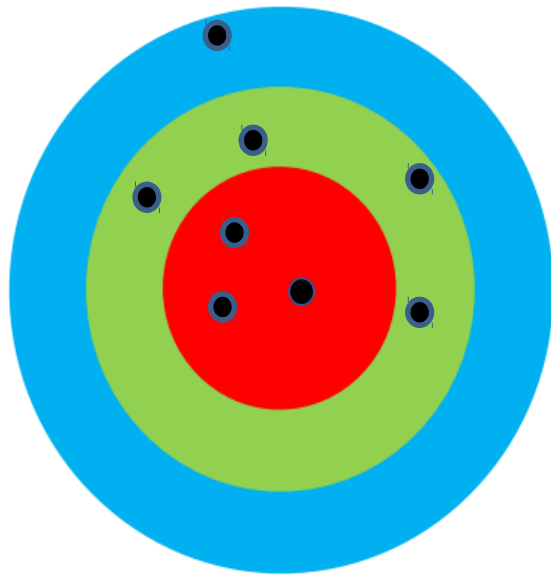
 = 10



Total des points:




Jeu de la cible

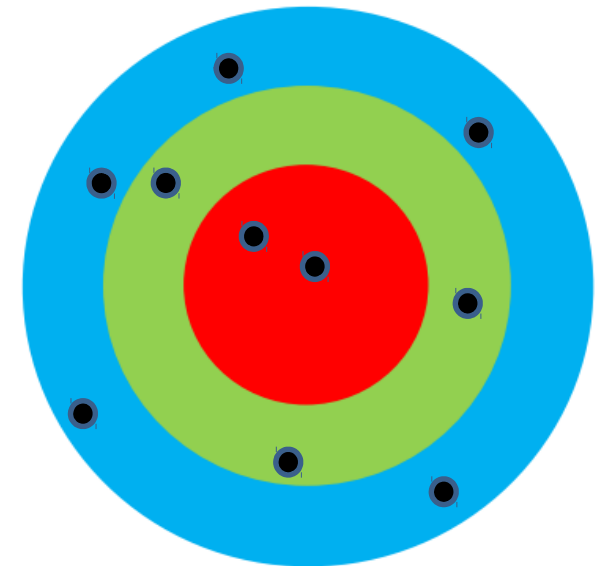
-  = 1000
-  = 100
-  = 10



Total des points:

Jeu de la cible

-  = 1000
-  = 100
-  = 10





Total des points:

CORRECTION
CIBLE

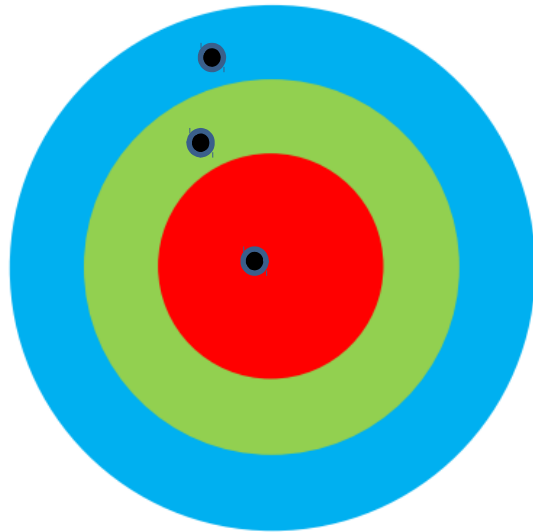
Jeu de la cible

Exemple : trouve le nombre représenté

 = 1000

 = 100


 = 10





$$1000 + 100 + 10$$

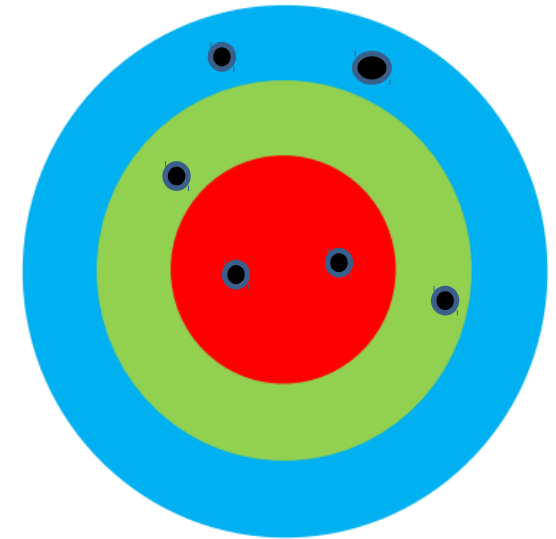
Total des points: **1110**

Jeu de la cible

 = 1000




 = 100

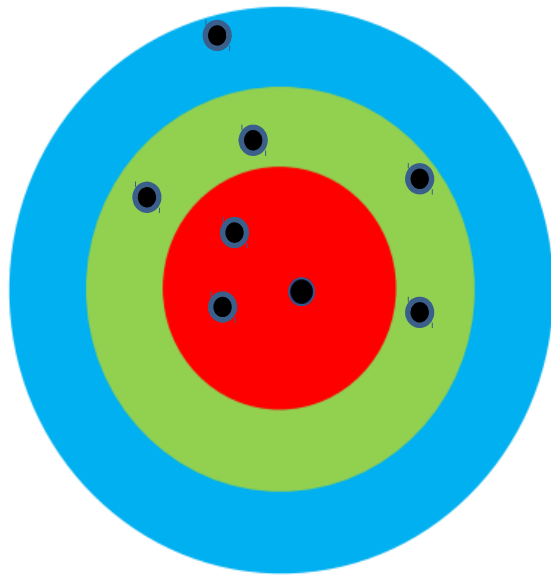
 = 10



Total des points: **2220**




Jeu de la cible

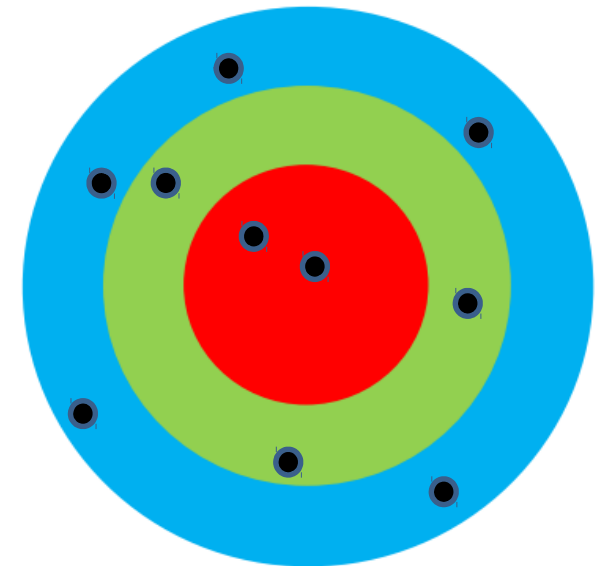
-  = 1000
-  = 100
-  = 10



Total des points: 3410

Jeu de la cible

-  = 1000
-  = 100
-  = 10



Total des points: 2350

Pose et calcule

$$38 \times 7$$

$$147 \times 5$$

$$212 \times 3^{**}$$

$$184 \times 4^{**}$$

Utilise ta table de Pythagore pour t'aider

Vérifie à la calculatrice

| x | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 2 | 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 |
| 3 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 24 | 27 | 30 |
| 4 | 4 | 8 | 12 | 16 | 20 | 24 | 28 | 32 | 36 | 40 |
| 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 30 | 35 | 40 | 45 | 50 |
| 6 | 6 | 12 | 18 | 24 | 30 | 36 | 42 | 48 | 54 | 60 |
| 7 | 7 | 14 | 21 | 28 | 35 | 42 | 49 | 56 | 63 | 70 |
| 8 | 8 | 16 | 24 | 32 | 40 | 48 | 56 | 64 | 72 | 80 |
| 9 | 9 | 18 | 27 | 36 | 45 | 54 | 63 | 72 | 81 | 90 |
| 10 | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60 | 70 | 80 | 90 | 100 |

JOUR 3



Écrire les nombres dictés en chiffres

Nombre 1

Nombre 2

Nombre 3

Nombre 4

Géométrie

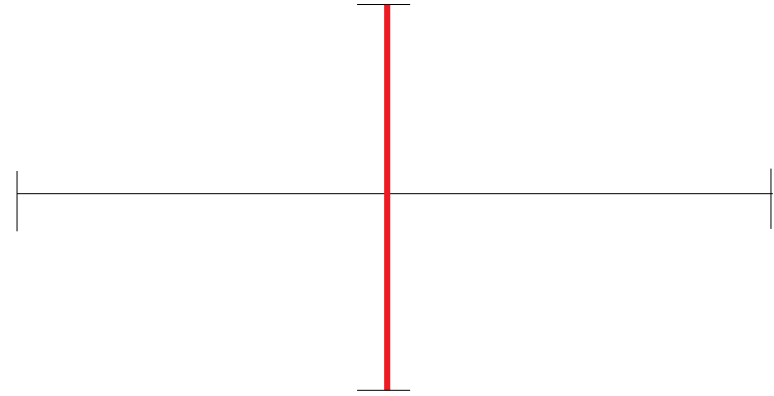
1) Trace sur ta feuille, un segment de 10 cm.



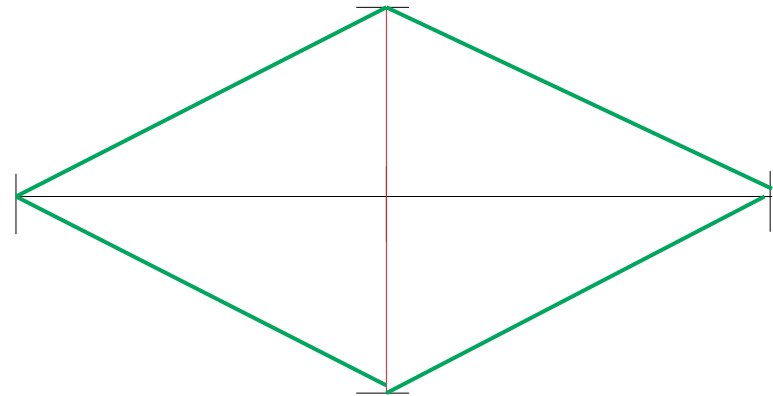
2) Place son milieu .



3) trace une perpendiculaire de 4 cm qui passe par le milieu



4) Relie chaque extrémité des segment pour former un losange



JOUR 4

J'ai 3 minutes pour faire un maximum de calculs au crayon à papier.
Puis je change de crayon et je fais les calculs que je n'ai pas eu le temps de faire

Quand tu as fini envoie moi un mail pour avoir la correction ! Sur class dojo ou sur 0711905k@ac-dijon.fr

CHRONOMATH 6



3 min

1 $200 + 200 = \dots$

11 $500 + \dots = 1000$

21 $361 \times 10 = \dots$

2 $5 \times 5 = \dots$

12 $110 + 90 = \dots$

22 $250 \times 20 = \dots$

3 $12 \times 10 = \dots$

13 $30 \times 20 = \dots$

23 $142 \times \dots = 1420$

4 Double de 20 : ...

14 $458 + 9 = \dots$

24 $1253 + 19 = \dots$

5 $14 + 14 = \dots$

15 $7 + 7 + 7 = \dots$

25 $800 - 7 = \dots$

6 $1400 + 500 = \dots$

16 $4000 + 78 = \dots$

26 $7 \times 7 = \dots$

7 $164 - 3 = \dots$

17 Double de 15 : ...

27 Double de 32 : ...

8 $7200 + 7 = \dots$

18 $140 - \dots = 132$

28 $\dots - 40 = 1410$

9 $6 \times 7 = \dots$

19 $5 \times \dots = 35$

29 $4230 - 50 = \dots$

10 $8 \times 7 = \dots$

20 $250 + 350 = \dots$

30 $15 \times 7 = \dots$

SCORE :

CE2

La symétrie :
Rappel de la notion
Regardez les vidéos suivantes

<https://www.youtube.com/watch?v=jwjXcVvtvA>

<https://www.youtube.com/watch?v=ID0FPpPOMjw>

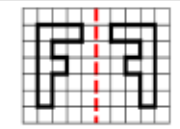
Faire les fiches N° 1 à 4 page suivante

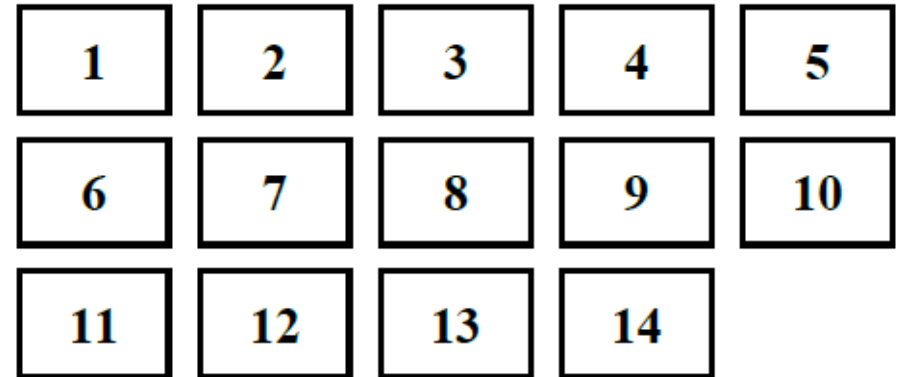
Objectif :

Tracer des axes de symétrie

Reproduire une figure par symétrie

Difficultés : décalage de la figure par rapport à l'axe de symétrie

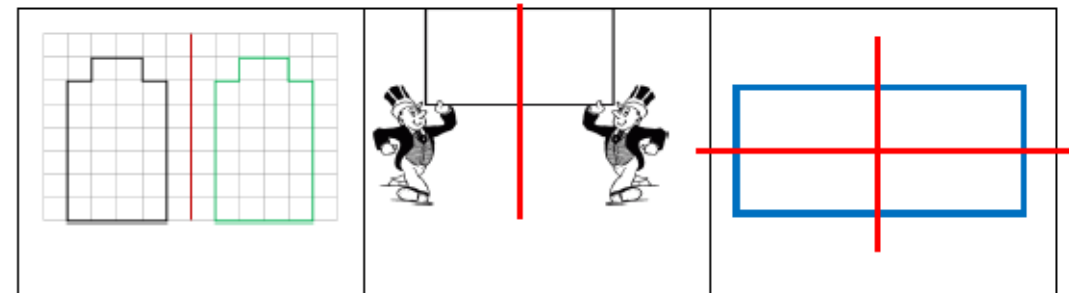
 **LE MIROIR**

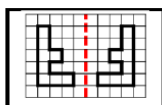


Comment faire ?

Deux figures sont symétriques si, lorsque je plie le long de **l'axe de symétrie**, elles se superposent parfaitement.

C'est comme si je regarde dans un miroir.

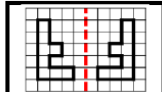
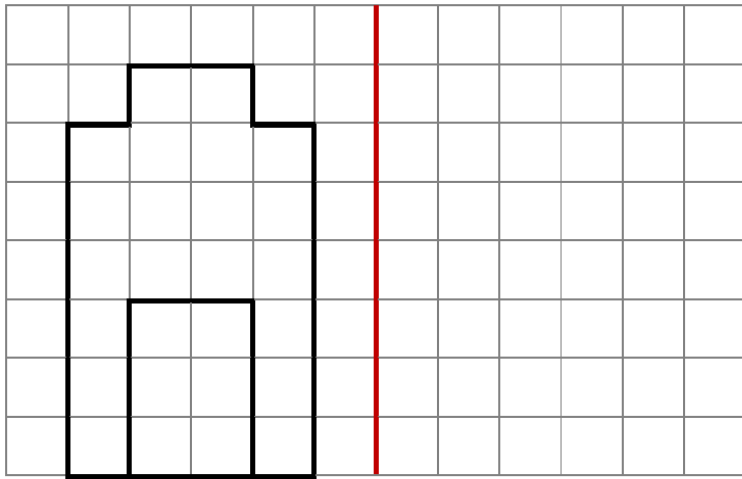




LE MIROIR ★★

1

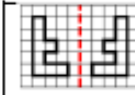
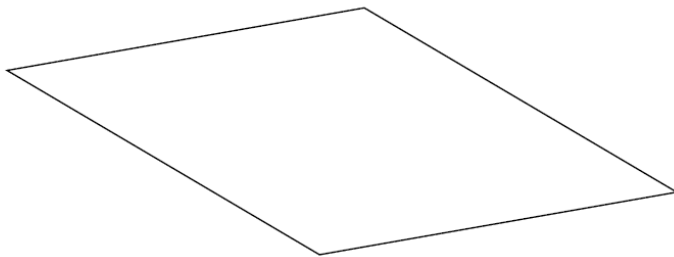
Trace la figure symétrique par rapport à l'axe rouge :



LE MIROIR ★★

2

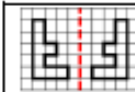
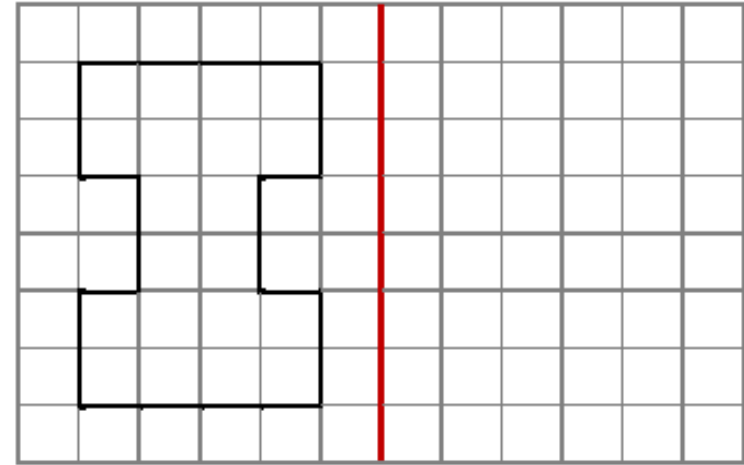
Trouve et trace en rouge les axes de symétrie :



LE MIROIR ★★

3

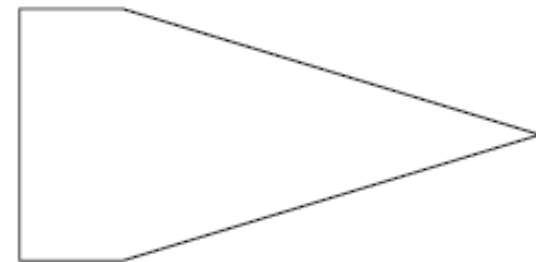
Trace la figure symétrique par rapport à l'axe rouge :



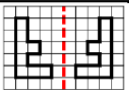
LE MIROIR ★★

4

Trouve et trace en rouge l'axe de symétrie :



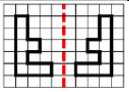
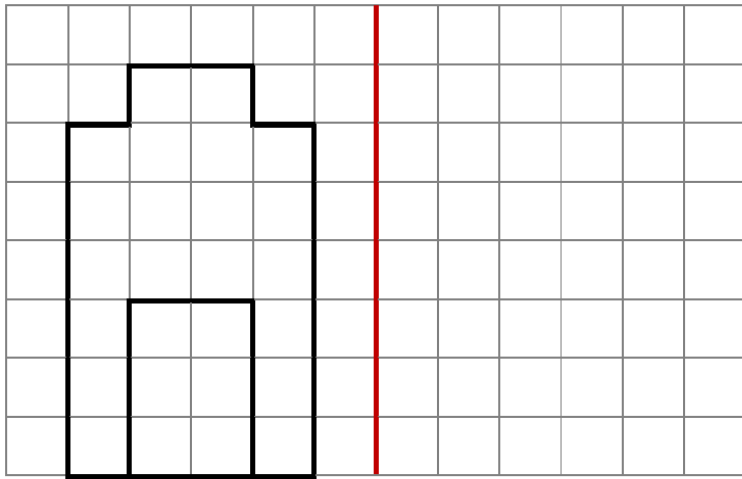
CORRECTION SYMETRIE



LE MIROIR ★★

1

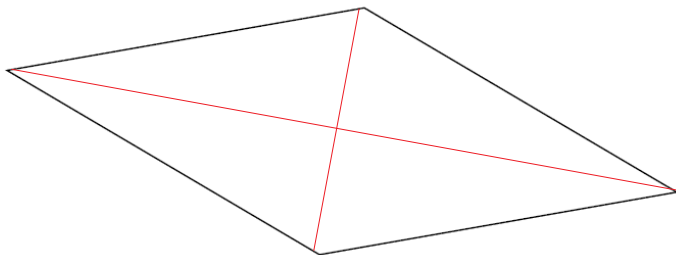
Trace la figure symétrique par rapport à l'axe rouge :



LE MIROIR ★★

2

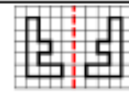
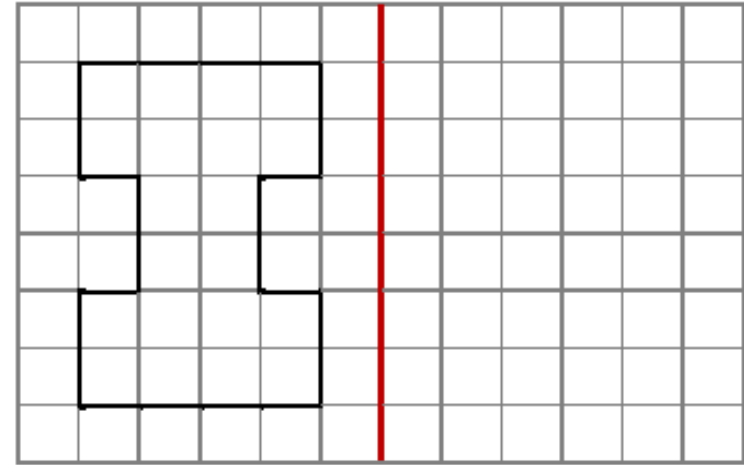
Trouve et trace en rouge les axes de symétrie :



LE MIROIR ★★

3

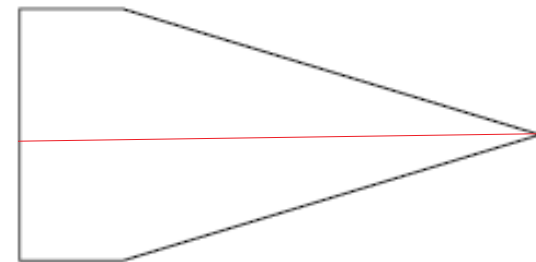
Trace la figure symétrique par rapport à l'axe rouge :



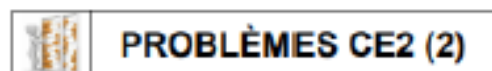
LE MIROIR ★★

4

Trouve et trace en rouge l'axe de symétrie :



Fichier « problèmes »



| | | | | |
|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

Consigne :

Faire 2 problèmes dans le fichier puis les prendre en photo et les envoyer à la maîtresse sur Class Dojo ou À l'adresse mail 0711905k@ac-dijon.fr