

Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

Activités sans ou avec peu de matériel

Source : collection Capmaths 90 activités et jeux (Hatier)

CE1

NOMBRES :

A la recherche du nombre 100

Proposer à l'enfant différentes situations (une par jour) permettant de matérialiser le nombre 100

- Montrer 100 pages dans un livre
- Trouver une période de 100 jours dans le calendrier
- Rassembler 100 objets de même nature : 100 grains de riz, 100 pâtes ...
- Faire 100 pas
- En inventer d'autres ...



CALCUL

Jeu avec une calculatrice (La calculatrice du téléphone par exemple)



Jeu à 2 : une calculatrice pour 2 et une feuille par joueur

But du jeu : prévoir le résultat d'une addition ou d'une soustraction d'un nombre donné par un nombre de 1,2 ou 3 chiffres

Règle du jeu :

Le 1^{er} joueur tape un nombre d'un, deux ou trois chiffres sur la calculatrice (par exemple : 47). Puis il passe la calculatrice au 2^{ème} joueur.

Le 2^{ème} joueur tape un ordre :

Soit +1, +2, ... Soit +10, +20, ... Soit +100, +200, ...

Soit -1, -2, ... Soit -10, -20, ... Soit -100, -200, ...

Sans taper sur la touche =

Attention s'il tape un ordre qui l'amène à un nombre de 4 chiffres ou à l'apparition du signe – il perd la partie

Puis il indique l'ordre qu'il a tapé au 1^{er} joueur

Exemple : Le joueur 1 tape : 47

Le joueur 2 tape : + 100, +200, +300 **mais sans taper =**

Le joueur 2 indique au joueur 1 l'ordre qu'il a tapé : « j'ai tapé : + 100, +200, +300 »

Le joueur 1 inscrit sur sa feuille le résultat qui apparaîtra quand il tapera = (ici : 647). Puis il tape sur la touche =

Si sa prévision est bonne il gagne 1 point

Sinon c'est l'adversaire qui gagne 1 point

Remarque : Si le joueur 2 avait tapé l'ordre + 100, +200, +300, + 400 le nombre aurait été 1047 : il aurait perdu la partie ...

La partie s'arrête lorsque chaque joueur a tapé 5 ordres. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.