

# Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

## Activités sans ou avec peu de matériel

Source : collection Capmaths 90 activités et jeux (Hatier)

**CE2**

**NOMBRES :**

**Trouver la page**

Matériel : un livre de plus de 300 pages (un dictionnaire par exemple)

*Règle du jeu A :*

Le meneur de jeu dit un nombre, par exemple 295.

Les joueurs doivent ouvrir leur livre à cette page.

*Règle du jeu B :*

Le meneur de jeu ouvre son livre au hasard et indique le numéro de la page.

Les joueurs doivent ouvrir leur livre à la même page.

**CALCULS :**

**Jeu avec une calculatrice : trouver l'écart entre un nombre et la dizaine immédiatement supérieure**

Règle du jeu :

Le joueur 1 tape un nombre d'un ou deux chiffres sur la calculatrice

Il passe ensuite la calculatrice au joueur 2 qui, sans effacer le nombre initial, doit taper une séquence du type « +... = » pour que s'affiche le nombre rond immédiatement supérieur.

Exemple :

Le joueur 1 tape 32

Le joueur 2 tape « + 8 = 40 »

Si le résultat est correct le joueur 2 marque 1 point

Sinon c'est le joueur 1 qui marque 1 point.

Le gagnant est le premier joueur à marquer 10 points.

