

# Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

## Activités sans ou avec peu de matériel

Source : collection Capmaths 90 activités et jeux (Hatier)

CM1/CM2

### NOMBRES ENTIERS INFÉRIEURS AU MILLION :

*Suite de nombre avec une calculatrice (de 101 en 101, de 110 en 110...)*

Pour les 2 joueurs : 1 calculatrice (ou la calculatrice du téléphone) et 1 feuille

Le joueur 1 tape, sur la calculatrice un nombre inférieur à 1000 auquel il ajoute un nombre ne comportant que des 0, des 1 ou des 2 par exemple 11, 101, 110, 20, 120, 210, 1010, ... (on se met d'accord au début de la partie)

Exemple :

Le joueur 1 tape  $47 + 101$

Le joueur 2 écrit le résultat sur sa feuille.

Le joueur 1 tape = (ici 148)

Si le joueur 2 a trouvé le bon résultat il marque 1 point.

Ensuite on inverse les rôles mais sans recommencer au début (le joueur 2 tape  $+ 101$ , le joueur 1 écrit le résultat, le joueur 2 tape sur = 249 ...etc....)

Le gagnant est celui qui arrive à 10 points en premier.

Variante : on peut aussi jouer avec « soustraire » en partant par exemple d'un nombre compris entre 4000 et 5000

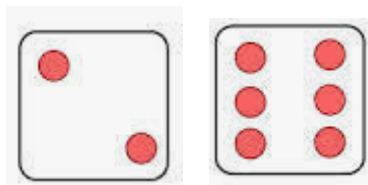
### CALCULS :

*Avec deux dés (et une calculatrice)*

But du jeu : trouver le produit de 2 nombres.

Le 1<sup>er</sup> joueur lance les 2 dés

Exemple :



Le 2<sup>ème</sup> joueur doit donner le produit des deux nombres affichés ici  $2 \times 6 = 12$

- Si la réponse est correcte il marque 1 point
- Sinon il perd 1 point

La calculatrice permet de vérifier les réponses.

Ensuite on inverse les rôles

On joue ainsi 20 fois (10 fois chacun)

Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Si on peut jouer avec 1 dé 10 faces et 1 dé 6 faces ou 2 dés 10 faces si on en a.

Document 54 MAJ 18 mars 2020

