

Programme de travail de maths – CP

Rituel : complète avec > ou <

25 62 5638
45 54 1880
21..... 73

Calcul mental : Chronomaths, tu as 3 minutes !



1	$2 + 2 = \dots$	11	$30 + 7 = \dots$
2	$7 + 1 = \dots$	12	$40 + 1 = \dots$
3	$10 + 1 = \dots$	13	$8 - 1 = \dots$
4	$4 + 2 = \dots$	14	$17 - 1 = \dots$
5	$6 + 2 = \dots$	15	$28 - 1 = \dots$
6	$10 + 9 = \dots$	16	$15 - 1 = \dots$
7	$4 + 4 = \dots$	17	$15 - 2 = \dots$
8	$7 + 3 = \dots$	18	$26 - 1 = \dots$
9	$5 + 5 = \dots$	19	$28 - 3 = \dots$
10	$5 + 6 = \dots$	20	$30 - 5 = \dots$

SCORE : **CP**

Résolution de problèmes :

Résous un problème de ton mini-fichier PROBLEMES.

Apprentissage : le jeu des 5 dés

Jeu des 5 dés.

Matériel :

5 dés : 3 dés 6 faces et 2 dés 10 faces. (si vous n'avez pas de dés, faites 3 paquets de papiers numérotés de 1 à 6 et 2 paquets de papiers numérotés de 1 à 10 ; il suffira alors de piocher un papier dans chaque tas.)

Déroulement :

Un nombre est annoncé par l'adulte (entre 10 et 30 par exemple). Par exemple l'adulte annonce 19.

Puis il lance les 5 dés ou pioche un papier de chaque tas.

Les dés donnent : 5 – 4 – 3 – 8 – 5

L'enfant a une ardoise ou une feuille de brouillon à disposition et doit atteindre le nombre ciblé ou s'en rapprocher le plus possible à partir des dés. Il peut additionner ou soustraire.

Chaque équipe dispose du même temps, puis on compare les solutions.

Par exemple, pour faire 19 : $5 + 5 + 4 + 8 - 3$