

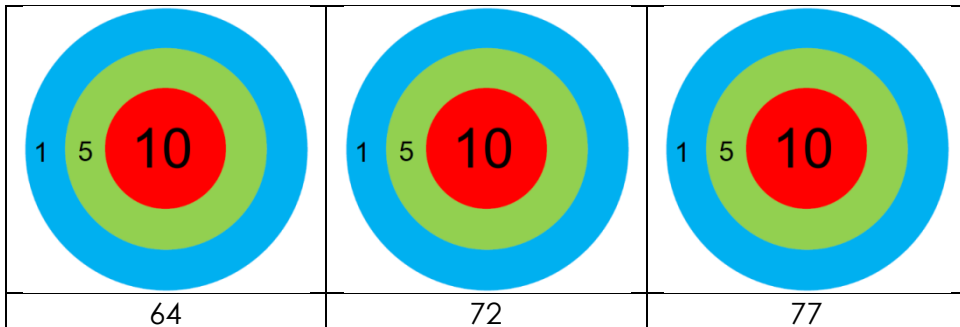
## Programme de travail de maths – CP

**Rituel :** A l'oral, compte de 10 en 10 le plus loin possible.

**Dictée de nombres :** Ecris les nombres qu'un adulte va te dicter.

..... / ..... / .....

**Calcul mental : Jeu de la cible :** marque sur la cible le nombre donné. Attention, tu dois utiliser le moins de marques possible.



**Résolution de problèmes :** Résous ce problème. Tu peux dessiner dans le cadre si tu as besoin.

Des coureurs vont faire 3 tours de la ville. Chaque tour fait 2 km.  
**Combien de km vont-ils courir au total ?**

Les coureurs vont parcourir ..... kilomètres au total .

**Apprentissage :** les tables d'addition.

Tous les résultats ne sont pas écrits car tu sais que par exemple :

$$6 + 5 = 5 + 6 = 11$$

Table de 6	Table de 7	Table de 8	Table de 9
$6 + 6 = 12$			
$6 + 7 = 13$	$7 + 7 = 14$		
$6 + 8 = 14$	$7 + 8 = 15$	$8 + 8 = 16$	
$6 + 9 = 15$	$7 + 9 = 16$	$8 + 9 = 17$	$9 + 9 = 18$
$6 + 10 = 16$	$7 + 10 = 17$	$8 + 10 = 18$	$9 + 10 = 19$

Regarde bien ces tables d'additions et demande à un adulte de t'interroger sur 10 résultats.

Ou bien t'entraîner sur : <http://micetf.fr/TablesAddition/>

### Jeu la guerre du Potager :

Ce jeu fonctionne comme une bataille navale... mais avec des légumes. Inutile d'imprimer le modèle, une simple feuille à carreaux avec un carré identique au modèle.

- **But du jeu :** manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « **Terre** » : ta taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.

- « **Croqué** » : ta taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.

- « **Disparu** » : ta taupe a mangé tout le légume !

## La guerre du potager ★

Date :

//

Mon prénom :

### MON POTAGER



Place tes légumes dans ton potager

(Attention, 2 de chaque !) :



	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



### LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE

Son prénom :

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

- But du jeu : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « Terre » : ta taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.

- « Croqué » : ta taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.

- « Disparu » : ta taupe a mangé tout le légume !