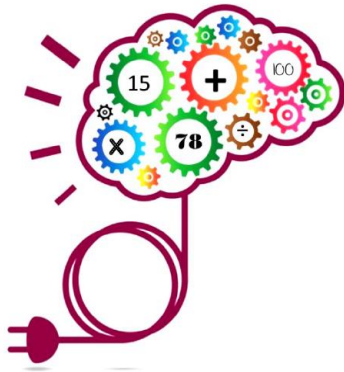




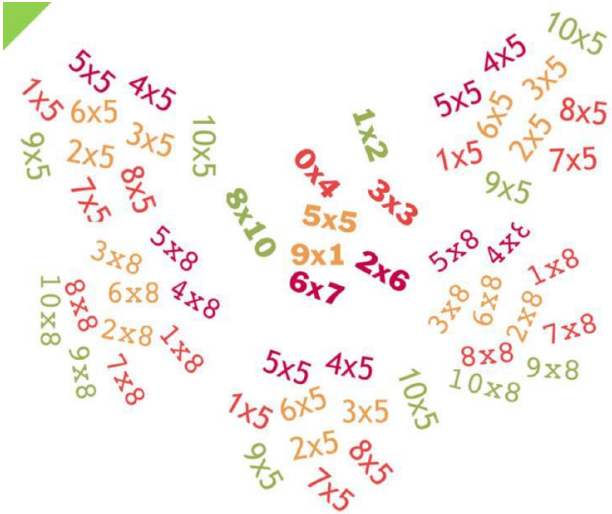
CM1 - CM2

MODULE 16

Mardi 5 mai



Activités ritualisées



Calcul mental

CM1

Ecrire le nombre du jour jusqu'aux centièmes :

Trois-cent-cinquante-quatre et quatre-vingt-dix centièmes

CM1

Le nombre décimal du jour

1/ écrire dans le tableau :

PARTIE ENTIERE			PARTIE DECIMALE	
Centaine	Dizaine	Unité	Dixième	Centième

2/ Différentes écritures du nombre :

$$\dots, \dots = \frac{\dots}{\dots}$$

CM2

Ecrire le nombre du jour jusqu'aux millièmes :

Sept-mille-trois-cent-soixante-quatre et neuf-cent-soixante-trois millièmes

CM2

Le nombre décimal du jour (2)

1/ écrire dans le tableau :

PARTIE ENTIERE				PARTIE DECIMALE		
Mille	Centaine	Dizaine	Unité	Dixième	Centième	Millième

2/ Différentes écritures du nombre :

$$\dots, \dots = \frac{\dots}{\dots}$$

Ecrire le nombre du jour jusqu'aux centièmes :

Trois-cent-cinquante-quatre et quatre-vingt-dix centièmes

CM1

Le nombre décimal du jour

1/ écrire dans le tableau :

PARTIE ENTIERE			PARTIE DECIMALE	
Centaine	Dizaine	Unité	Dixième	Centième
3	5	4	9	0

2/ Différentes écritures du nombre :

$$354 \dots , 90 \dots = \frac{35490}{100}$$

Ecrire le nombre du jour jusqu'aux millièmes :

Sept-mille-trois-cent-soixante-quatre et neuf-cent-soixante-trois millièmes

CM2

Le nombre décimal du jour (2)

1/ écrire dans le tableau :

PARTIE ENTIERE				PARTIE DECIMALE		
Mille	Centaine	Dizaine	Unité	Dixième	Centième	Millième
7	3	6	4	9	6	3

2/ Différentes écritures du nombre :

$$7364 \dots , 963 \dots = \frac{7364963}{1000}$$

CM1

Travail sur
ardoise

CM2

**Calcule de tête,
le plus vite
possible**

$$3,4 + 1,5 =$$

$$31,4 + 2,5 =$$

$$3,6 + 2,6 =$$

**Calcule de tête, le
plus vite possible**

$$6,7 + 1,9 =$$

$$26,27 + 11,12 =$$

$$6,07 + 1,92 =$$

Calcule de tête, le plus vite possible

$$3,4 + 1,5 = 4,9$$

$$31,4 + 2,5 = 33,9$$

$$3,6 + 2,6 = 6,2$$

Calcule de tête, le plus vite possible

$$6,7 + 1,9 = 8,6$$

$$26,27 + 11,12 =$$

$$37,39$$

$$6,07 + 1,92 = 7,99$$

Résolution de problèmes



Problèmes

En faire deux et les corriger à l'aide du fichier autocorrectif.

Si tu as fini ton fichier problèmes (1), tu peux faire le fichier problèmes (2).

PROBLÈMES (1) ★

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Comment résoudre un problème ?

- 1 Je lis d'abord la question (en **gras**).
Je lis le texte du problème. C'est comme une histoire.
- 2 Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe. Je peux m'aider du matériel de la **boîte à problèmes**.
- 3 Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question.
- 4 Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.
- 5 Je vérifie que mon résultat est possible.

PROBLÈMES (1) ★★

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

Comment résoudre un problème ?

- 1 Je lis d'abord la question (en **gras**).
Je lis le texte du problème. C'est comme une histoire.
- 2 Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe. Je peux m'aider du matériel de la **boîte à problèmes**.
- 3 Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question.
- 4 Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.
- 5 Je vérifie que mon résultat est possible.



APPRENTISSAGE

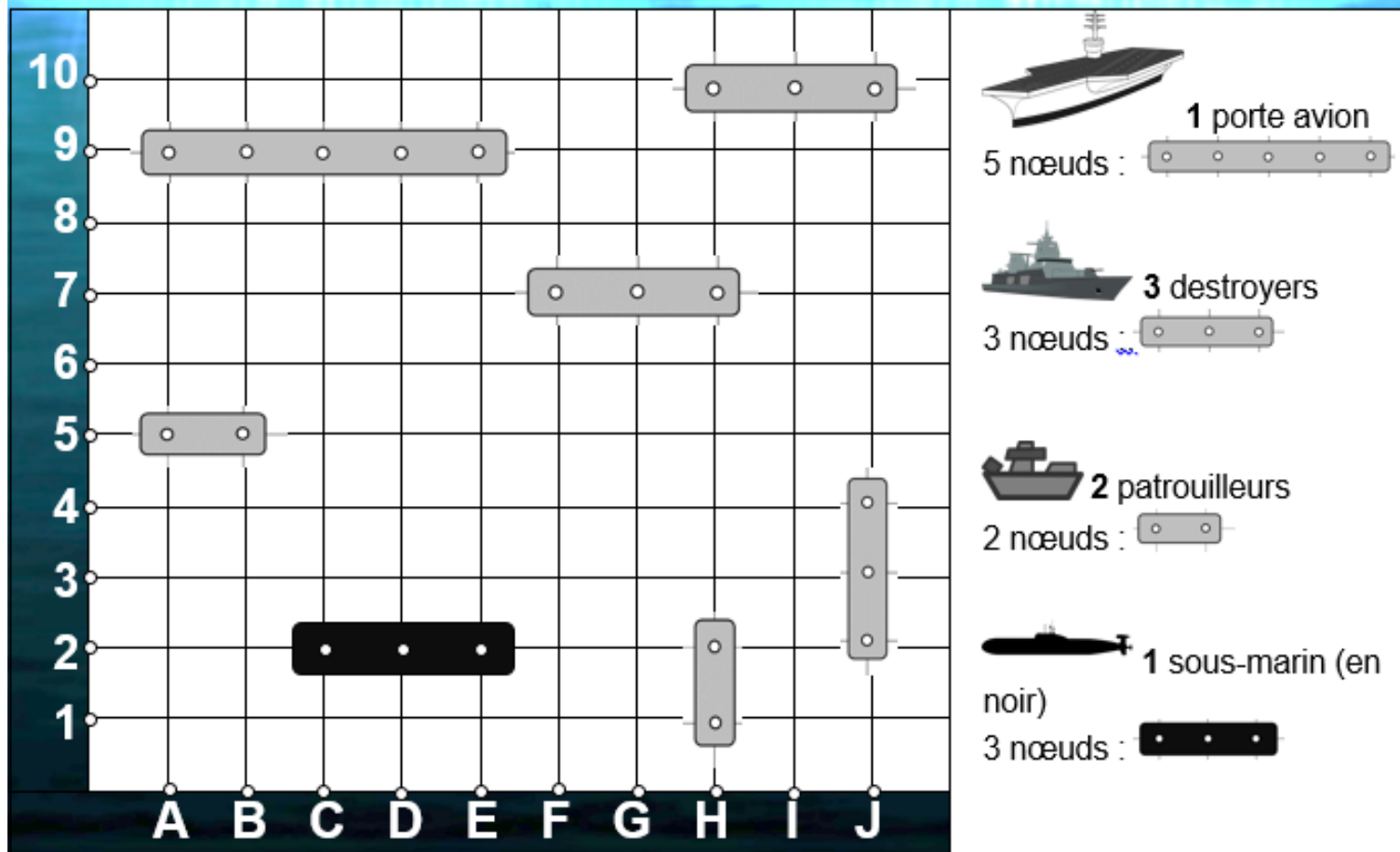
CM1

CM2

Jeu de la bataille navale: tu peux jouer en cliquant sur ce lien.

<https://www.logicieleducatif.fr/math/recreation/bataillenavale.php>

MA GRILLE



CM2 : VERS LA SIXIEME

Si tu souhaites aller plus loin en mathématiques, voici un site où je te propose des activités plus difficiles .

Choisis celles que tu veux, et envoie moi un petit compte-rendu de ce que tu as fait, par mail.

<https://ressources.sesamath.net/matoumatheux/www/accueilniveaux/accueil6.htm>