**Mathématiques – CE1 juillet J1**

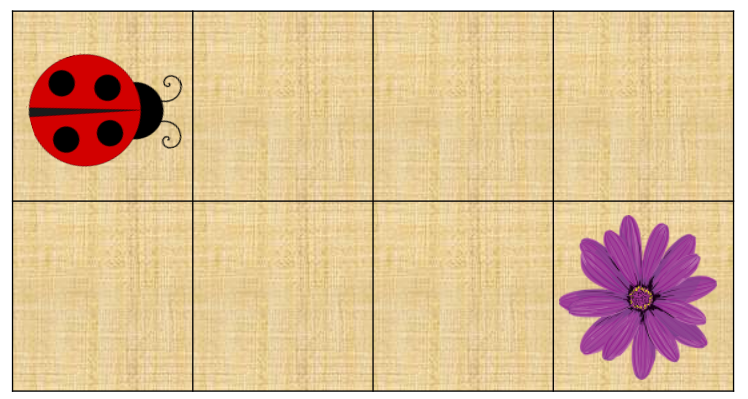
Les exercices proposés sont réalisés lors de l’émission de ce jour.

# programmation

**Programmer un déplacement**

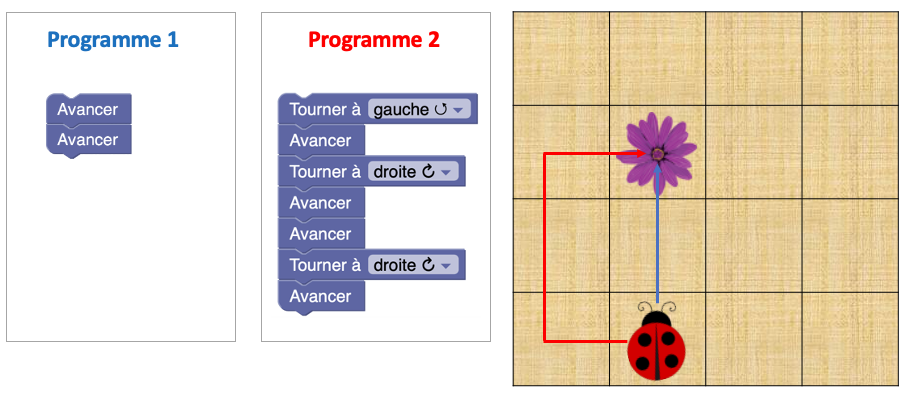
Il s’agit de donner des instructions à un personnage (ici, une coccinelle) pour lui faire faire un parcours et réaliser des actions que l’on a décidées à l’avance.

Parcours 1

La coccinelle comprend 3 instructions :

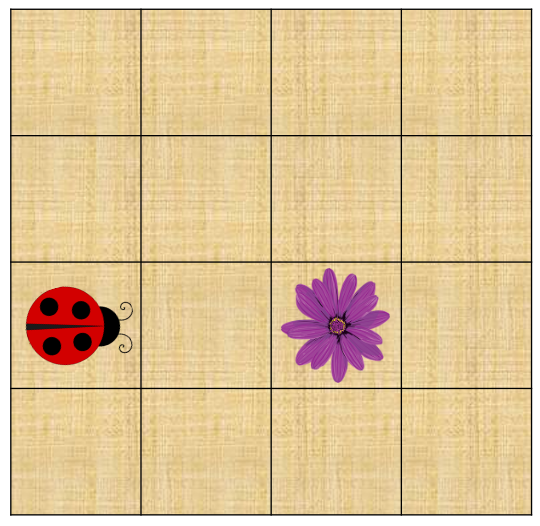
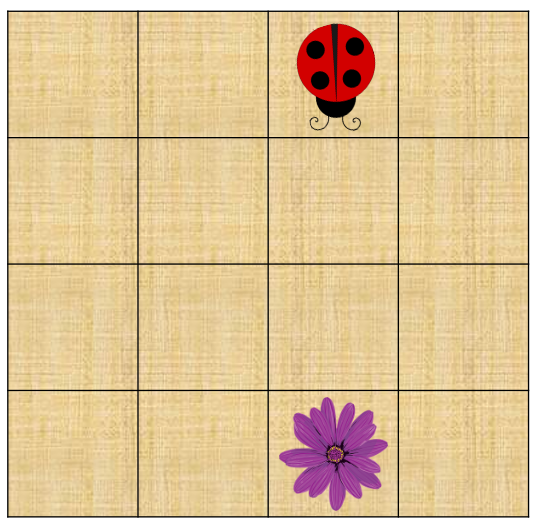
* Avancer
* Tourner à droite
* Tourner à gauche

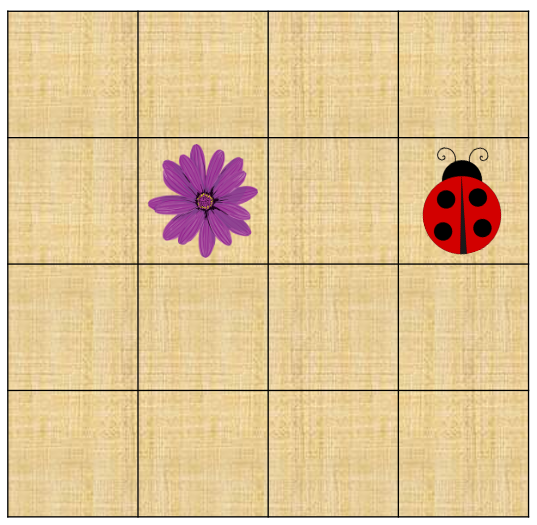
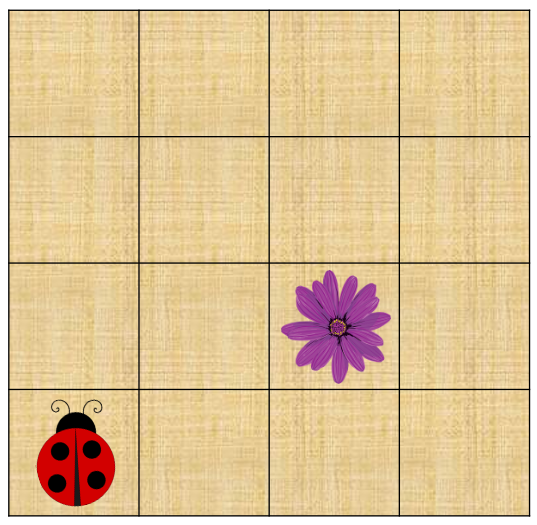
Lorsque le personnage tourne, il pivote et change l’orientation. Il reste cependant dans la même case.

Parcours 2

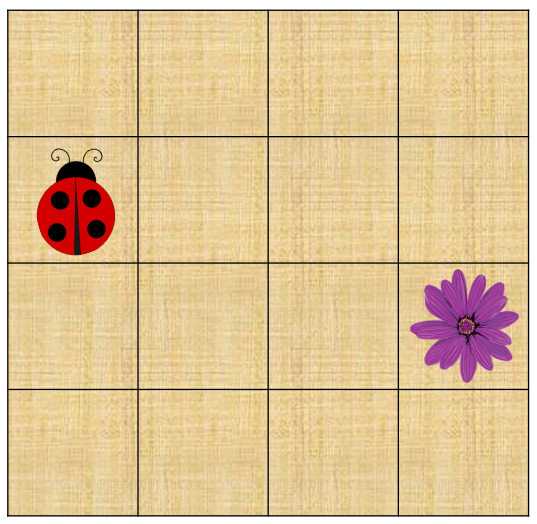
Les deux programmes permettent d’arriver dans la case où se trouve la fleur. Le programme 1 est toutefois plus court.

Parcours 3 Parcours 4

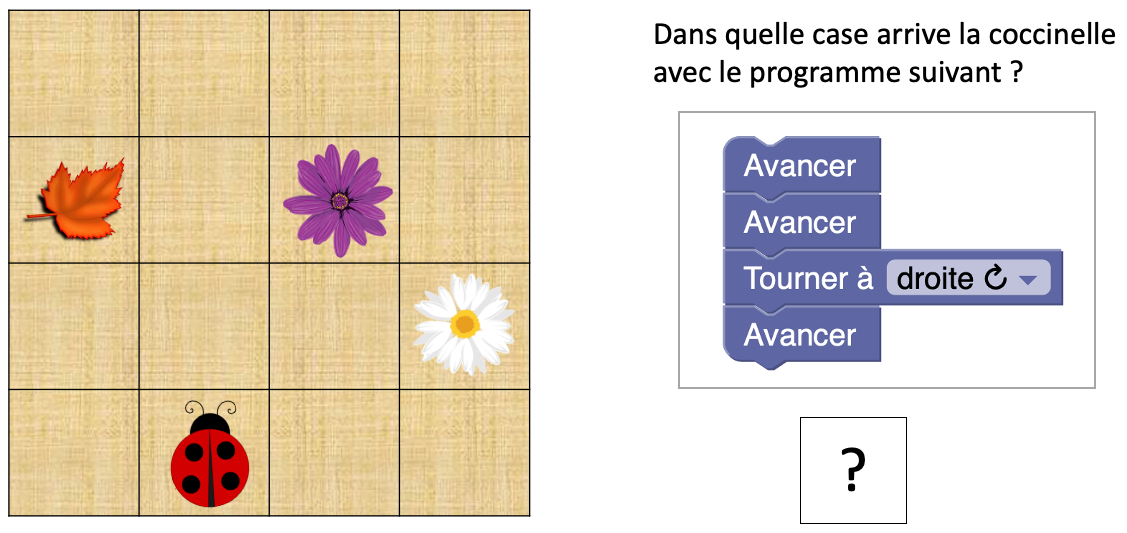
 

Parcours 5 Parcours 6  
 

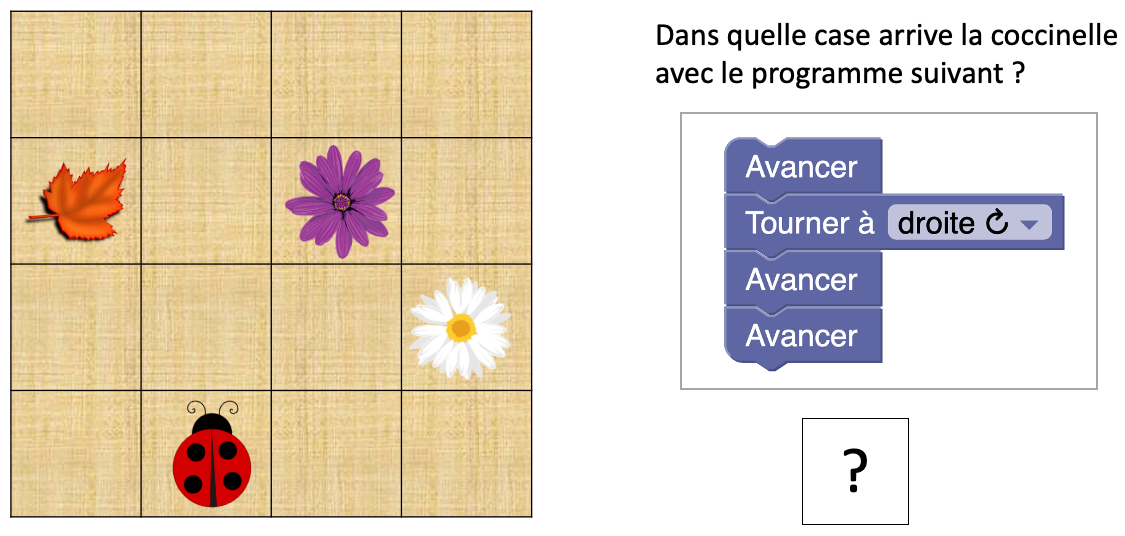
Parcours 7



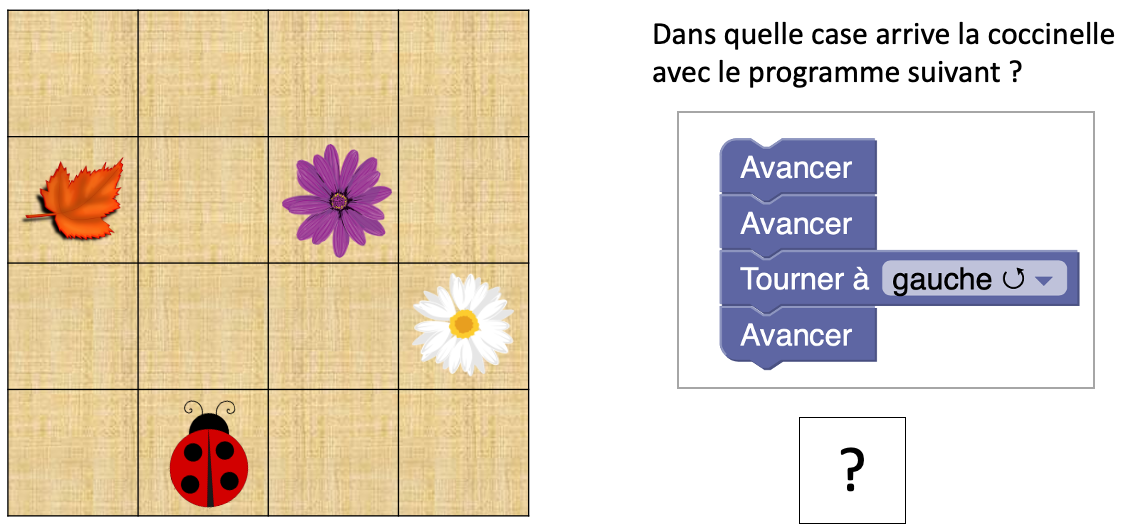
Parcours 8



Parcours 9



Parcours 10



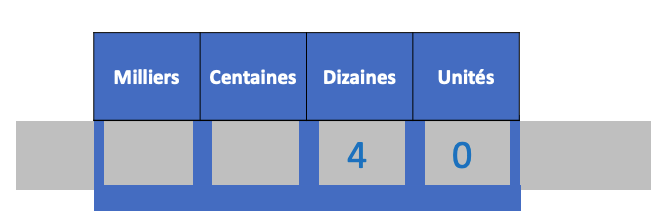
# 2 problemes du jour

« Sur la première étagère, Axel compte 37 livres. Il en dénombre 18 de moins que sur la seconde étagère. Combien y a-t-il de livres sur la seconde étagère ? »

*Attention à la présence de certains mots dans l’énoncé qui peuvent induire en erreur. Prendre le temps de représenter la situation.*

« Un tee-shirt coûte 8 €. Un club de sport achète 50 de ces tee-shirts. Combien va payer le club de sport pour acheter ces tee-shirts ? »

**Utilisation du glisse-nombre pour multiplier par 10 :**





40 x 10

Chaque chiffre prend une valeur 10 fois plus grande.