**Mathématiques – CE2 juillet J6**

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

# programmation

**Utiliser un logiciel de programmation**

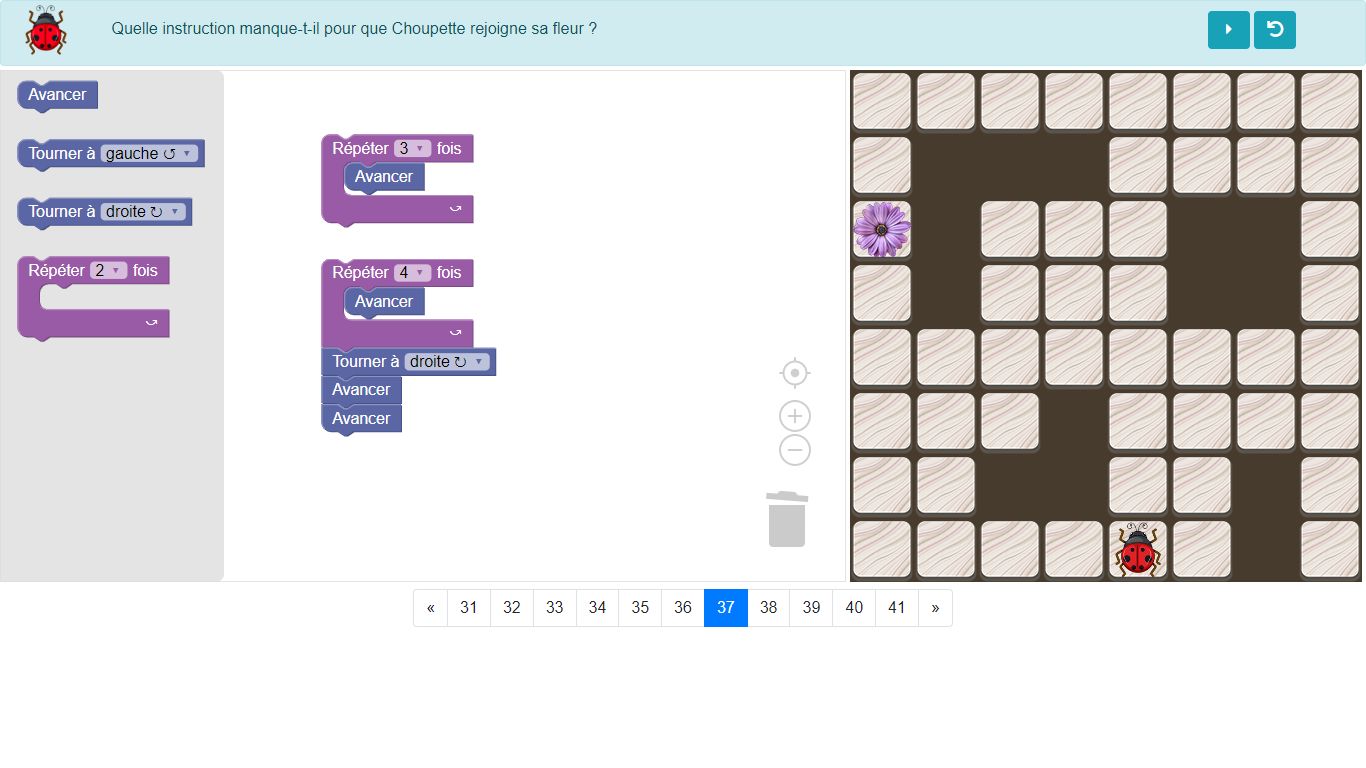
L’application utilisée pour l’initiation proposée dans l’émission est accessible sur le site [***xy*Blocks**](https://xyblocks.xyz/).

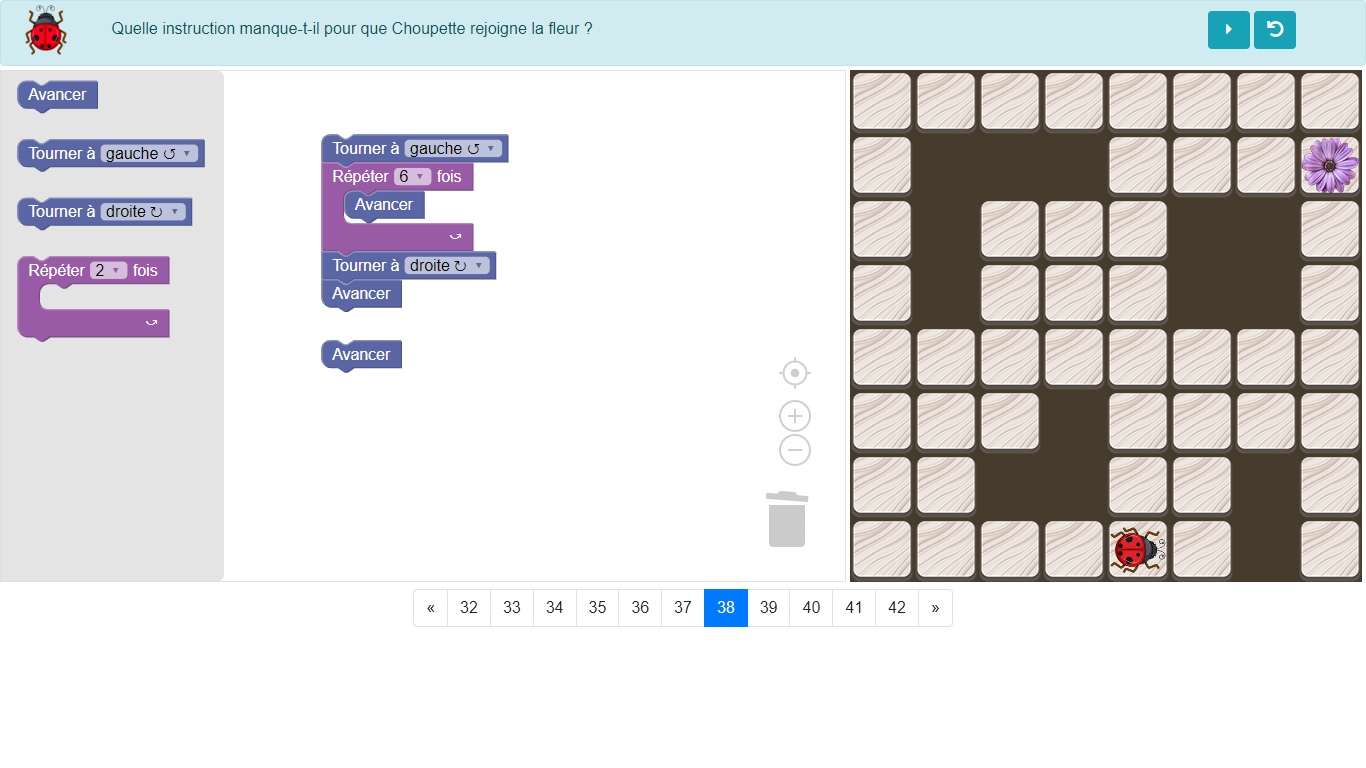
*D’autres sites permettent de découvrir la programmation et de s’entraîner :*

[*Scratch*](https://scratch.mit.edu/projects/editor/)*,* [*Scratch junior*](https://www.scratchjr.org/) *(pour tablettes et smartphones),* [*Blockly games*](https://blockly.games/)*,* [*code.org*](https://studio.code.org/courses)*,* [*Run Marco*](https://runmarco.allcancode.com/)*.*

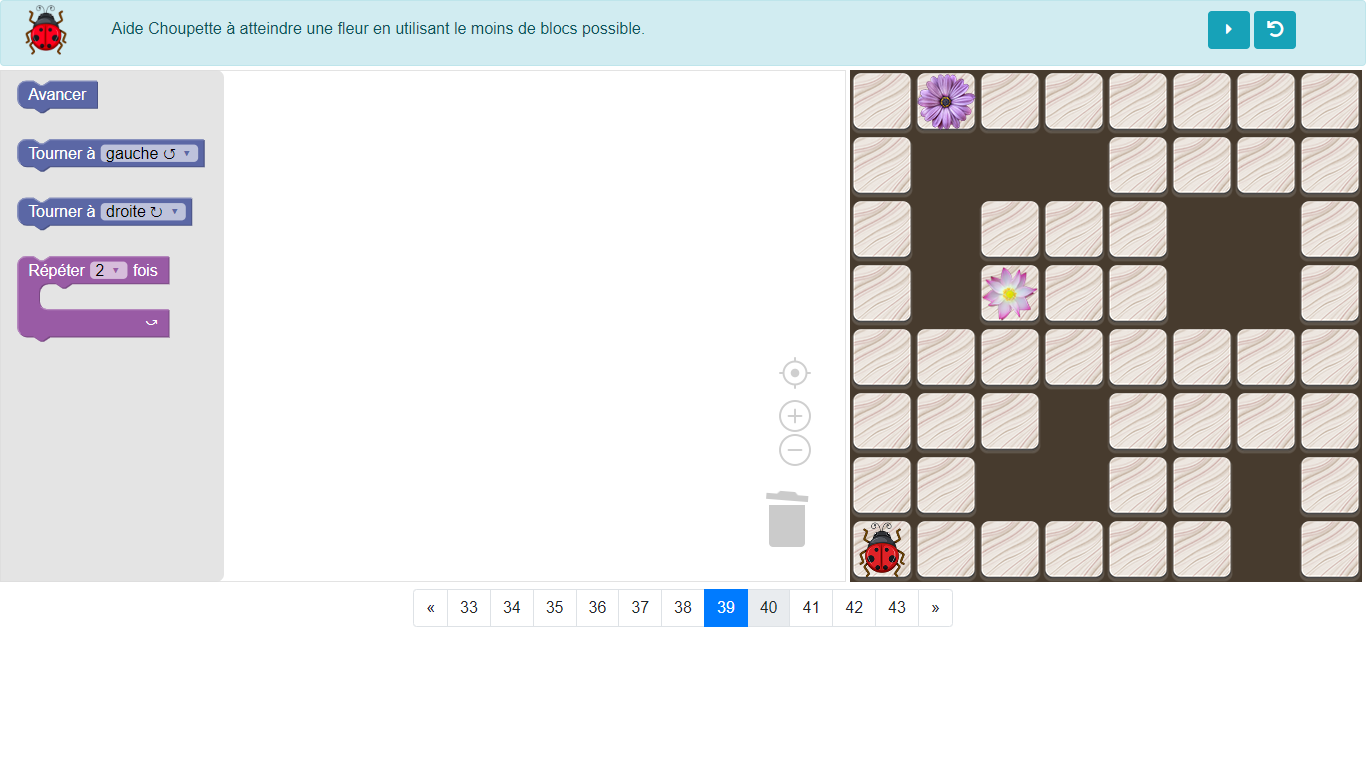
Il s’agit de donner des instructions à un personnage (Choupette) pour lui faire faire un parcours et réaliser des actions que l’on a décidées à l’avance.

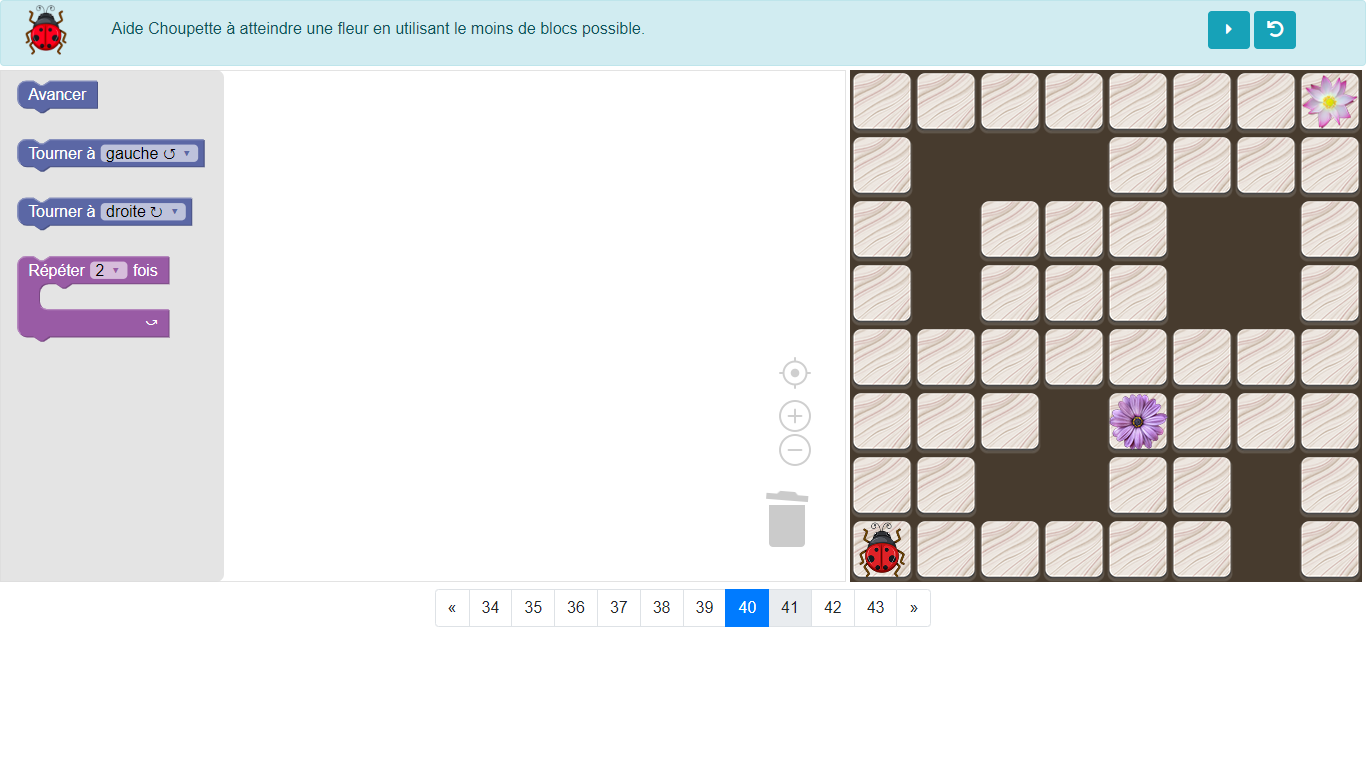
Quelle instruction manque-t-il ?



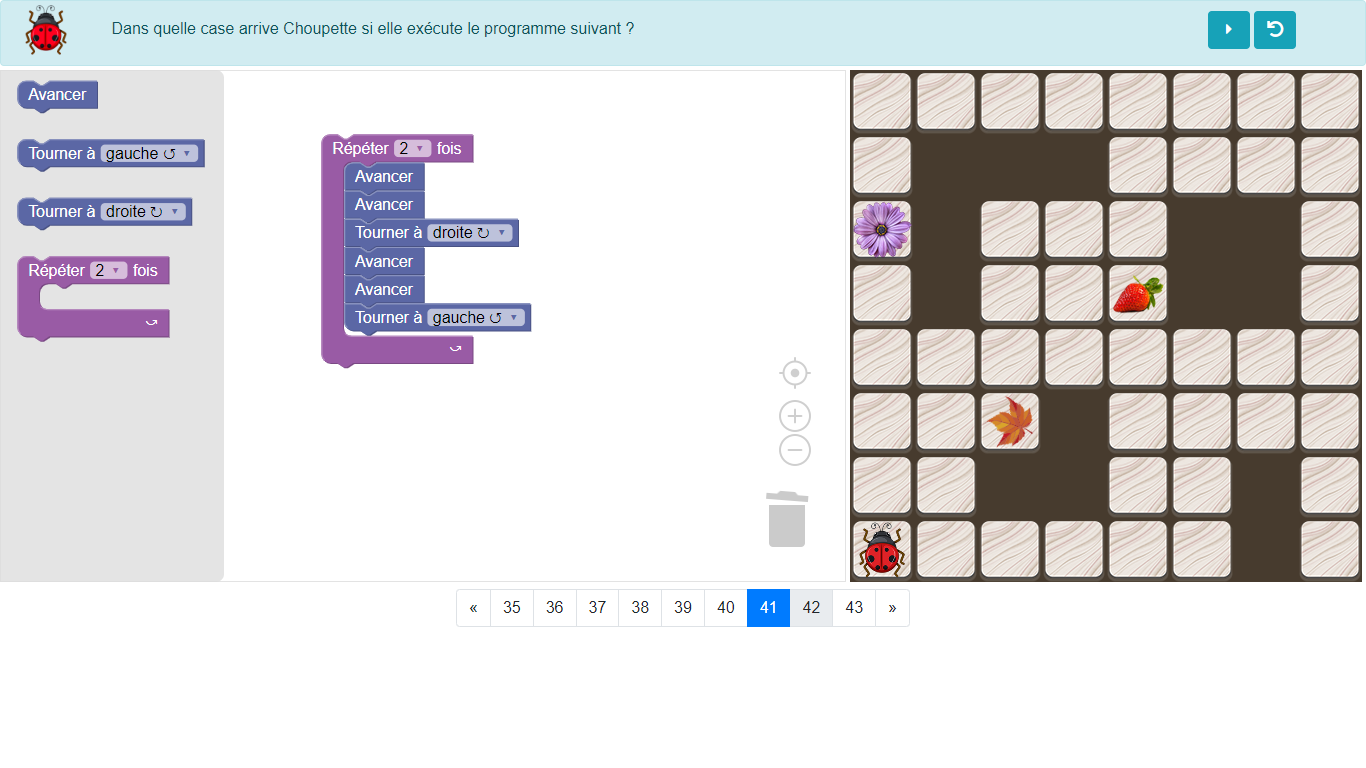


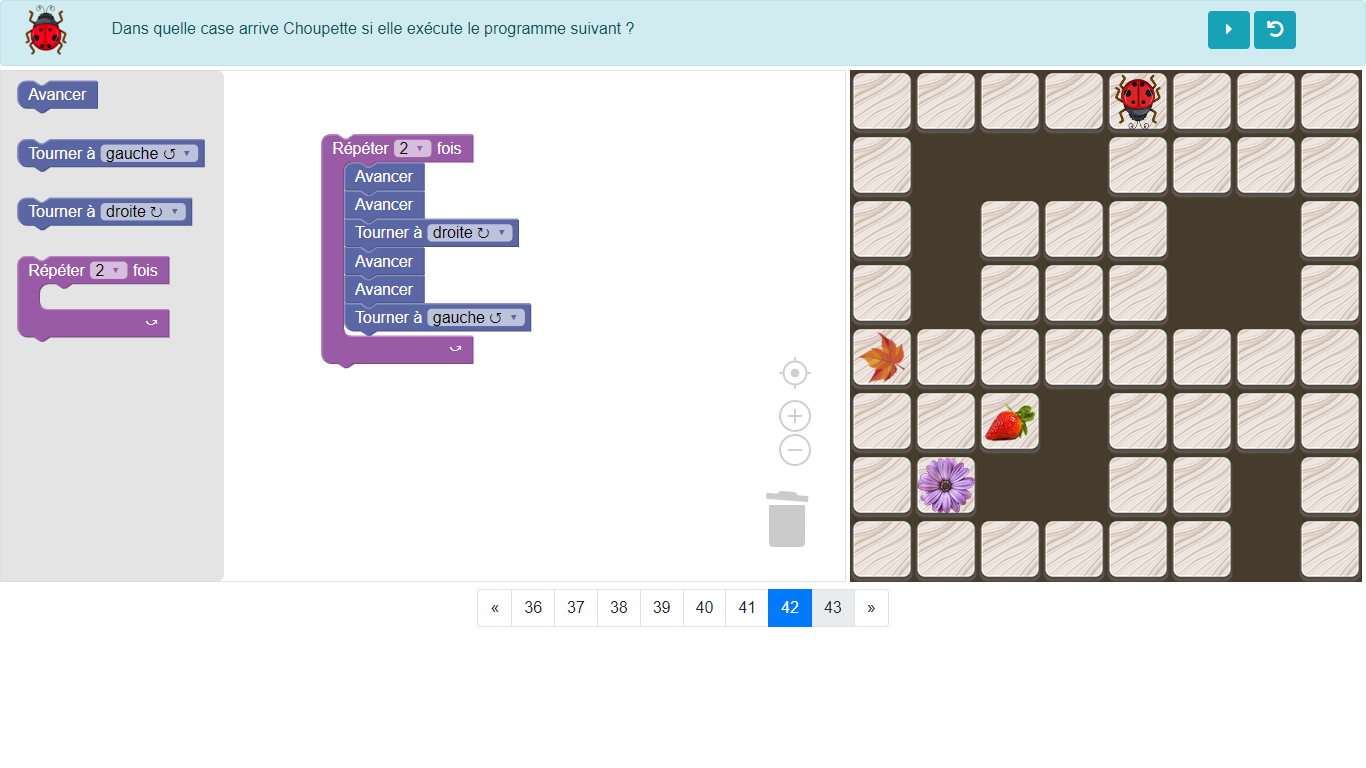
Quelle fleur atteint-on avec le moins de blocs ?



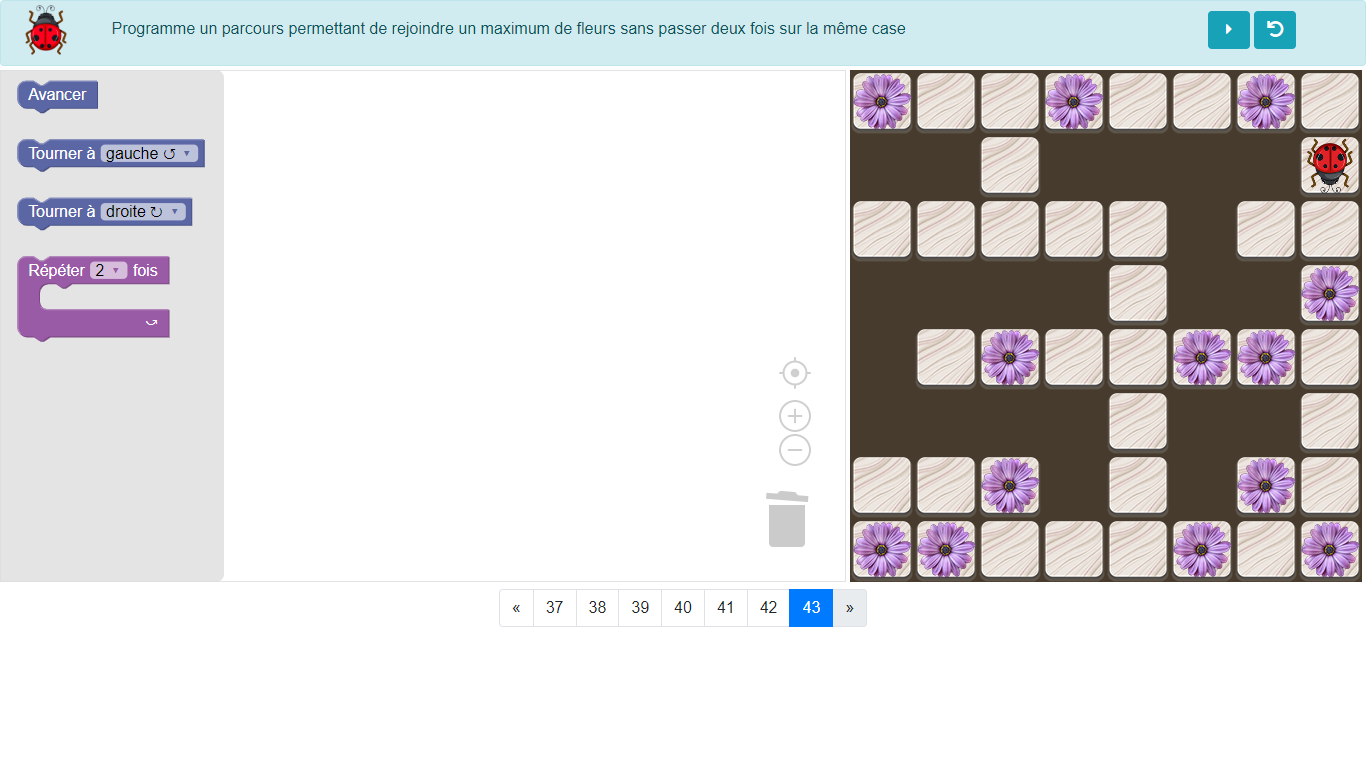


Dans quelle case arrive Choupette avec le programme suivant ?





Rejoindre le maximum de fleurs sans passer deux fois sur la même case



# 2 problemes du jour

« Yann a 46 € dans sa tirelire. Lilia en a la moitié. Combien ont-ils d’argent à eux deux ? »

« Maïmouna achète 3 tee-shirts à 8 €, une jupe à 15 € et une paire de chaussures à 26 €. Elle donne 70 € au vendeur. Combien le vendeur doit-il lui rendre ? »