

## Travail pour Lundi 8 et mardi 9 Juin

### Classe de CE2

#### Lundi 8 Juin :

Exercices	Fait
1) Maths : Fais les exercices de maths (multiplication posée n°3)	
2) Lecture : fais l'exercice de fluence	
3) Concours (optionnel) : une couverture pour notre BD	

#### Mardi 9 Juin :

Exercices	Fait
1) Maths : Fais les exercices de maths (multiplication posée n°4)	
2) Français : découvre un type d'écrit : la règle de jeu de société	
3) Optionnel : fabrique ton jeu de « mon Royaume en dominos » et joue avec ta famille	

## Mathématiques : Multiplication posée (3)

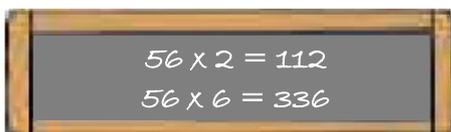
**Objectif : Passer de la multiplication posée à un chiffre à la multiplication posée à Deux chiffres ou plus**

- Utiliser les relations entre produits ayant un terme commun pour faciliter les calculs.
- Préparer la compréhension des étapes de la technique usuelle de calcul posé de la multiplication.

**Exercices :**

Pour les exercices 1 et 2, écris les calculs que tu n'as pas faits mentalement.

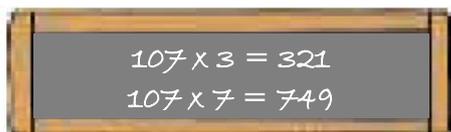
1


$$56 \times 2 = 112$$
$$56 \times 6 = 336$$

Utilise l'ardoise pour calculer :

- a.  $56 \times 20$
- b.  $56 \times 60$
- c.  $56 \times 26$
- d.  $56 \times 62$

2


$$107 \times 3 = 321$$
$$107 \times 7 = 749$$

Utilise l'ardoise pour calculer :

- a.  $107 \times 30$
- b.  $107 \times 70$
- c.  $107 \times 37$
- d.  $107 \times 73$

3

La touche  $\times$  de ta calculatrice ne fonctionne plus, mais tu souhaites quand même l'utiliser. Écris les calculs que tu peux faire pour trouver le résultat de :

- a.  $407 \times 3$
- b.  $407 \times 21$



## **Exercice de Fluence (lire vite et bien)**

**Objectif : S'entraîner à lire le plus efficacement possible**

- 1) Lis une première fois le texte ci-dessous (tranquillement pour le comprendre)

On frappe à la porte.

« C'est papa », dit maman.

Papa entre, un carton dans les bras.

« C'est une surprise pour vous, dit-il. Devinez ce qu'il y a dedans.

- Est-ce que c'est un jouet ? demande Sarah.

- Je suis sûr que c'est un gâteau, dit Jérémie.

- Est-ce que ça roule ?

- Est-ce que ça se mange ?

- Mais pourquoi il y a des trous sur le couvercle de la boîte ?

- Je crois qu'il y a quelque chose qui bouge là-dedans, dit maman. »

Enfin, papa ouvre la boîte. Dedans, il y a un adorable chaton gris et blanc. Sarah le prend dans ses bras et le caresse, alors le petit chat se met à ronronner.

« Qu'il est mignon ! dit Jérémie. On peut l'appeler Grisou ?

- D'accord, dit maman. »

Les enfants vont installer Grisou dans leur chambre. Voilà un petit chat qui sera bien heureux dans sa nouvelle maison

- 2) Ecris sur ton cahier les mots inconnus puis cherche-les dans un dictionnaire.

- 3) Entraîne-toi une ou deux fois à lire le texte le plus vite possible

- 4) Lis une dernière fois le texte, mais cette fois-ci chronomètre-toi.

## Arts plastiques « Concours »

### Une couverture pour notre Bande-dessinée

Il y a deux semaines, **la plupart d'entre vous a dessiné une planche de bande-dessinée** sur le thème de avant/après le confinement. Je vais ensuite les mettre ensemble pour former une bande-dessinée complète.

Mais une bande dessinée n'est pas uniquement composée de planche de BD, **il faut aussi une première de couverture avec une image et un titre, ainsi qu'une couverture de fin.**

### **J'ai donc décidé d'organiser un concours !**

Tous les élèves volontaires dessinent un dessin pour la couverture et me l'envoient par mail à l'adresse [enseignant.vincenzi.florian@gmail.com](mailto:enseignant.vincenzi.florian@gmail.com)

Le thème est « Drôle de confinement », et les consignes à respecter sont les suivantes :

- Tenir sa feuille verticalement
- Bien occuper l'espace de la feuille
- Contours au stylo noir et coloriage aux feutres (ou crayons de couleur en appuyant bien)

Si tu respectes ces quelques consignes, tu es libre de faire tout ce que tu veux.

J'organiserai ensuite un vote avec toute la classe pour choisir la meilleure d'entre-elles !

PS : Les couvertures qui n'auront pas été choisies seront quand même affichés sur la couverture finale ! Donc même si tu ne gagnes pas, tu n'auras pas fait ça pour rien.

**Envois moi ensuite ton travail**

## Mathématiques : Multiplication posée (4)

**Objectif : Passer de la multiplication posée à un chiffre à la multiplication posée à Deux chiffres ou plus**

→ Comprendre et utiliser la technique du calcul posé de la multiplication

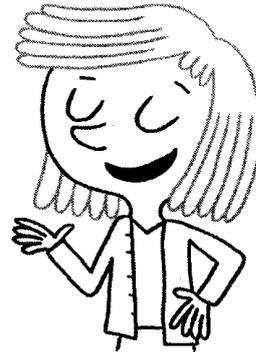
**La multiplication de Lou :**

1 Calcule avec la méthode de ton choix.

$$86 \times 34$$

2 Lou a aussi calculé cette multiplication.  
Observe son calcul et explique chaque étape.

$\begin{array}{r} 86 \\ \times 34 \\ \hline 344 \\ 2580 \\ \hline 2924 \end{array}$	$\leftarrow 86 \times 4$	$\leftarrow 86 \times 3 \times 10$	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td><td>2</td><td> </td></tr><tr><td>M</td><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>			2		M	C	D	U
		2									
M	C	D	U								
			<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td> </td><td> </td><td>1</td><td> </td></tr><tr><td>M</td><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr></table>			1		M	C	D	U
		1									
M	C	D	U								



Avant de faire les exercices suivants, regarde ces deux vidéos rappelant le fonctionnement de la méthode de la multiplication posée :

- A 1 chiffre : <https://www.youtube.com/watch?v=WdiUHp2Y7hU>
- A 2 chiffres : <https://www.youtube.com/watch?v=-3WmDfSlOWk>

3 Utilise cette méthode pour calculer  $86 \times 43$ .

4 Utilise cette méthode pour calculer  $102 \times 95$ .

## Français, découvrir un type d'écrit : la règle du Jeu (1)

**Objectif :** Découvrir, lire, analyser le fonctionnement d'une règle de jeu de société, puis en écrire une soi-même.

**Présentation :** Aujourd'hui nous continuons notre projet de travail autour des jeux de société commencé lors de la classe virtuelle de ce mercredi. Dans ce travail, nous allons analyser un ensemble de plusieurs règles de Jeu de société afin de définir les grandes parties qu'on y retrouve toujours.

**Consignes :**

J'ai pris les règles de 4 jeux de société différents :



Je les ai découpées chacune en 5 parties

J'ai ensuite mis ensemble la première partie de chaque règle du jeu, et j'ai fais de même pour les 4 parties suivantes.

- 1) Prends 5 min pour regarder les règles du Jeu classées par partie (page suivante).
- 2) Recopie le tableau suivant puis remplis le. Pour chaque jeu, tu dois retrouver le numéro de ses 5 parties. (Comme exemple : le numéro des 5 parties de Halli-Galli a déjà été remplis)

	Halli-Galli	Hanabi	Dobble	Kill Bique
Partie 1	3			
Partie 2	8			
Partie 3	11			
Partie 4	16			
Partie 5	17			

- 3) Sur ton cahier, décris à quoi sert chaque partie et donne leur un titre

	A quoi sert-elle ?	Nom de la partie
Partie 1		
Partie 2		
Partie 3		
Partie 4		
Partie 5		

- 4) Réponds aux 3 questions suivantes :

- A quel temps les verbes d'une règle de jeu de société sont-ils conjugués ?
- A quelle personne sont-ils conjugués ?
- Que retrouve-t-on en plus du texte et qui permet de mieux faire comprendre les règles du Jeu ?

- 5) **Vocabulaire :** cite 2 mots qu'on utilise en général dans une règle de jeu de société mais beaucoup moins dans d'autres types de textes. (Exemple : cartes)

**Pour finir :** Envois-moi ton travail par mail

## Parties 1

1



50 cartes  
(avec 1, 2, 3 ou 5 têtes de chèvres)

Verso



1 plateau numéroté



6 pions  
«Biquette»



6 tuiles «Mise»  
(blanche, bleue, jaune,  
noire, rouge, verte)



6 jetons  
«Joueur»

2

- 50 cartes Hanabi
- 8 jetons bleus
- 3 jetons rouges
- 5 cartes multicolores (pour l'extension)
- 1 règle



x3 x8

3



56 cartes



1 sonnette

4

*Dobble c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par carte et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte. À vous de le découvrir.*

## Parties 2

5

Hanabi est un jeu coopératif, c'est-à-dire un jeu dans lequel les joueurs ne s'affrontent pas mais font équipe pour atteindre un objectif commun. Ils interprètent ici des artificiers distraits qui ont mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Il leur faudra s'entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe !

Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, un de chaque couleur (blanc, rouge, bleu, jaune, vert), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

6

*être le joueur qui a récupéré le plus de cartes de la pioche quand le jeu s'arrête.*

7

Les biquettes sont un peu folles dans ce formidable jeu de plis réservé aux plus intrépides !

Chaque manche consiste en 8 plis. Les joueurs commencent par estimer le score qu'ils pensent atteindre en fin de manche : plus l'estimation est précise plus elle rapporte.

Il y a autant de manches que de joueurs et le gagnant est celui qui cumulera le plus de points.

8

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès qu'il y a cinq fruits identiques sur l'ensemble des cartes visibles, le premier qui sonne la cloche gagne les cartes retournées. Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

## Parties 3

9

Les cartes sont bien mélangées. Chaque joueur reçoit 8 cartes qu'il garde en main. Le reste des cartes est mis de côté.

Le plateau numéroté est placé sur la table.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la biquette en bois, la tuile « Mise » et le jeton « Joueur » correspondants. Il place sa biquette sur la case « 0 » du plateau et met son jeton « Joueur » ainsi que sa tuile « Mise » devant lui.

Le jeton « Joueur » indique à tout moment les couleurs respectives des joueurs.

1

Laissez de côté les 5 cartes multicolores. Elles ne serviront que pour l'extension « Avalanche de couleurs ».

0

Placez les 8 jetons bleus dans le couvercle de la boîte et les 3 jetons rouges juste à côté de celui-ci.

Mélangez les 50 cartes pour former une pioche, face cachée. Distribuez une main de cartes à chaque joueur :

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes.
- Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 4 cartes.

1

La sonnette est placée au milieu de la table. Un donneur est choisi. Les cartes doivent d'abord être mélangées puis distribuées une à une à chaque joueur, jusqu'à épuisement du paquet. Chaque joueur pose son tas de cartes devant lui, faces cachées, sans le regarder : c'est son tas couvert.



1

2

*mélangez les cartes, posez-en une face cachée devant chaque joueur et composez une pioche avec les cartes restantes que vous placez face visible, au milieu des joueurs.*

## Parties 4

1  
3



Au top départ, les joueurs retournent leur carte face visible. Chaque joueur doit être le plus rapide à repérer le symbole identique entre sa carte et la première carte de la pioche. Le premier joueur à le trouver, le nomme, prend la carte de la pioche et la pose devant lui sur sa carte. En prenant cette carte, une nouvelle carte est ainsi révélée. La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été récupérées.

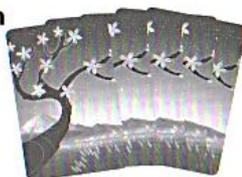
1  
4

Le joueur qui possède les vêtements les plus colorés commence la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur doit accomplir une et une seule des trois actions suivantes (passer son tour n'est pas autorisé) :

1. Donner une information

2. Défausser une carte

3. Jouer une carte



1  
5

En commençant par le premier joueur, chacun joue une carte, de sa main, face visible.

Le joueur ayant joué la carte la plus haute remporte le pli et additionne les têtes de chèvres de l'ensemble des cartes jouées (on compte uniquement la ou les têtes situées à droite ou à gauche de la carte. Voir l'exemple ci-dessous). Il ajoute à ce total la valeur de la carte la plus basse du pli. Ensuite, il avance sa biquette sur le plateau numéroté d'autant de cases que la somme obtenue. Plusieurs biquettes peuvent se trouver simultanément sur une même case.

Le vainqueur du pli place ensuite les cartes gagnées, faces cachées, devant lui, puis il entame le pli suivant.



$5 + 3 + 1 + 1 = 10$  chèvres, plus la valeur de la carte  $5 = 15$

1  
6

Le dernier joueur qui a mangé un fruit commence.

À son tour, chaque joueur découvre la carte supérieure de son tas couvert et la pose devant, face Fruit visible. Un tas découvert de fruits va donc se former devant chaque joueur entre la sonnette et son tas couvert.

Dès qu'il y a un total exact de cinq fruits identiques sur l'ensemble des tas découverts, chaque joueur tente de sonner en premier.

Le premier qui sonne lorsqu'il y a cinq fruits identiques sur la table gagne tous les tas découverts.

Il glisse alors ces cartes sous son tas couvert (celui des cartes faces cachées) et commence un nouveau tour en retournant sa première carte.

## Parties 5

1  
7

Quand il n'y a plus que deux joueurs en jeu et que l'un d'eux sonne par erreur, l'autre joueur gagne les deux tas découverts en plus de la carte de pénalité. Cette règle s'applique toujours lorsque l'on joue à deux.

La partie s'achève quand un joueur a gagné toutes les cartes : il est déclaré vainqueur !

1  
8

Le jeu s'arrête dès que toutes les cartes de la pioche ont été récupérées.

Le gagnant est le joueur qui a récupéré le plus de cartes.

1  
9

La manche se termine après le huitième et dernier pli. Chaque joueur vérifie si sa biquette est arrivée dans la zone correspondant à sa tuile « Mise ». S'il a réussi, il reçoit les points indiqués. Les points sont notés sur une feuille.

On joue autant de manches qu'il y a de joueurs et chacun son tour est le premier à miser. Le vainqueur est celui qui a le plus de points après la dernière manche.

2  
0

Une partie d'Hanabi peut se finir de 3 façons :

• Si le troisième jeton rouge est placé dans le couvercle de la boîte, la partie prend fin immédiatement et elle est perdue.

• Si les artificiers sont parvenus à compléter les 5 feux d'artifice avant la fin de la pioche, le spectacle prend fin immédiatement et c'est une victoire éclatante. Les joueurs obtiennent alors le score maximal de 25 points.

• Si un artificier pioche la dernière carte de la pioche, la partie touche à sa fin : chaque joueur va jouer une dernière fois, celui qui a pioché la dernière carte compris. Durant ce dernier tour de jeu, les joueurs ne pourront pas piocher de cartes pour compléter leur main (la pioche étant vide).

Pour calculer leur score, les joueurs font la somme de la carte de plus haute valeur de chacun des 5 feux d'artifice.

**Exemple :**

4 points + 2 points + 3 points + 1 point + 4 points  
soit un total de 14 points.

## (Optionnel) Mon château en dominos : Jouer en famille

**Objectif :** Approfondir la compréhension de la multiplication et de son calcul de tête par le Jeu. Apprendre en s’amusant. Ce jeu est aussi en lien avec notre projet d’activités sur le thème des jeux de société.

### A imprimer :

Va sur le site de l’école, sur la page de notre classe. A la suite du travail pour cette semaine, tu trouveras ce que tu dois imprimer :

- « **Dominos à découper** », **A imprimer recto-verso (les nombres au dos des dominos)**
- « **Royaume 5 x 5** » (à imprimer 1 fois pour 2 joueurs, et 2 fois pour 3 et 4 joueurs)
- « **Règles du Jeu** »

Le dernier document « **Royaume 7 x 7** » **n’est pas à imprimer tout de suite**. Tu en auras besoin que si tu décides de jouer à une des variantes du Jeu.

### Fabrication du matériel :

Quand tout est imprimé, il va te falloir faire un peu de découpage :

- **Découpe Tous les « dominos à découper » sur les pointillés**
- **Découpe en deux les feuilles « Royaume 5 x 5 », une moitié pour chaque joueur.**

Voilà tout est prêt, il te faut juste récupérer **4 pions de couleurs** (Si tu n’en as pas tu peux toujours prendre des bouchons de stylo, ou autres objets de couleur)

### Apprends à jouer à « mon château en domino » à ta famille :

Commence par **lire la règle du Jeu** en entier (**Attention : il y a des différences avec ce qu’on a fait en classe virtuelle, ne saute donc pas cette étape**)

**Joue ensuite avec 1 à 3 membres de ta famille.**