

1°) Copie le lien dans le moteur de recherche. Faire les exercices 1 à 8
Même principe que l'autre jour

<https://www.linstit.com/exercice-mathematiques-mesures-capacites-conversion.html&serno=1&mc=1>

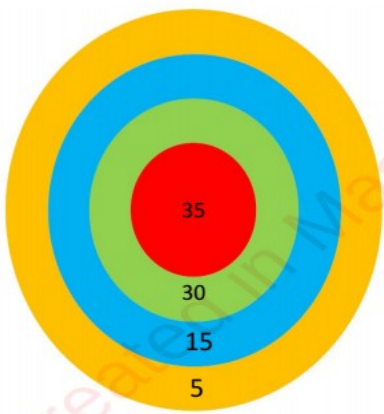
2°) Divisions en **calcul mental**

$$28 : 3 = \dots \times \dots + \dots$$

$$21 : 2 = \dots \times \dots + \dots$$

$$73 : 8 = \dots \times \dots + \dots$$

3°) Jeu de la cible



Faire 80 en 4 coups

$$80 =$$

Faire 125 en 5 coups

$$125 =$$

4°) Programmation

Dans les diapositives suivantes, tu es invité(e) à faire des activités dites "de programmation" : des activités qui font comprendre comment fonctionne une commande informatique pour diriger un robot, une machine...

Je te conseille de commencer par le jeu dit "débranché" (si tu peux imprimer) puis de faire ensuite l'activité sur ordi. Pour aujourd'hui tu feras la série A seulement. Trouve-toi un pseudo et note-le pour demain.

Jeu de programmation SANS ORDI
activité débranchée avec des fiches à imprimer).
dans les liens suivants :

le premier lien est la série A celle pour aujourd'hui le deuxième lien série B à ne pas faire
aujourd'hui

<https://www.logicieleducatif.fr/fiches/b2i/chevalier-de-la-prog/serie-a-new/chevalier-de-la-prog-serie-a-new.pdf>

<https://www.logicieleducatif.fr/fiches/b2i/chevalier-de-la-prog/serie-b-new/chevalier-de-la-prog-serie-b-new.pdf>

Jeu de programmation SUR ORDI
si pas la possibilité d'imprimer ou après avoir fait sur papier

<https://www.logicieleducatif.fr/eveil/b2i/chevalier-programmation.php>