

1°) Écris en chiffres :

Tu peux t'aider du compteur que tu trouveras sur le lien suivant :

<https://micetf.fr/compteur/#millions>

3521 centaines :

71 dizaines de mille :

418 centaines de mille :

2°) Encadrer ces nombres entre deux nombres au millier près

ex $5\,632\,000 < 5\,632\,487 < 5\,633\,000$

$< 3\,521\,284 <$

$< 710\,654 <$

$< 41\,800\,139 <$

3°) Calcul mental : estimer l'ordre de grandeur
voir le podcast puis s'entraîner avec :

$39 + 159 \text{ ---->}$

$59 \times 6 \text{ ---->}$

$112 \times 54 \text{ ---->}$

4°) Q C M Calcul

Pour chaque calcul , 4 propositions te seront faites. Tu n'as que 30 secondes pour choisir l'une des propositions. Note-la

Rappelle-toi ce que tu as fait à l'exercice 3)

$130\,143 + 29\,679 = ?$

a) 426 933 b) 42 693 c) 159 822 d) 169 822

réponse choisie :

$3\,783 \times 103 = ?$

a) 3 896 499 b) 389 649 c) 39 876 d) 357 987

réponse choisie :

$138 \times 52 = ?$

a) 13 952 b) 5 296 c) 136 975 d) 7 176

réponse choisie

5°) Activités de programmation

Aujourd'hui tu vas découvrir comment répéter plusieurs fois une même action. Cela s'appelle créer une **boucle**.
Au lieu de dire au chevalier "avance / avance/ avance", tu vas lui dire "Avance trois fois"



Je te conseille de commencer par le jeu dit "débranché" puis de faire ensuite l'activité sur ordi. Pour aujourd'hui tu feras la série B.

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

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

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

2/ Jeu de programmation SUR ORDI
Utilise le même pseudo que mardi !
(sinon tu devras tout recommencer)

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