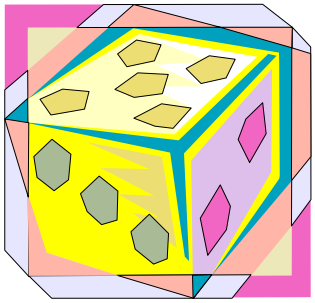
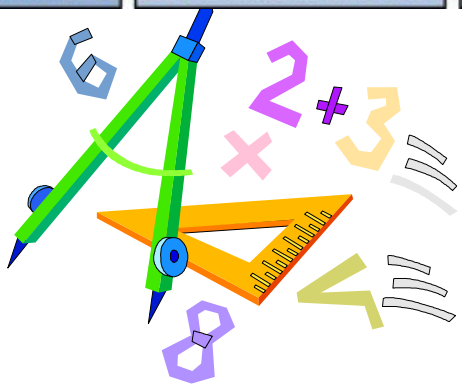
Semaine Mathématiques
Ecole de Lascelles



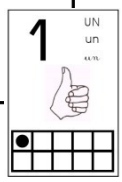


Carnet de bord

Prénom et Nom :

……

Classe : ……



Semaine Mathématique

1- Intentions pédagogiques

Inscrite dans le cadre du projet d'école, la semaine mathématiques permet de pratiquer des activités mathématiques diverses et de manière pluridisciplinaire : en histoire, en géographie, en sciences, en français, en EPS, en musique…..

Les élèves sont amenés :

- à varier leurs stratégies en fonction des situations proposées
- à échanger leurs procédures
- à accepter de nouvelles procédures
- à expérimenter de nouvelles façons de faire des mathématiques notamment en jouant

2- Emploi du temps :

Classe cycle 2	Lundi 31 mars	Mardi 1er avril	Jeudi 3 avril	Vendredi 4 avril
9h15 Babette et Pascale 10h15	Calcul mental Tri de textes à la recherche des énoncés de problèmes	Calcul mental Tri de textes à la recherche des énoncés de problèmes	Calcul mental Tri de textes à la recherche des énoncés de problèmes	Calcul mental Tri de textes à la recherche des énoncés de problèmes
	Récréation (jeu du combien)			
10h40 Babette et Pascale 12h	Découverte du géo-plan Atelier cuisine	Découverte du géo-plan Atelier cuisine	Découverte du géo-plan Atelier cuisine	Découverte du géo-plan Atelier cuisine
	Repas de midi			
13h30 Babette et Véronique et Gaëtan(tice) 15h	TICE sur TBI Fabrication d'anneaux de décomposition additives	TICE sur TBI Fabrication d'anneaux de décomposition additives	Manipulations cadenas, transvasements, Fabrication d'anneaux de décomposition additives	Manipulations cadenas, transvasements Fabrication d'anneaux de décomposition additives
	Récréation			
15h30 Babette et Véronique 16h20	Jeux : *Dobble* *time brick* *trick-track*	Jeux : *Dobble* *time brick* *trick-track*	Jeux d'adresse *cible* *anneaux* *mölky*	Jeux d'adresse : *cible* *anneaux* *mölky*
16h30	Carnet de bord	Carnet de bord	Carnet de bord	Carnet de bord

Prénom :.....Date.....

Calcul Mental						Score sur 5 points
Complète à 10						
Complète à 20						
Complète à 100						
Numération						
Mémoire						
Tables						
Score final sur 30						

Calcul Mental Lundi 31 Mars 2014						Score sur 5 Points
Complète à 10						
Complète à 20						
Numération Dictée de nombres						
Mémoire						
Score final sur 20						

Essaie de reconnaître les documents suivants en écrivant le bon numéro dans la bulle:

1- Le programme télé 2- Une bande dessinée 3- Une histoire 4- Un énoncé de problème
5- La météo 6- Une poésie 7- Une publicité 8- Une recette
9- Un article de journal sur le sport 10- L'annuaire du téléphone

Il y eut autrefois un roi, qui possédait derrière son château un parc magnifique ; et dans ce parc était un arbre qui portait des pommes d'or.
Quand ces pommes mûrirent, on les compta, mais dès le matin suivant il en manqua une.
Informé de la chose, le roi ordonna qu'on montât chaque nuit la garde au pied de l'arbre. Ce roi avait trois fils ;

Saint Jacques des Blats [1580

Circ. tarifaire de : AURILLAC

Numéros d'urgence

Pompiers	18
Gendarmerie nationale	17
S.A.M.U	15
E.D.F(sécurité dépannage) Numéro Azur	0 810 333 015

ALAZARD Bernard Les Grouffaldes Davines	04 71 47 05 12
AU PETIT MARCHE Le Bourg	04 71 47 00 95
AURIACOMBE Valerie 1 Le Pont	04 71 47 06 45
AUZOLLE Jean-Marc Lacombe	04 71 47 02 66
. Marie-Jeanine lot La Loye	04 71 47 05 66
. Robert Blats Bas	04 71 47 05 34
AUZOLLES René Le Bourg	04 71 47 05 35
BARD Valérie Les Boissines	04 71 47 05 59
BAUCHE Bruno Les Chazes	04 71 47 03 34
BERALD Roger Le Bourg	04 71 47 06 81
BERNER Raoul Les Chazes Basses	04 71 47 06 21
BLOEMEN Paul Lacombe	04 71 47 02 63
BOLLE Jean Les Chazes Basses	04 71 47 00 99
BONDOUX Frédéric Le Bourg	04 71 47 03 96

MARS

Il tombe encore des grêlons,
Mais on sait bien que c'est pour rire.
Quand les nuages se déchirent,
Le ciel écume de rayons.

Le vent caresse les bourgeons
Si longuement qu'il les fait luire.
Il tombe encore des grêlons,
Mais on sait bien que c'est pour rire.

Les fauvettes et les pinsons
Ont tant de choses à se dire
Que dans les jardins en délire
On oublie les premiers bourdons.

Il tombe encore des grêlons.

Maurice CARÊME

Dans l'avion qui va en Australie, au départ de Paris, il y 385 passagers. Après quelques heures de vol, le commandant de bord se pose à Hongkong et ce sont 192 personnes qui montent encore dans l'appareil.
Combien de passagers vont aller jusqu'en Australie ?

M6 TNT

6.00 M6 Music
7.00 Flash info/Météo
7.10 Morning Café
9.10 M6 boutique
10.00 Tubissimo
10.55 Starsix music
11.50 Destins croisés
Mariage en péril.
12.50 Le 12.50
13.10 Une famille presque parfaite
La classe d'honneur.
13.35 Liaison obsessionnelle
Film TV. Suspense. EU. 2002. Réal.: John Badham. 1 h 55. Inédit.
15.30 Les Secrets du silence
Film TV. Suspense. EU. 1997. Réal.: John Kent Harrison. 1 h 35.
En 1945, un jeune homme, traumatisé par la disparition de sa mère, se fait passer pour un sourd-muet naïf et assiste ainsi à toutes les magouilles locales.

FOOTBALL

AS BELBEX. Mercredi 22 mars, les 18 ans district en match de rattrapage se déplaçaient chez leurs voisins Ytrac-Sansac et sont revenus avec la victoire 1/3. Samedi 25 mars, les benjamins et les 18 ans ligues recevaient respectivement Saint-Paul-Lacapelle et le Puy se sont inclinés 1-5 et 0-4. Les filles se déplaçaient à Junhac-Montsalvy et ont une nouvelle fois cartonné sur le score de 0-9. Dimanche 26 mars les seniors en ont fini avec la coupe et se sont inclinés sur le score de 6-3 devant Saint-Mamet. ■

Limandes sauce moutarde

POUR 4 PERSONNES
PRÉPARATION : 5 MINUTES
CUISSON : 20 MINUTES

VOTRE MARCHÉ
• 2 limandes de 300 g • 30 g de beurre
• 20 cl de crème fraîche • 2 c. à café de moutarde de Meaux • 20 g de câpres.

RÉALISATION
1. Beurrer un plat allant au four.
2. Placer les limandes et faire cuire pendant 20 minutes au four à 180 °C (th. 6).
3. Cinq minutes avant la fin de la cuisson, mettre dans une casserole la crème, la moutarde et les câpres.
4. Porter cette sauce à ébullition et la verser sur le poisson dès la sortie du four. Servir avec des pommes de terre à la vapeur, du riz, de la polenta ou des céréales.

Samedi
■ Un peu de soleil en matinée, puis le ciel se charge et des averses localement orageuses se déclenchent l'après-midi, rafales sous averses.

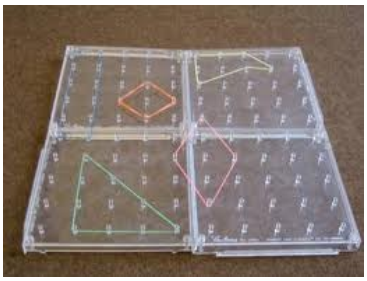
Dimanche
■ Assez ensoleillé en matinée, puis le ciel se charge et des averses, localement orageuses se déclenchent l'après-midi. Rafales sous averses.

Lundi
■ Calme et ensoleillé, bancs de brume au petit jour vite dissipés. Températures un peu au-dessus de la moyenne.

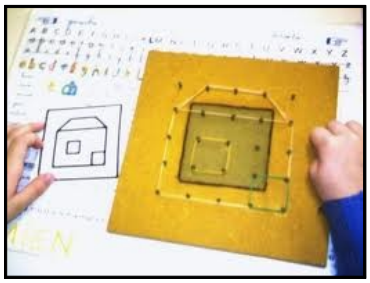
ARTS ET FENÊTRES
MENUISERIES PVC - ALU - BOIS en neuf ou rénovation
CLOTURES - STORES - VÉRANDAS - PLAFONDS TENDUS
Ets GATINIOL B.
Avenue de la République - www.bernard-gatiniol.com
AURILLAC 04.71.43.00.04 YDES 04.71.40.82.09 RIOM-ÈS-MONTAGNES 04.71.40.81.59

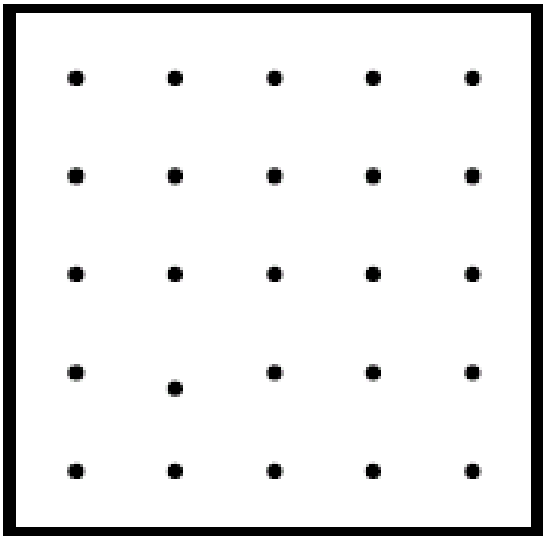
Faire de la géométrie avec le géoplan

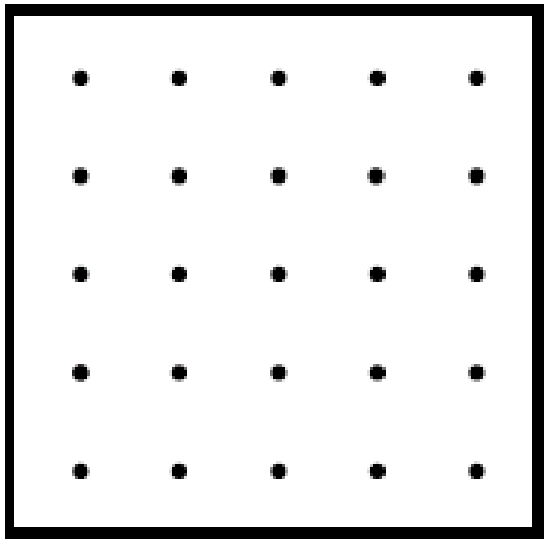
J'ai découvert le géoplan.

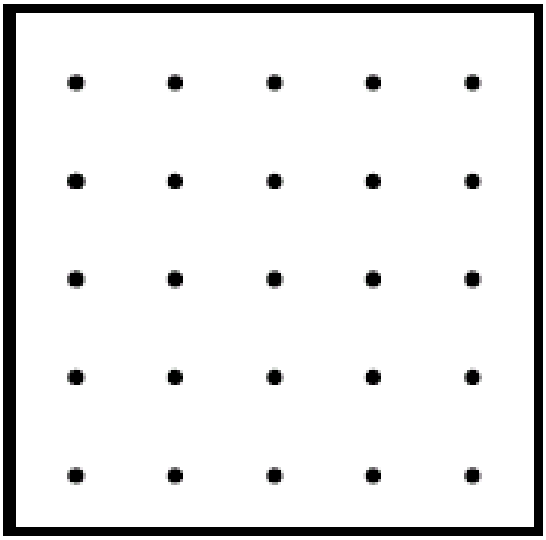


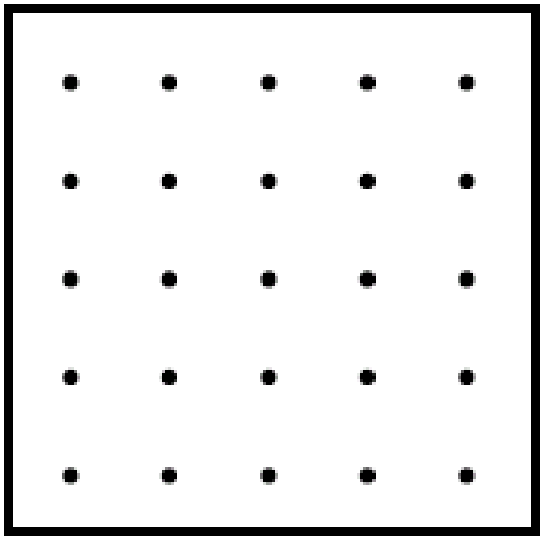
J'ai dessiné des figures géométriques avec des élastiques, j'ai décrit ces figures en utilisant le vocabulaire géométrique adapté. Puis j'ai reproduit sur une feuille, les figures construites sur le géoplan avec les élastiques.











Je cuisine

Fiche 67

Supplément à Jmagazine
n° 296 –f évrier 2013

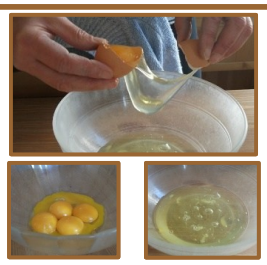
Ingrédients :

3 œufs
150g de sucre
200g de farine
100g de beurre
1 sachet de levure
1 verre de lait
2 cuillerées à soupe de cacao
1 sachet de sucre vanillé

Ustensiles :

deux saladiers
un batteur électrique
un verre doseur
un verre
une casserole
une cuillère en bois
un moule

Le gâteau marbré



1 - Casse les œufs en séparant les blancs des jaunes.

2 - Mélange les jaunes d'œufs et le sucre.

3 - Ajoute le beurre fondu, le lait, la farine, la levure. Mélange.

4- Bats en neige les blancs d'œuf. Ajoute-les à la pâte.

5 - Sépare la pâte en 2 et mélange : une moitié avec le **cacao**, l'autre moitié avec la **vanille.**

6- Graisse ton moule.

7- Verse dans le moule **la vanille** - **le chocolat**, l'un après l'autre.

8 - Fais cuire au four à 180°C (th. 6) pendant 40 minutes.

Bon appétit !

La pâte à tartiner

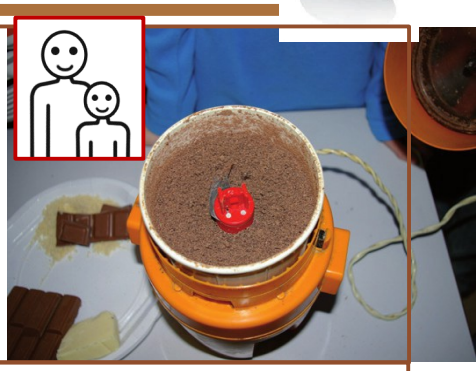
Ingrédients :

- 250 g de chocolat praliné
- 50 g de chocolat noir pâtissier
- 125 ml de crème légère
- 65 g de beurre

Ustensiles :

- une plaque de cuisson
- une casserole
- un mixer
- deux ou trois pots en verre
- une cuillère en bois
- une balance

1 - Pèse les chocolats et le beurre.



2 - Casse les chocolats en petits morceaux et mixe-les.

3 - Verse dans la casserole et ajoute le beurre coupé en petits morceaux. Chauffe à feu doux.

4 - Ne t'arrête pas de remuer. Quand le chocolat est fondu, ajoute la crème.

5 - Fais cuire pendant 15 minutes.

6 - Verse dans les pots. Laisse refroidir avant de gouter.

Régale-toi !

Le 31 mars,

pour moi les maths c'est ....

_____

_____

Ateliers de manipulation

Aujourd'hui, j'ai fait les ateliers suivants :

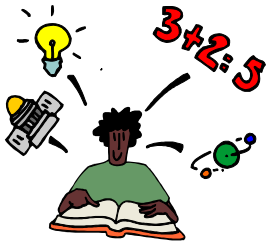
1 J'ouvre la bouteille et je verse l'eau dans un gobelet.

2 J'aspire l'eau du gobelet en tirant sur la seringue.

3 Je vide l'eau dans le deuxième gobelet en poussant sur la seringue.

4 Je verse l'eau dans la bouteille en utilisant l'entonnoir.

5 Je referme la bouteille et je range le matériel dans le tiroir comme sur la photo.



1 J'utilise la cuillère pour remplir les trois bols de semoule jusqu'au trait bleu.

2 Je range les trois bols du moins rempli au plus rempli.

3 Je reverse la semoule dans la boîte.

4 Je range le matériel dans le tiroir comme sur la photo.

1 J'aspire l'eau colorée en tirant sur la seringue.

2 Je vide l'eau colorée en poussant sur la seringue pour remplir les trois verres jusqu'au trait bleu.

3 Je range les trois verres du moins rempli au plus rempli.

4 Je reverse l'eau dans la boîte.

5 Je referme la boîte et je range le matériel dans le tiroir comme sur la photo.

8 cadenas de différentes tailles les 8 clés correspondantes	J'ouvre et je referme les cadenas en cherchant la bonne clé.	Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels). Découvrir les objets techniques usuels. Comprendre leur usage et leur fonctionnement: à quoi ils servent, comment on les utilise.

Aujourd’hui, j’ai joué au Time Brick!....

Règle du jeu :

Time Brick est un jeu de société basé sur la construction de briques.

Quand vient son tour, le joueur prend les 10 pièces en bois et le tas de cartes représentant les modèles.
Il lance le dé qui indiquera comment régler le chrono (3 durées possibles).
Dès que le chrono est lancé, il tire une carte et doit reproduire exactement le modèle avec les pièces en 3D (plusieurs difficultés graduées de 1 à 3). Une fois exécutée, une autre carte est tirée etc... jusqu’ à épuisement du temps imparti.
Quand il n'y a plus de cartes, chacun additionne les points des cartes qu'il a gagnées, le plus grand score donne le vainqueur.
Contenu de la boîte : 1 chronomètre, 10 pièces en bois, 80 cartes modèles, 1 dé numéroté de 1 à 3 et 1 règle du jeu.

Mon avis en quelques mots :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Aujourd’hui, j’ai joué au Trac!....

Ce jeu date du 18ème siècle ; il vient de Grande Bretagne.
Il est connu en France sous le nom de « Trac » ou « Fermer la boîte ». « Shut the box » fait partie de la famille des jeux dits de hasard raisonné. Les marins l'ont emporté avec eux dans leurs traversées : on le retrouve donc dans de nombreux pays, avec quelques variantes.

Règle du jeu :

Le jeu est constitué d’une piste de dés et d’une boîte fermée par 9 volets numérotés de 1 à 9 (Parfois jusqu’à 12). A son tour de jeu, chacun ouvre les 9 volets, lance 2 dés.

Après un jet de dés, le joueur ferme les alvéoles correspondants à son tirage, soit en décomposant les points de chaque dé, soit faisant des calculs.
Par Exemple : pour un jet des deux dés de 6 et 3. On peut fermer :

a) 6 et 3
b) 9 car 6 + 3 = 9
c) 3 car 6 – 3 = 3
d) 2 car 6 : 3 = 2

Il recommence cette opération tant qu’il parvient à trouver une possibilité de fermer un volet. Le choix devient de plus en plus limité. Quand il ne peut plus trouver de combinaison correcte, il compte la valeur totale de volets non fermés. Puis c’est au tour du joueur suivant. Le jeu porte sur un certain nombre de tours. Le gagnant est celui qui aura cumulé le moins de points.

Mon avis en quelques mots :

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Aujourd'hui, j'ai joué Dobble

Règle du jeu :

Dobble est un jeu de 55 cartes rondes sur lesquelles sont dessinés 8 symboles différents par carte, il y a toujours un et un seul dessin commun entre deux cartes. Il faut être le plus rapide à trouver ce symbole commun. C'est un jeu d'attention, de concentration et de rapidité.

Avant de jouer ... Si vous n'avez jamais joué ou que vous jouez avec des personnes qui n'ont jamais joué, piochez deux cartes au hasard et posez les faces visibles sur la table au centre des joueurs.
Cherchez le dessin identique entre les deux cartes (même forme, même couleur, seule la taille peut être différente).
Le premier joueur qui le trouve, **le nomme** et pioche deux nouvelles cartes qu'il pose sur la table. Répétez l'opération jusqu'à ce que tous les joueurs aient compris qu'il y a toujours un et un seul symbole identique entre deux cartes.

En utilisant cette règle de base, on a le choix entre 5 mini jeux. En voici deux :

- **La Tour infernale** : les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet.

  Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche

- **Le Puits** : Les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Au top les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver le symbole commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte.

  Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

Mon avis en quelques mots :

_____

_____

_____

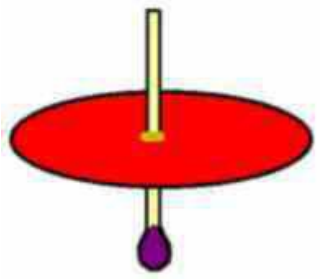
_____

_____

_____

Bricolage : Les toupies optiques

Elles sont constituées de disques de papier canson (3 cm ou 4 cm de rayon) traversés par une allumette. Un point de colle la fixe sur le papier.



Il faut prévoir un petit socle pour laisser sécher la colle.

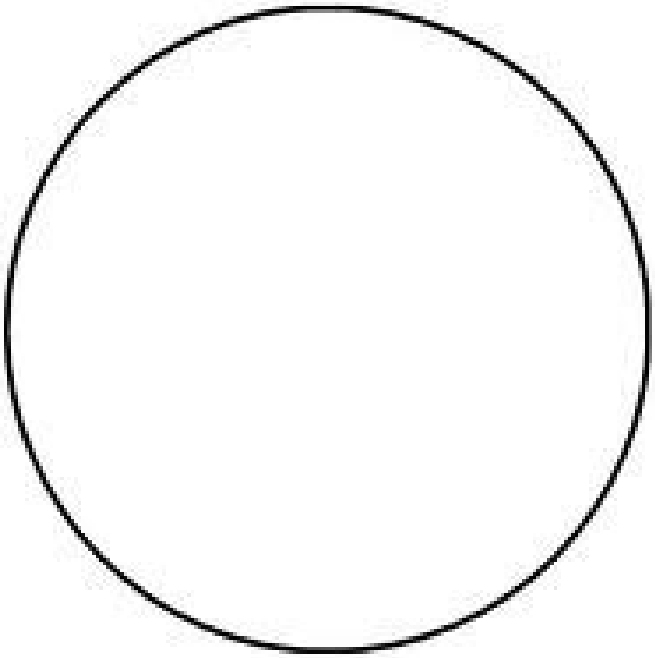
Les disques seront décorés de diverses couleurs. On essaiera des cercles concentriques, des spirales, des partages de la surface en 8, etc…

En tournant, les toupies réaliseront des mélanges de couleurs ou des effets cinétiques qui nous pousseront à expérimenter toutes sortes de motifs.

Support : feuille de papier canson blanc (24 x 32 cm).

Matériaux : feutres, compas crayons de couleur ou craies grasses, pastels

<u>Expérimente sur le cercle ci-dessous</u> :



Règle du jeu de la cible

Les équipes sont composées de 6 joueurs.
Chaque joueur effectue 3 lancers pour s’entraîner puis chacun refait une partie et fait le total des points qu’il a obtenus.

L'adulte responsable de l'atelier note le score obtenu par chacun sur la fiche de l'équipe.
Puis on essaie de faire mentalement le total des points obtenus par l’équipe et on le note sur la fiche.

Les lancers :

	1er lancer	2ème lancer	3ème lancer	TOTAL
Lancers d’entrainement				=
1ère partie				=
2ème partie				=
3ème partie				=
4ème partie				=
5ème partie				=
			MON TOTAL	
SCORE FINAL DE MON ÉQUIPE		+	+	+
+	+	+	=	

Règle du jeu des anneaux

5 points

3 points

2 points

Chacun ~~s'entraîne~~ à tour de rôle en effectuant 3 ou 6 lancers selon le temps dont on dispose.

- Chaque joueur lance ensuite trois anneaux et fait le total des points obtenus. Chaque joueur joue 3 parties.

L'adulte responsable de l'atelier note le score obtenu par chacun sur la fiche de l'équipe.

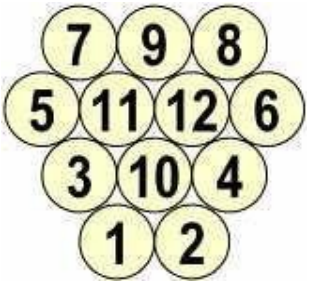
Puis on essaie de faire mentalement le total des points obtenus par l'équipe et on le note sur la fiche.

Mon score	1er lancer	2ème lancer	3ème lancer	Total
1ère partie	+	+	=	
2ème partie	+	+	=	
3ème partie	+	+	=	
			Total des 3 parties	
Le score final de mon équipe :		+	+	+
+	+	+	=	

La règle du jeu du Mölkky

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.
Au début d'une partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Placement des quilles :



Marquer des points :
Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :
- si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus ;
- si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.
Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points.
S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprend donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles en un coup) tantôt à la précision et à l'adresse.
L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !
Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée ENTIÈREMENT et ne repose sur aucune autre.
Le gagnant est celui qui arrive à totaliser exactement 50 points. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

Élimination :
Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Partie suivante :
Les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc.

Mon avis en quelques mots :

Bilan de la semaine mathématiques :

Classe les trois activités que tu as préférées durant cette semaine :

1° _____

2° _____

3° _____

Ton avis a-t-il changé ?

Le 5 avril 2014

Pour moi les maths c'est

……

……

……

……

……

……

……

……

……