



“Semaine des maths 2023 du 06 au 15 mars”

Un Défi calcul mental académique pour le CM2 en anglais, espagnol, breton et allemand



Ce défi ludique en langue vivante sur support numérique kahoot est l'occasion de mettre en pratique de manière motivante et ludique diverses stratégies de calcul mental **sans poser l'opération dans sa tête, pour résoudre un calcul en un temps limité.**

12 calculs, des réponses en langue vivante à choisir

Comment participer ?

S'inscrire au plus tard le 03 mars 2023 (nombre limité d'inscrits par jour)

Lien d'inscription pour l'anglais, l'espagnol et l'allemand : merci de vous inscrire avec une adresse ac-rennes.fr.

Veuillez bien prendre note de la date et horaire d'inscription, un mail de confirmation vous sera communiqué

<https://evento.renater.fr/survey/inscrivez-vous-pour-participer-au-defi-calcul-mental-propose-par-le-groupe-departemental-langues-vivantes-r0ulu43v>

Matériel à prévoir

Un ordinateur enseignant relié à un vidéo projecteur pour l'enseignant.e pour présenter les calculs.

Un ordinateur ou tablette pour chaque binôme d'élèves pour répondre aux questions. Chaque binôme d'élève devra entrer un code PIN et renseigner son pseudo. Un pseudo par équipe court mais précis sera préparé à l'avance (sans signes ni accent), ex **QU FB 3 (Quimper Ferdinand Buisson groupe 3)**

Du papier et des crayons pour mettre en œuvre des stratégies de calcul en ligne (pas d'opérations posées !)

Sur l'ordinateur de l'enseignant :

- 1-Se connecter au lien de RDV visio communiqué lors de l'inscription
- 2-sur l'écran apparaît un code PIN pour accéder à l'activité
- 3- les support et questions apparaitront au fur et à mesure

Semaine des maths : Rendez-vous selon les dates et horaires d'inscription pour jouer EN DIRECT **10 min avant l'horaire de début**

Mettez les outils en place puis laissez-vous guider, l'activité est pilotée par le CP numérique de la mission LV

Sur les ordinateurs ou tablettes élèves

- 1-Connexion à kahoot (<https://kahoot.it/>)
- 2-entrer le code pin qui apparaît sur l'écran de l'enseignant
- 3- entrer le pseudo de l'équipe

Ca y est le jeu peut commencer

Choisir la bonne réponse

