



➤ MODULE 22 ➤

SÉANCE 1

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



NOMBRE SUIVANT

CP

CE1

NOMBRES ENTRE 80 ET 99
(X3)

NOMBRES ENTRE 900 ET 999
(X3)



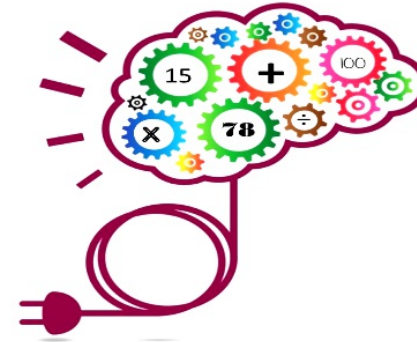
COMBIEN DE DIZAINES DANS :

$$6+7+8+4+2+5$$

COMBIEN DE CENTAINES DANS :

$$75+25+50+70+30$$

calcul mental



CP

CE1

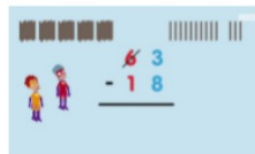


ROUGE: 50. VERT: 10. BLEU: 1



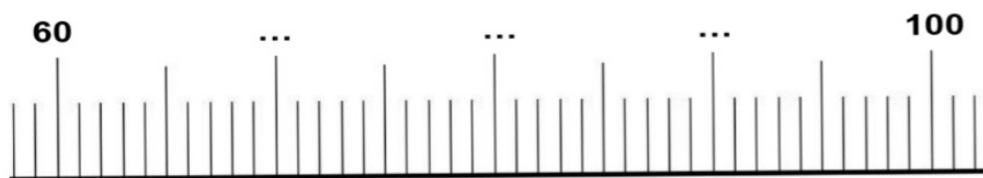
ROUGE: 75. VERT: 50. BLEU: 25





<https://huit.re/CE1Lecon14>

(P)



(E1)

$$\begin{array}{r} 76 \\ - 17 \\ \hline = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 56 \\ - 27 \\ \hline = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 44 \\ - 37 \\ \hline = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 141 \\ - 88 \\ \hline = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 214 \\ - 78 \\ \hline = \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 632 \\ - 39 \\ \hline = \end{array}$$

65+5=

73+10=

92+3=

81+4=



⇒ MODULE 22 ⇐

SÉANCE 2

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



NOMBRE SUIVANT

CP

CE1

NOMBRES ENTRE 80 ET 99
(X3)



NOMBRES ENTRE 900 ET 999
(X3)



COMBIEN DE DIZAINES DANS :

$$5+5+5+5+8+8$$

COMBIEN DE CENTAINES DANS :

$$75+75+75+75+50$$

calcul mental



CP

CE1

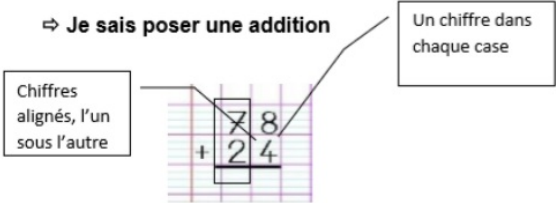


ROUGE: 20. VERT: 10. BLEU: 1



ROUGE: 45. VERT: 30. BLEU: 15





CP



27+14

16+67

35+4

57+24

46+23

14+55

64+15

22+9

31+25

CE1

PROBLÈME 1

« Les élèves doivent se mettre en rangées pour la chorale. Il y a 27 élèves et ils doivent se mettre en 3 rangées. Combien sont-ils par rangées ? »



Recherche par binôme puis correction collective

PROBLÈME 2

« La maitresse a 12 ballons. Elle veut les ranger dans des sacs pour 3 ballons. Combien fera-t-elle de sacs pleins ? » .



Recherche individuelle et correction collective



➤ MODULE 22 ➤

SÉANCE 3

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



CP

Dictée de nombres

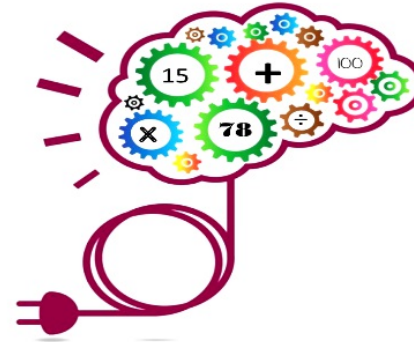
CE1

RÉPONSES EN DESSOUS :



RÉPONSES EN DESSOUS :

calcul mental



2 DIZAINES PLUS 3 DIZAINES (X3)

$$2D + 3D = 20 + 30$$

$$6+7$$

COLLECTIF



3 CENTAINES PLUS 4 CENTAINES (X3)

$$3C + 4C = 300 + 400$$

LES TABLES DE



$$5+6$$

$$7+8$$



CP

Exercice : Complète :

60	61	65	69
...	71	72	76	...	78	...
80	83	87
...	91	94	...	96	99

Exercice : Refais comme le modèle

8 dizaines et 3 unités

$$\begin{array}{r} 80 \\ + 3 \\ \hline 83 \end{array}$$

... dizaines et ... unités

$$\begin{array}{r} \dots \\ + \dots \\ \hline \dots \end{array}$$

... dizaines et ... unités

$$\begin{array}{r} \dots \\ + \dots \\ \hline \dots \end{array}$$

... dizaines et ... unités

$$\begin{array}{r} \dots \\ + \dots \\ \hline \dots \end{array}$$

Pyramide ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



Le billard ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18		



CE1

Arrêt		
La Hève		16:01
Carrousel		16:01
J. Bart		16:03
Ignauval		16:03
St André		16:04
J. Boulard		16:05
Carreau		16:06
Broche à rôtir		16:07
St Denis		16:08
Les Guêpes		16:09
Albert 1er		16:10
G. De Maupassant		16:11
Bains maritimes		16:12
S. de Champlain		16:13
La Plage		16:14





➤ MODULE 22 ➤

SÉANCE 4

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



CP

Dictée de nombres

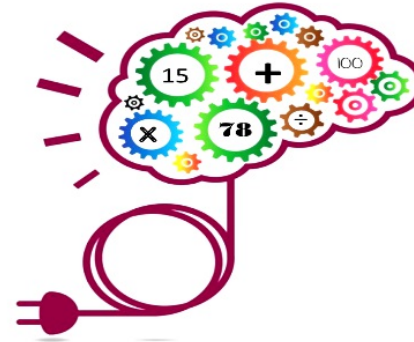
CE1

RÉPONSES EN DESSOUS :



RÉPONSES EN DESSOUS :

calcul mental



2 DIZAINES PLUS 3 DIZAINES (X3)

$$2D + 3D = 20 + 30$$

$$6+7$$

COLLECTIF



$$5+6$$

$$7+8$$

3 CENTAINES PLUS 4 CENTAINES (X3)

$$3C + 4C = 300 + 400$$

$$18 + 9$$

$$17+6$$

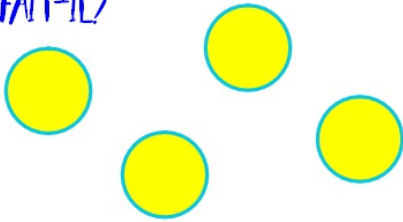
$$17+17$$



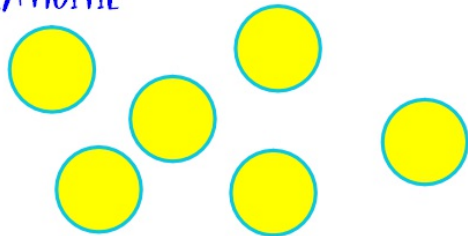


CP

1 NOUS VOULONS LES PARTAGER EN DEUX PARTIES ÉGALES.
COMBIEN CELA FAIT-IL?



2 CHACUN REÇOIT LA MOITIÉ



Recherche par binôme puis correction collective



CE1

Exercice : complète comme le modèle.

5 dizaines	... dizaines	... dizaines
$5 \times 10 = 50$	$... \times 10 = ...$	$... \times 10 = ...$

Exercice :

$7 \times 10 = ...$ $4 \times 10 = ...$ $9 \times 10 = ...$ $11 \times 10 = ...$

$12 \times 10 = ...$ $16 \times 10 = ...$ $27 \times 10 = ...$ $56 \times 10 = ...$

Exercice :

$5 \times ... = 50$ $8 \times ... = 80$ $15 \times ... = 150$

$... \times 10 = 350$ $10 \times ... = 420$ $... \times 10 = 670$

$12 \times 3 =$ $21 \times 5 = ...$ $32 \times 4 = ...$

LEU LES MOUTONS





➤ MODULE 22 ➤

SÉANCE 5



Régulation





➤ MODULE 22 ➤

SÉANCE 6

Activités ritualisées



designed by  freepik.com

0
1
2
3
4

 :

5
6
7
8
9



calcul mental



CHRONOMATH 10



- | | | | |
|----|------------------|----|-------------------|
| 1 | $3 + 3 = \dots$ | 11 | $6 + 7 = \dots$ |
| 2 | $4 + 4 = \dots$ | 12 | $5 + 6 = \dots$ |
| 3 | $5 + 5 = \dots$ | 13 | $7 + 8 = \dots$ |
| 4 | $6 + 6 = \dots$ | 14 | $8 + 9 = \dots$ |
| 5 | $7 + 7 = \dots$ | 15 | $10 + 11 = \dots$ |
| 6 | $8 + 8 = \dots$ | 16 | $20 + 20 = \dots$ |
| 7 | $9 - 1 = \dots$ | 17 | $20 + 40 = \dots$ |
| 8 | $7 - 2 = \dots$ | 18 | $20 + 30 = \dots$ |
| 9 | $9 - 2 = \dots$ | 19 | $50 + 40 = \dots$ |
| 10 | $10 - 3 = \dots$ | 20 | $52 + 44 = \dots$ |

SCORE : CP

CHRONOMATH 10




- | | | | | | |
|----|---------------------|----|-------------------|----|----------------------|
| 1 | Moitié de 2 = ... | 11 | $78 - 1 = \dots$ | 21 | $3 \times 3 = \dots$ |
| 2 | Moitié de 4 = ... | 12 | $89 - 2 = \dots$ | 22 | $3 \times 4 = \dots$ |
| 3 | Moitié de 6 = ... | 13 | $73 - 3 = \dots$ | 23 | $5 \times 3 = \dots$ |
| 4 | Moitié de 8 = ... | 14 | $134 - 2 = \dots$ | 24 | $5 \times 5 = \dots$ |
| 5 | Moitié de 10 = ... | 15 | $366 - 1 = \dots$ | 25 | $5 \times 6 = \dots$ |
| 6 | Moitié de 12 = ... | 16 | $158 - 5 = \dots$ | 26 | $130 + 150 = \dots$ |
| 7 | Moitié de 16 = ... | 17 | $256 - 4 = \dots$ | 27 | $240 + 320 = \dots$ |
| 8 | Moitié de 20 = ... | 18 | $857 - 5 = \dots$ | 28 | $420 + 550 = \dots$ |
| 9 | Moitié de 50 = ... | 19 | $207 - 7 = \dots$ | 28 | $670 - 220 = \dots$ |
| 10 | Moitié de 100 = ... | 20 | $888 - 8 = \dots$ | 28 | $890 - 440 = \dots$ |

SCORE : CE1

Résolution de problèmes



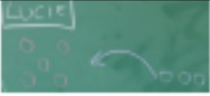
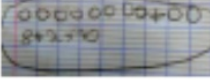




 **PROBLEMES CP (2)**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Comment résoudre un problème ?

<p>1/ Je lis d'abord la question (en noir). Je lis le texte du problème. Le texte c'est comme une histoire.</p>	
<p>2/ Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe. Je peux m'aider du matériel de la boîte à problèmes.</p>	
<p>3/ Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question.</p>	
<p>4/ Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.</p>	


 **PROBLEMES CE1 (2)**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20





CP

 LA BALANCE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

 LE GÉOMÈTRE ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13		

Jeu des 5 dés.



(F1)

Fiche « les contenances »

Sachant que 1 litre = 1000 ml = 100 cl, réponds aux questions :

1/ La maitresse vide entièrement une petite bouteille d'encre verte dans une bouteille bleue vide. La bouteille verte est vide mais il reste encore de la place dans la bouteille vide.

Quelle bouteille a la plus grande contenance ?

C'est la bouteille.....


2/ Mohamed a un verre de 20cl pour remplir la bouteille d'eau de 1 litre. Combien de verres va-t-il verser pour remplir la bouteille totalement ?

Il va verserverres.

3/ Lucie prépare un cocktail pour sa fête d'anniversaire. Dans la grande carafe, elle verse 1 litre d'eau gazeuse, 20 cl de jus d'orange et 30 cl de jus d'ananas.

Quelle quantité de liquide (en cl) il y a dans la carafe ?

Il y a

 LA PESÉE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12			

GÉOMETRE



CP-CE1

➤ MODULE 22 ➤

SÉANCE 7

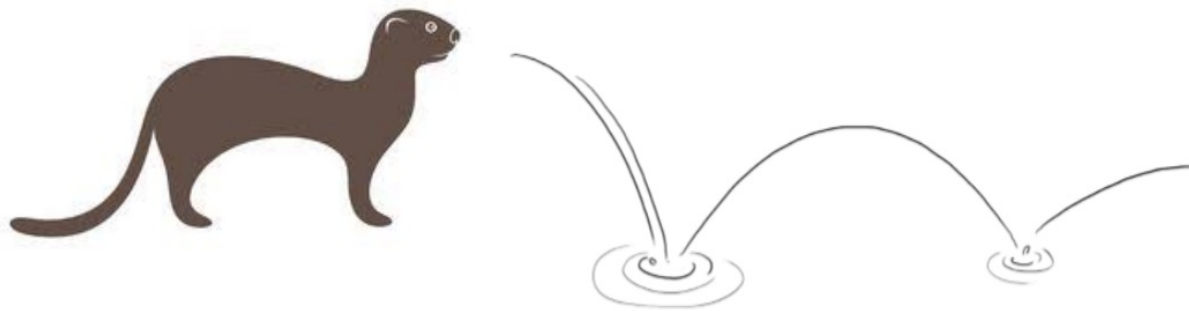
Activités ritualisées



designed by  freepik.com



Comptine des dizaines



CP Compter de 10 en 10 départ de 5... puis CE1 100 en 100

calcul mental



23-19

Recherche par binôme puis correction collective

29-26

31-25

$\times 100$

$\times 10$







CP

JEU D'ÉQUIPE



↑→←↓ Code/décode ★				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

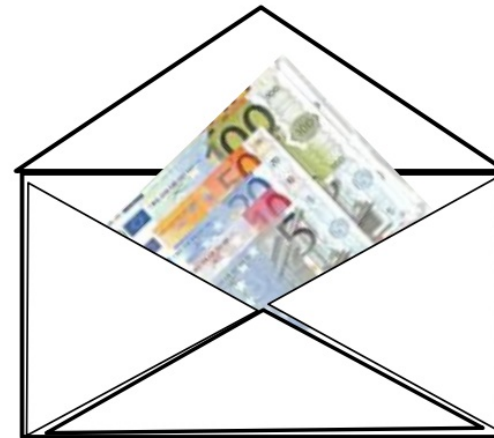
Comment faire ?

2 cas :

<p>Il faut coder le chemin :</p> <p>1/ Je prends le matériel. Je pose le chien, la niche et la viande sur les cases indiquées.</p> <p>2/ Je cherche le trajet pour que le chien aille sur la case de la viande puis dans sa niche. Il y a un nombre maximum de cases.</p> <table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>Le chemin va être →↑↑</p>	A	B	C	1			2			3			4			<p>Il faut décoder le chemin :</p> <p>1/ Je prends la grille complète « Décode »</p> <p>2/ Je me place sur l'animal indiqué (Médor le chien gris, Lulu le chien noir et blanc, Minou le chat ou l'écureuil). Je décède le chemin et j'entoure la case où j'arrive parmi les trois propositions.</p>
A	B	C														
1																
2																
3																
4																

CE1

JEU D'ÉQUIPE



Fichier problèmes ou boîte à énigmes





⇒ MODULE 22 ⇐

FIN

