



CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

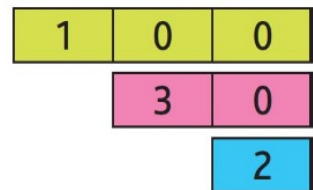
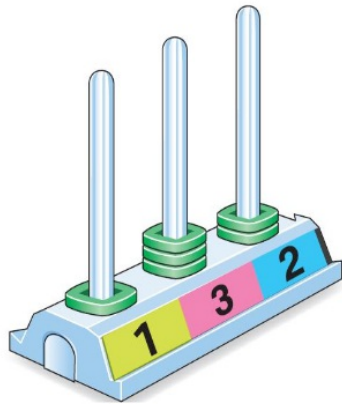
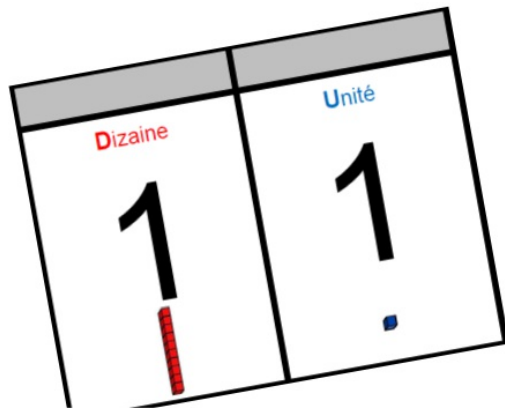
SÉANCE 1

Activités ritualisées



designed by  freepik.com

Reproduis les nombres donnés oralement.



Nombre de dizaines

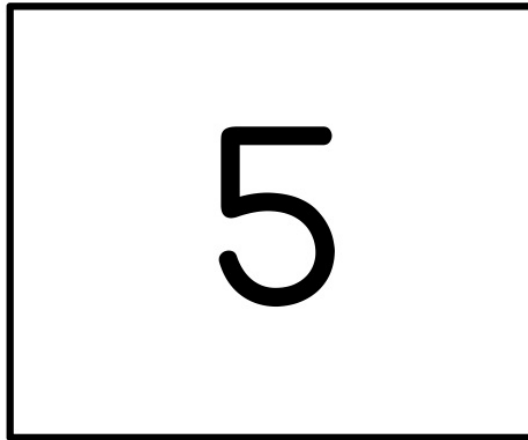


⇒ 342

⇒ 418



Décompose le nombre suivant (fais au moins 2 propositions)



La guerre du potager ★

Date: / /

Mon prénom: _____

MON POTAGER

Place tes légumes dans ton potager
(Attention, 2 de chaque !):



	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE

Son prénom: _____

- But du jeu : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « Terre » : ta taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.
- « Croqué » : ta taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.
- « Disparu » : ta taupe a mangé tout le légume !

LA GUERRE DU POTAGER

Résolution de problèmes





ATELIER 1

Exercice 1
 Compare les nombres avec < ou > :

17 ... 14 27 ... 31
 24 ... 19 37 ... 49

Calcule :

4 - 1 = ... 7 - 1 = ... 13 - 1 = ...
 5 - 2 = ... 9 - 2 = ... 14 - 2 = ...



Jeu de la marchande

ATELIER 3

Exercice 2
 Complète :

...	...	37	...	39	...
45	...	47	48	...	50
...	56	59	60
...	...	67	70
75	78	79	80



La guerre du potager

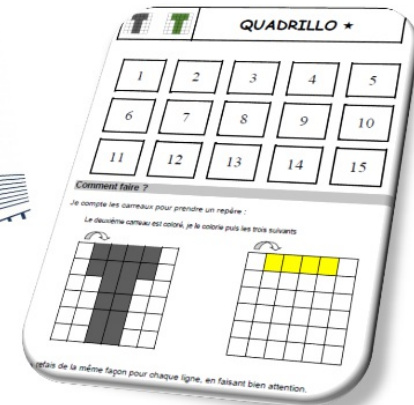
ATELIER 2



La classe de mme Martin a marqué 17 points à un défi mathématiques. la classe Mr Lamy a marqué 12 points dans le défi. Combien l'école a-t-elle marqué au total?

PROBLEMES CP (1)

ATELIER 4



CE1

ATELIER 1

PROBLEMES CE1 (1)



ATELIER 3

Top Livraison

Le super fournisseur des écoles



BON DE COMMANDE

	Cahiers	Classeurs	Stylos	Règles
Classe de CP	50	25	90	25
Classe de CE1	75	5	100	30
Classe de CE2	75	25	120	30
Classe de CM1/CM2	100	0	85	20

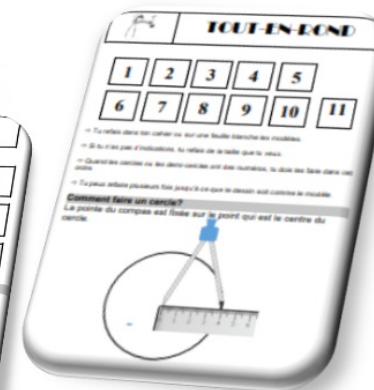
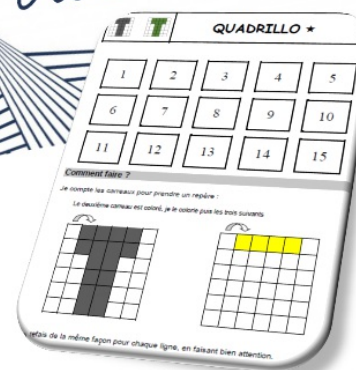
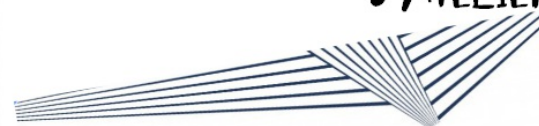
ATELIER 2

Construire les tables X4 et X5



ATELIER 4

Le traceur





CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

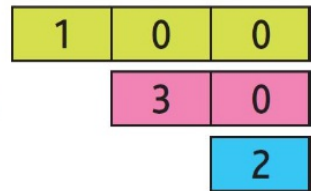
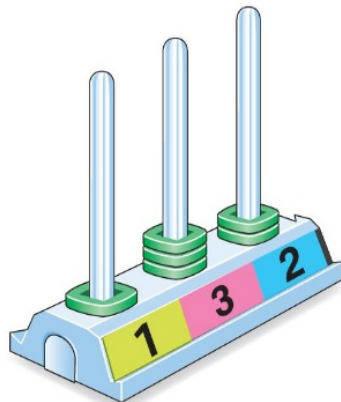
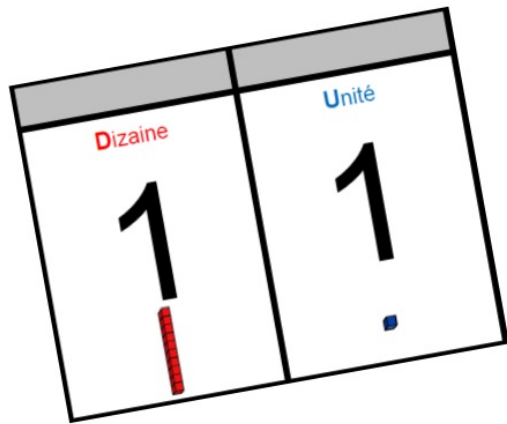
SÉANCE 2

Activités ritualisées



designed by  freepik.com

Reproduis les nombres donnés oralement.



Nombre de dizaines

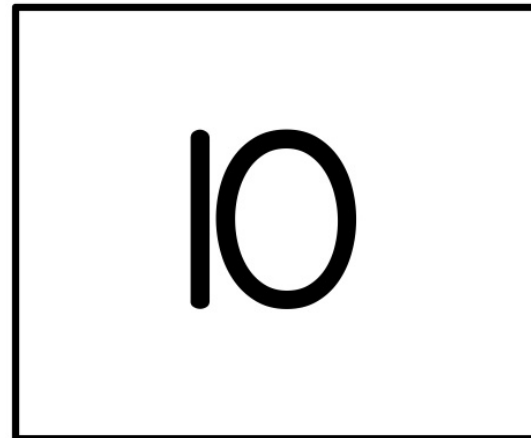
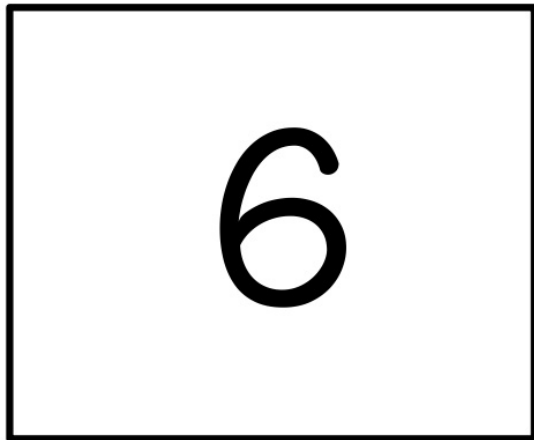


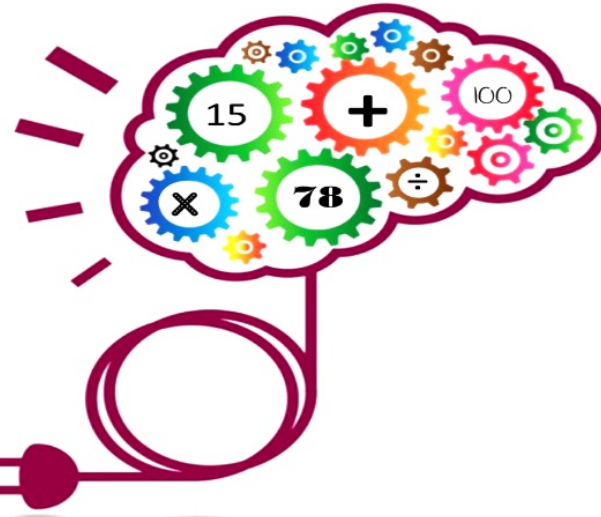
⇒ 704

⇒ 985



Décompose le nombre suivant (fais au moins 2 propositions)





calcul mental

Calculer rapidement

$$10 + 30 = \dots$$

$$20 + 20 = \dots$$

$$20 + 50 = \dots$$



Trouver la moitié de 2

nombre parmi les
suivants :



84 - 120 - 346 -
250

Résolution de problèmes





CP

ATELIER 1

Exercice 1
 Compare les nombres avec < ou > :
 17 ... 14 27 ... 31
 24 ... 19 37 ... 49

Calcule :
 4 - 1 = ... 7 - 1 = ... 13 - 1 = ...
 5 - 2 = ... 9 - 2 = ... 14 - 2 = ...



Jeu de la marchande

ATELIER 3

Exercice 2
 Complète :

...	...	37	...	39	...
45	...	47	48	...	50
...	56	59	60
...	...	67	70
75	78	79	80



La guerre du potager

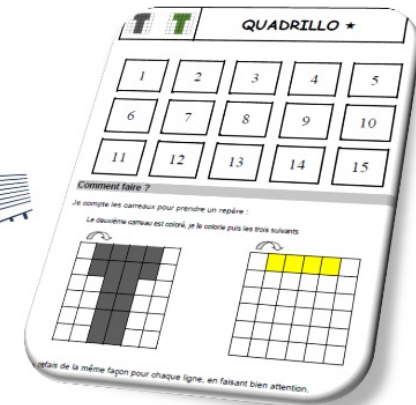
ATELIER 2



La classe de mme Martin a marqué 17 points à un défi mathématiques. la classe Mr Lamy a marqué 12 points dans le défi. Combien l'école a-t-elle marqué au total?

PROBLEMES CP (1)

ATELIER 4



CE1

ATELIER 1

PROBLEMES CE1 (1)



ATELIER 3

Top Livraison

Le super fournisseur des écoles



BON DE COMMANDE

	Cahiers	Classeurs	Stylos	Règles
Classe de CP	50	25	90	25
Classe de CE1	75	5	100	30
Classe de CE2	75	25	120	30
Classe de CM1/CM2	100	0	85	20

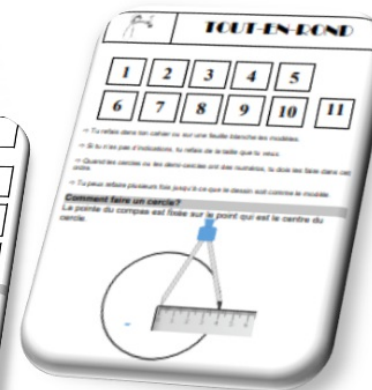
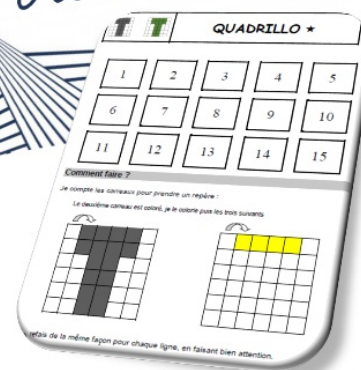
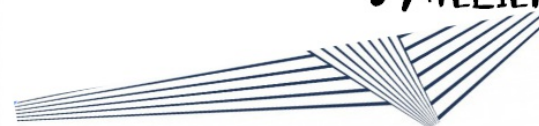
ATELIER 2

Construire les tables X4 et X5



ATELIER 4

Le traceur





CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

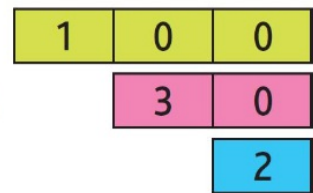
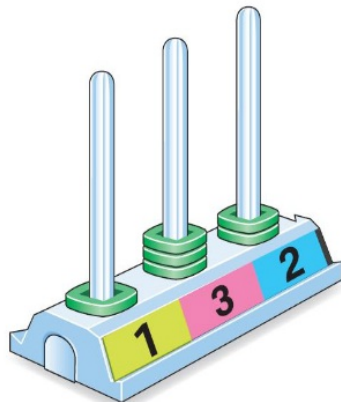
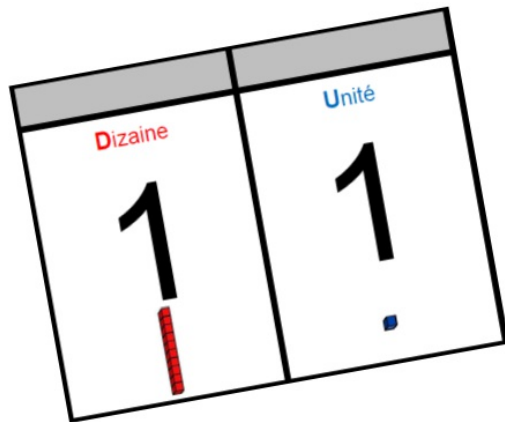
SÉANCE 3

Activités ritualisées



designed by  freepik.com

Reproduis les nombres donnés oralement.



Nombre de dizaines



⇒ 109

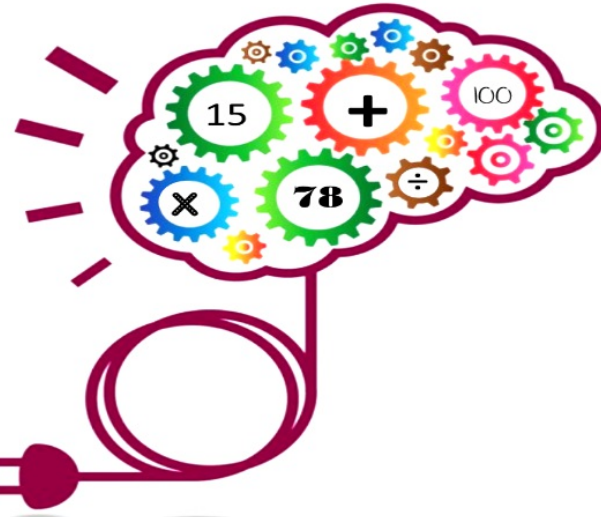
⇒ 740



Décompose le nombre suivant (fais au moins 2 propositions)

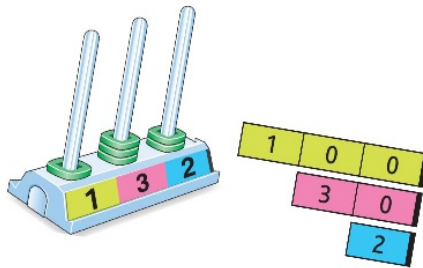
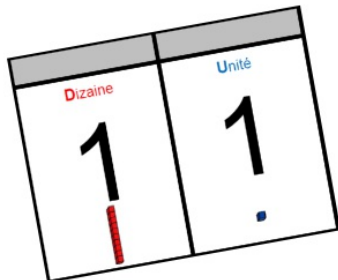
7

60



calcul mental

Ajouter ou enlever
une dizaine



Calcule :

$$78 + 57 = \dots$$

$$113 + 89 = \dots$$

Résolution de problèmes





ATELIER 1

Exercice 1
Compare les nombres avec < ou > :

17 ... 14 27 ... 31
24 ... 19 37 ... 49

Calcule :

4 - 1 = ... 7 - 1 = ... 13 - 1 = ...
5 - 2 = ... 9 - 2 = ... 14 - 2 = ...



Jeu de la marchande

ATELIER 3

Exercice 2
Complète :

...	...	37	...	39	...
45	...	47	48	...	50
...	56	59	60
...	...	67	70
75	78	79	80



La guerre du potager

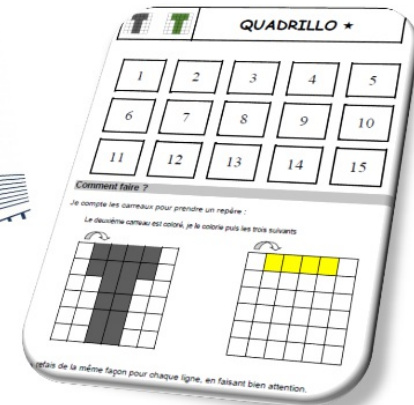
ATELIER 2



La classe de mme Martin a marqué 17 points à un défi mathématiques. la classe Mr Lamy a marqué 12 points dans le défi. Combien l'école a-t-elle marqué au total?

PROBLEMES CP (1)

ATELIER 4



CE1

ATELIER 1

PROBLEMES CE1 (1)



ATELIER 3

Top Livraison

Le super fournisseur des écoles



BON DE COMMANDE

	Cahiers	Classeurs	Stylos	Règles
Classe de CP	50	25	90	25
Classe de CE1	75	5	100	30
Classe de CE2	75	25	120	30
Classe de CM1/CM2	100	0	85	20

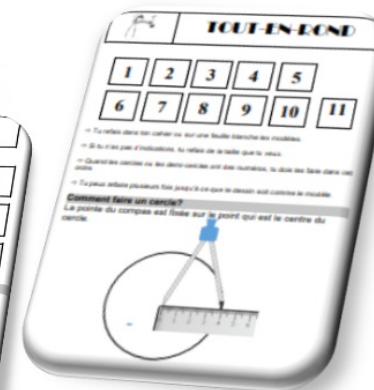
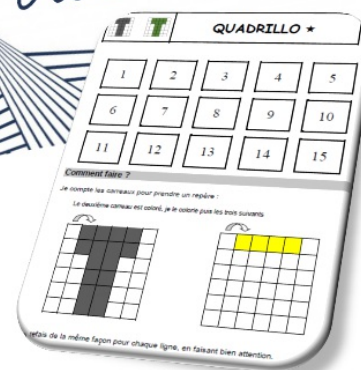
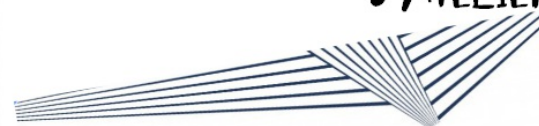
ATELIER 2

Construire les tables X4 et X5



ATELIER 4

Le traceur





CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

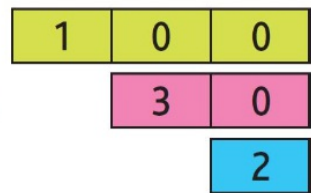
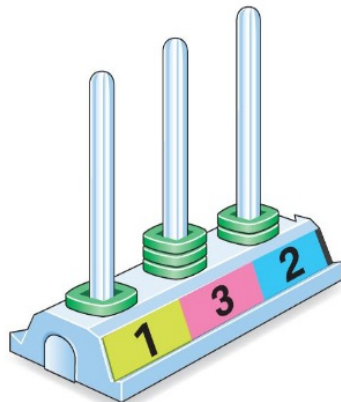
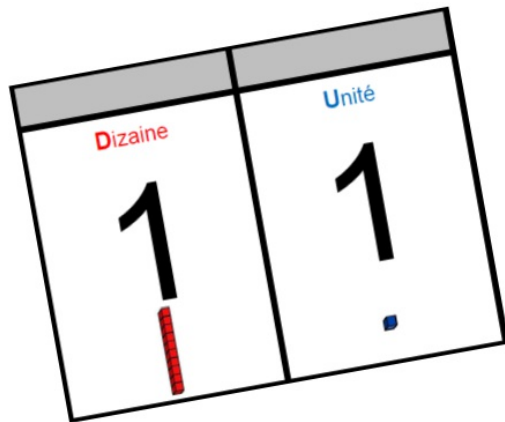
SÉANCE 4

Activités ritualisées

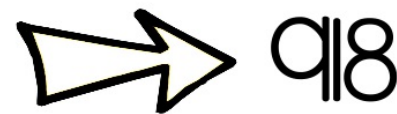


designed by  freepik.com

Reproduis les nombres donnés oralement.

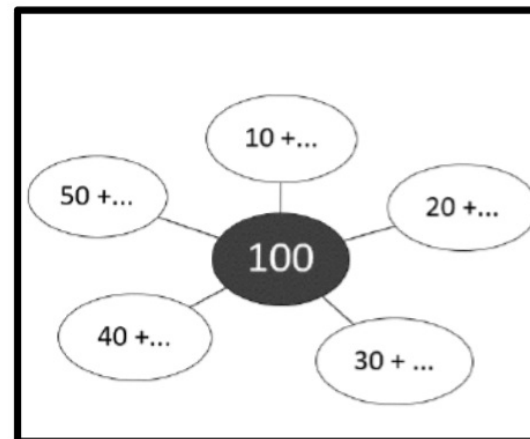
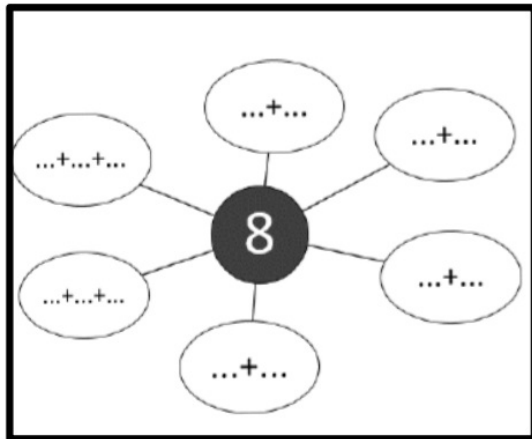


Nombre de dizaines





Décompose le nombre suivant (fais au moins 2 propositions)





PORTE MONNAIE 3



5€



725€

Résolution de problèmes





ATELIER 1

Exercice 1
Compare les nombres avec < ou > :

17 ... 14 27 ... 31
24 ... 19 37 ... 49

Calcule :

4 - 1 = ... 7 - 1 = ... 13 - 1 = ...
5 - 2 = ... 9 - 2 = ... 14 - 2 = ...



Jeu de la marchande

ATELIER 3

Exercice 2
Complète :

...	...	37	...	39	...
45	...	47	48	...	50
...	56	59	60
...	...	67	70
75	78	79	80



La guerre du potager

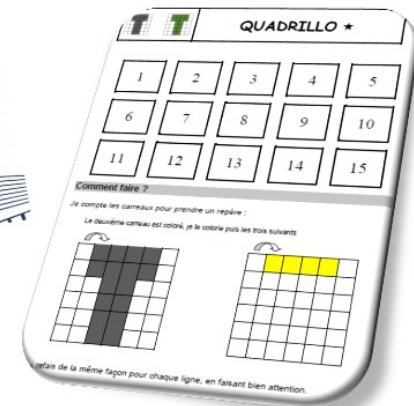
ATELIER 2



La classe de mme Martin a marqué 17 points à un défi mathématiques. la classe Mr Lamy a marqué 12 points dans le défi. Combien l'école a-t-elle marqué au total?

PROBLEMES CP (1)

ATELIER 4



CE1

ATELIER 1

PROBLEMES CE1 (1)



ATELIER 3

Top Livraison

Le super fournisseur des écoles



BON DE COMMANDE

	Cahiers	Classeurs	Stylos	Règles
Classe de CP	50	25	90	25
Classe de CE1	75	5	100	30
Classe de CE2	75	25	120	30
Classe de CM1/CM2	100	0	85	20

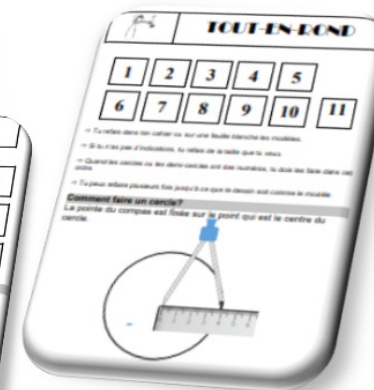
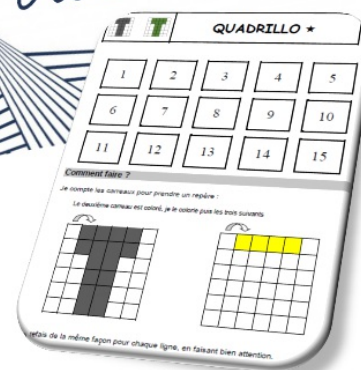
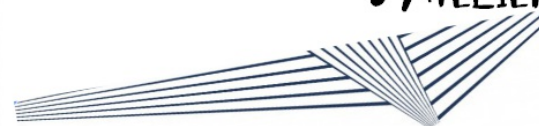
ATELIER 2

Construire les tables X4 et X5



ATELIER 4

Le traceur





CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

SÉANCE 5



Régulation





CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

SÉANCE 6

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



Ecrire les nombres en lettres

8

12

16

76

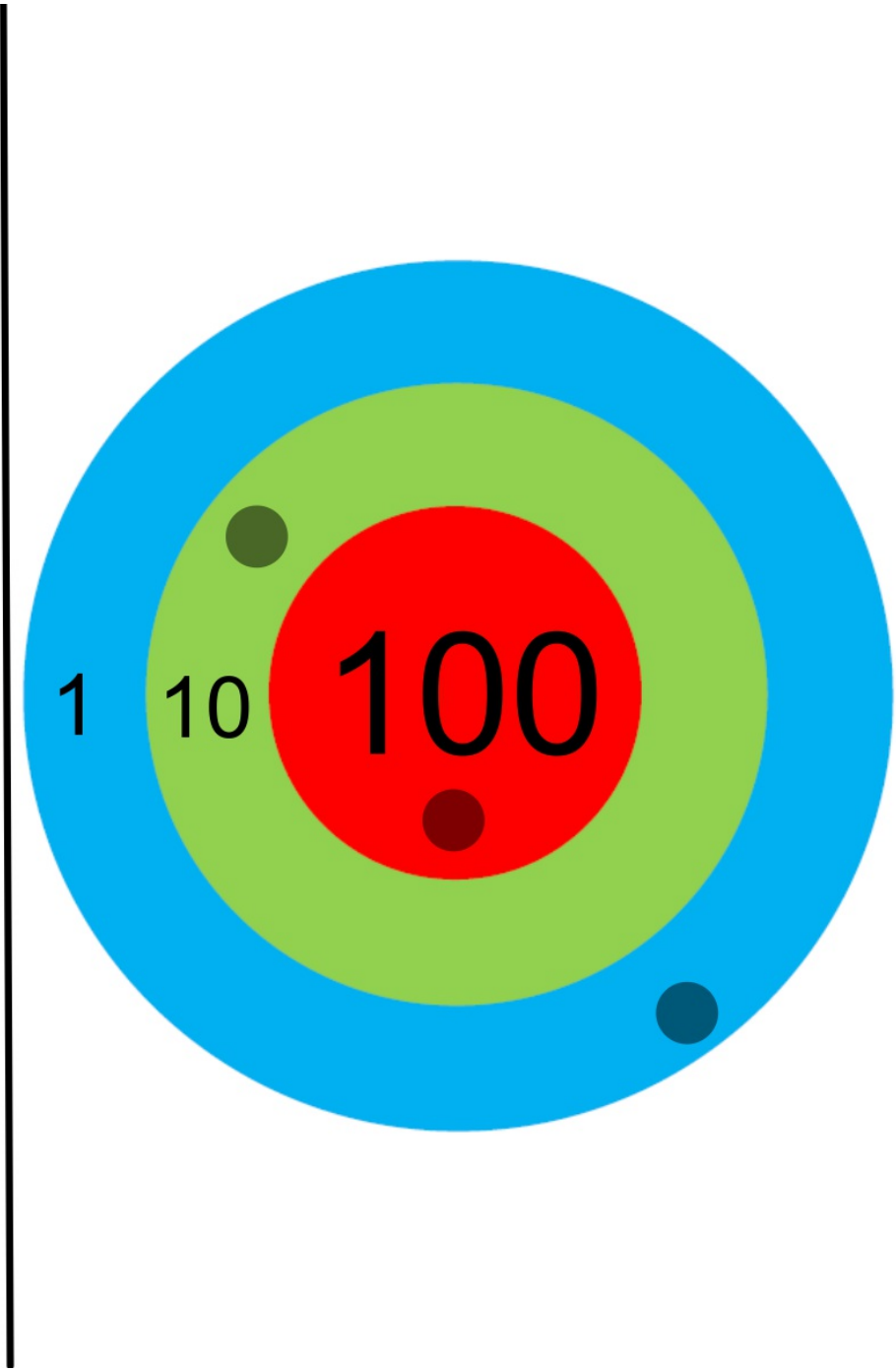
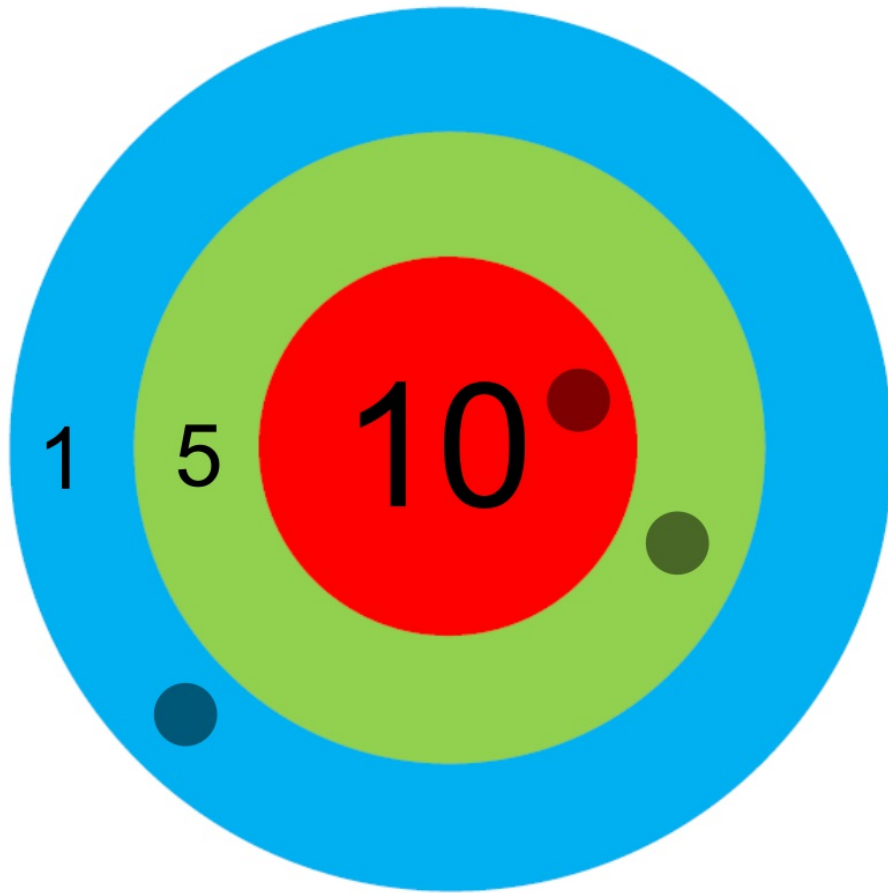
117

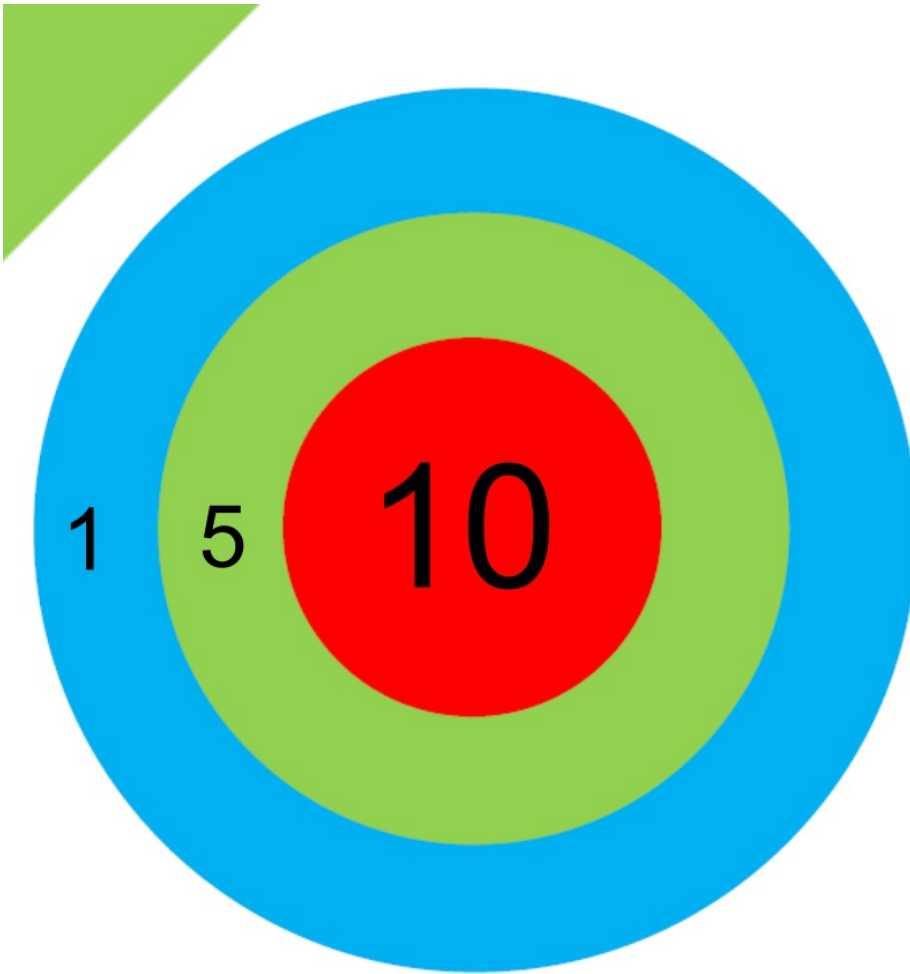
573

calcul mental

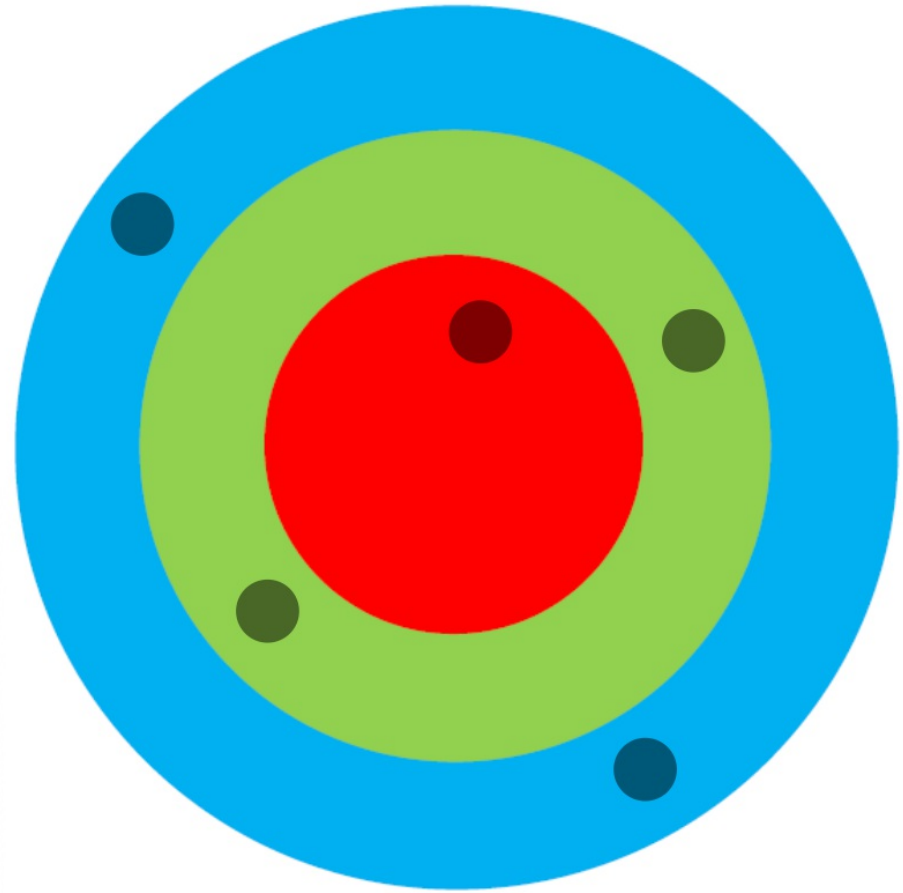


Jeu de
la cible

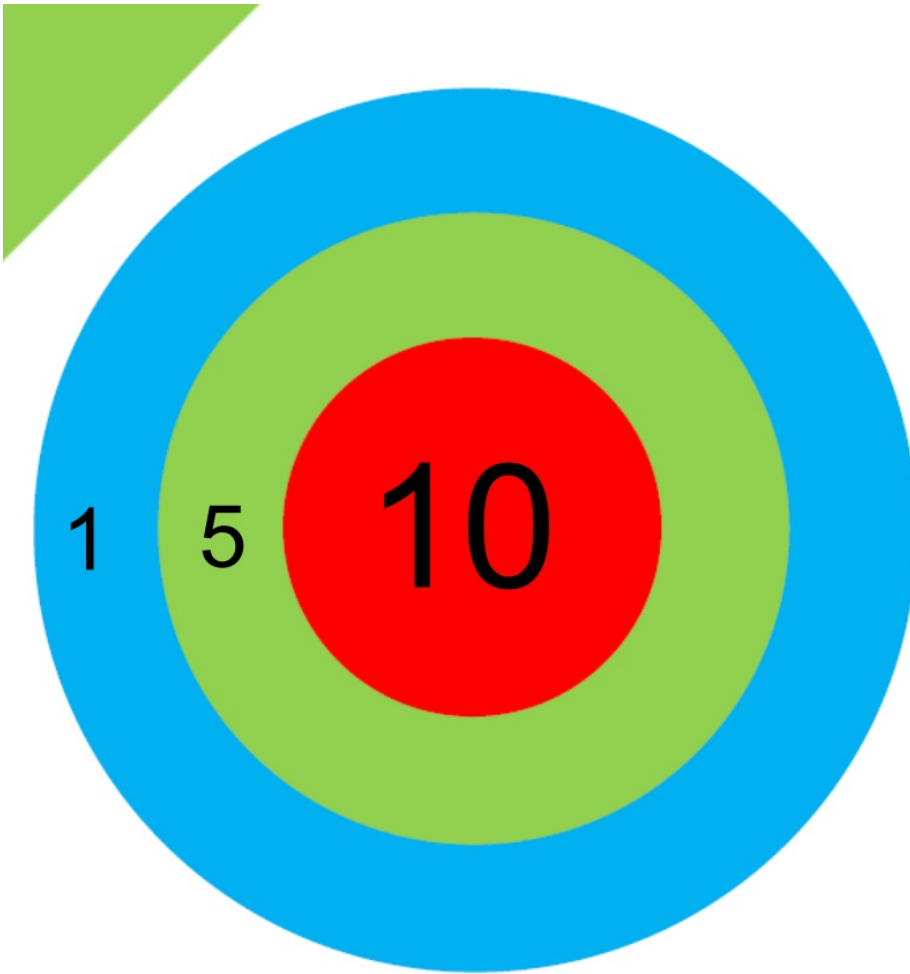




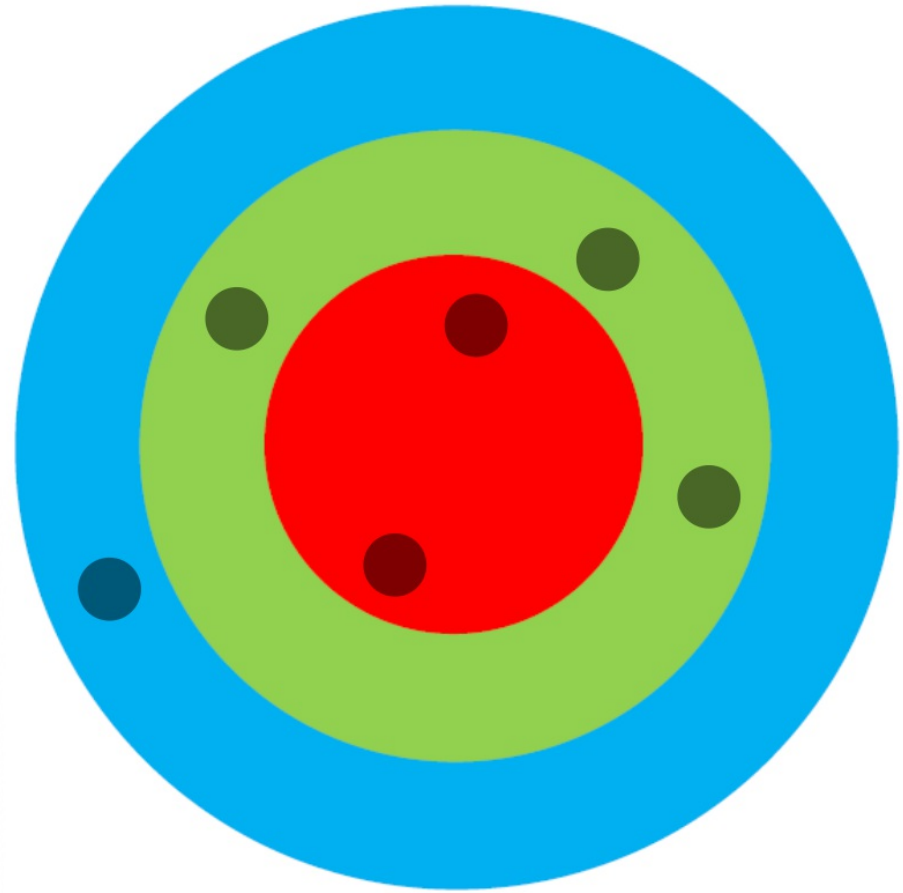
Viser 15 avec 2
marques



Quel est le score?



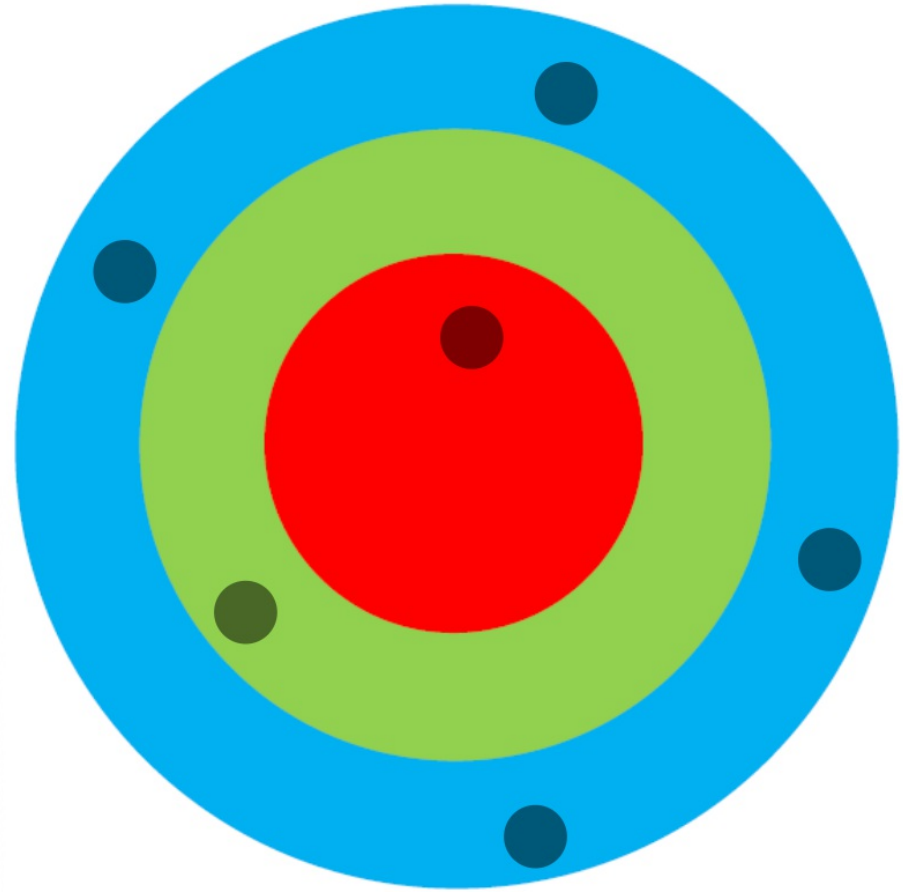
Viser 21 avec 3
marques



Quel est le score?



Viser 20 avec 3
marques



Quel est le score?

Résolution de problèmes





Le tableau des nombres

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17		19
20	21	22	23	24	25	26	27		29
	31	32		34	35	36	37	38	39
	41	42		44	45	46	47	48	49
	51	52		54					59
	61	62		64	65	66	67	68	69
	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81				85	86	87	88	89
90	91	92	93	94				98	99

Additions à trous

$$87 + \dots = 90$$

$$154 + \dots = 160$$

$$748 + \dots = 750$$



Séance 4

Le Banquier

Objectifs :
 ✓ Apprendre
Règle du jeu :
 Jouer au jeu du banquier comme suit :

- Jouer avec la règle d'échange 5 contre 1
- Organisation :
 - Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, 2 banquiers
 - Des pions de différentes couleurs mais de même valeur
- Règle du jeu :
 - On définit une règle d'échange (cf. affiche)
 - 5 jetons rouges contre un jeton jaune
 - 5 jetons jaunes contre un jeton vert
- Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et réalise les échanges nécessaires avec le banquier. Dès que portés en 10 coups) on se demande qui a gagné.
- L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton rouge vaut 5 fois plus qu'un jeton jaune.

Pour l'impression du jeu :
 Imprimer le tout de façon normale et imprimer de nombreuses copies.

À quel moment jouer ce jeu ?
 À partir du module 7 ou 8 de la 1ère année.

JEU DU BANQUIER

5 jetons rouges contre un jeton jaune

5 jetons jaunes contre un jeton vert

Séance 4






PyRaMiDe ★★

Le banquier

Objectifs :
✓ Additionner

Règles du jeu :
Jouer au jeu du banquier comme suit :
- Jouer avec la règle d'échange 5 contre 1
- Organisation :
 • Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, 2 banquiers
 • Des plans de différentes couleurs mais de même valeur
- Règles du jeu :
 • On définit une règle d'échange (et affiche) :
 • 5 jetons rouges contre un jeton jaune
 • 5 jetons jaunes contre un jeton vert
 • Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et réalise les échanges nécessaires avec le banquier. Dès que les jetons sont en 10, on se demande qui a gagné.
 • L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton

Plan, Composition du jeu :
Imprimer le tout de façon normale et imprimer les jetons de jeu.
À quel moment faire ce jeu ?
À partir du module 7 ou 8 de la RMH.

JEU DU BANQUIER
5 jetons rouges contre un jeton jaune
 = 
5 jetons jaunes contre un jeton vert.
 = 



Dépasse pas 100



CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

SÉANCE 7

Activités ritualisées



designed by  freepik.com

Ecrire les nombres en chiffres

2 dizaines et 5 unités

5 dizaines et 9 unités

3 unités et 4 dizaines

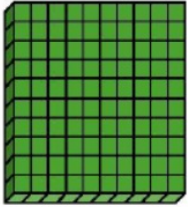


3 dizaines et 1 unité

3 centaines 2 dizaines et 5 unités

1 centaine 5 dizaines et 9 unités

3 centaines et 4 dizaines

2 centaines et 1 unité

		
centaine	dizaine	unité
C	D	U



calcul mental



*Petites
additions*

*Petites
additions :
ajouter un
nombre entre 5
et 9 à un nombre
entre 10 et 100*

Résolution de problèmes



SEANCE 5



Le banquier

Objectifs :
✓ Additionner

Règle du jeu :
Jouer au jeu du banquier comme suit :

- Jouer avec la règle d'échange 5 contre 1
- Organisation :
 - o Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, 2 banquiers
 - o Des pions de différentes couleurs mais de même valeur
- Règle du jeu :
 - o On définit une règle d'échange (cf. affiche =
 - 5 jetons rouges contre un jeton jaune
 - 5 jetons jaunes contre un jeton vert.
- Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et réalise les échanges nécessaires avec le banquier dès que possible. Les parties en 10 coups) on se demande qui a gagné.
- L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre que les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton rouge vaut 5 jetons jaunes et un jeton jaune vaut 5 jetons verts.

Pour l'impression du jeu :
Imprimer le tout de façon normale et imprimer les affiches de jeu.
À quel moment faire ce jeu ?
À partir du module 7 ou 8 de la MHR.

JEU DU BANQUIER

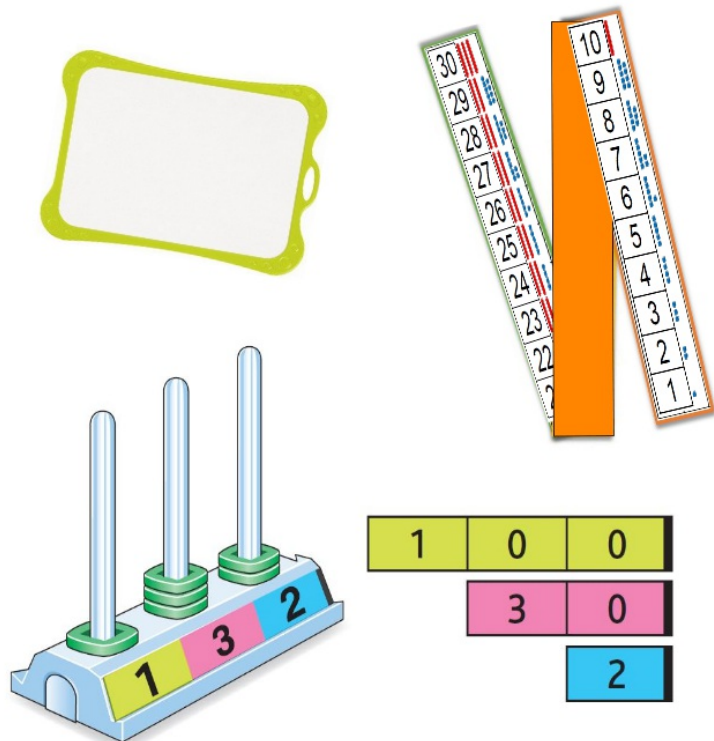
5 jetons rouges contre un jeton jaune

5 jetons jaunes contre un jeton vert.



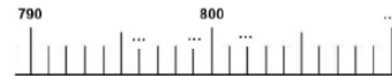
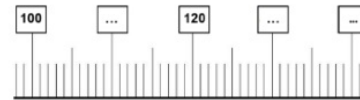
Découverte de l'addition

Maman achète des livres pour toute la famille: livre de photos pour papa à 23€ et une bande dessinée à 12€ pour Tom. Combien va-t-elle dépenser?



Exercice :

Ecris les nombres qui manquent :



Exercice :

Complète le tableau comme l'exemple de la 1^{ère} ligne

nombre	Nombre suivant	Nombre suivant terminé par 0 (dizaine suivante)
237	238	240
701
574
984

Exercice :

Calcule :

$$\begin{array}{r} 222 \\ + 333 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 248 \\ + 121 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 504 \\ + 437 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 908 \\ + 45 \\ \hline \end{array}$$





CP-CE1

➤ MODULE 13 ➤

SÉANCE 8

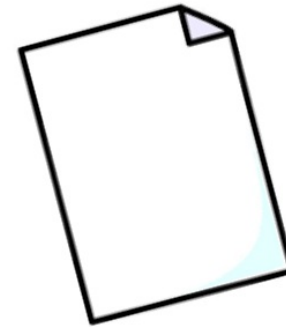
Activités ritualisées



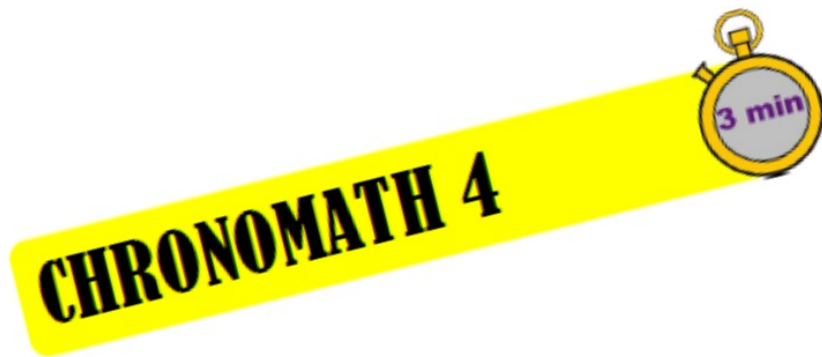
designed by  freepik.com



Trace sur la feuille un segment de 6 cm, un segment de 9 cm, un triangle avec un côté qui fait 8 cm.



calcul mental

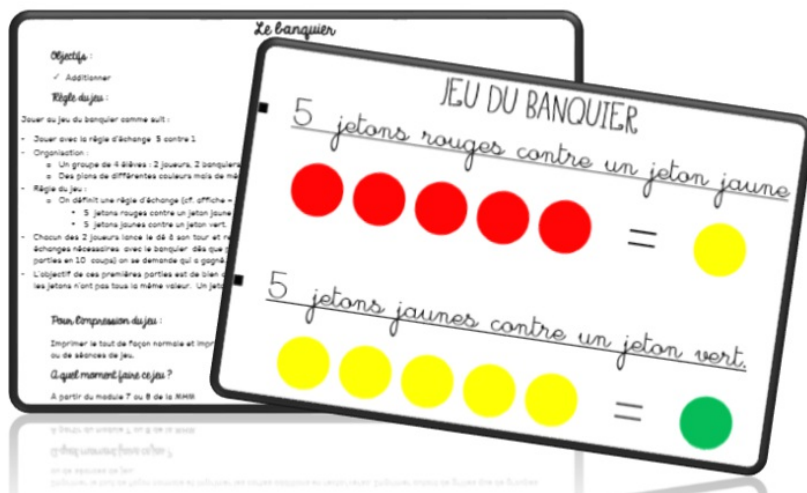


Résolution de problèmes





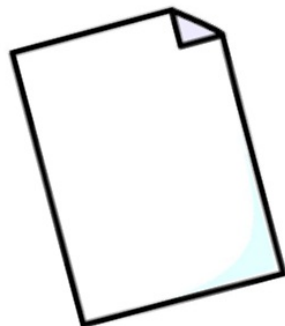
SEANCE 5



Quel est le nombre de
carreaux de chocolat que
contient une tablette de
4 sur 6?







le tangram

