



CAP Maths

CE1

Mon livre du maître



Période 1



MultiK

Domaine	Nombres/ Numération / Problèmes
Compétences	Suite des nombres → 100 Problèmes de partage équitable
Référence au livret	

Matériel :

Copier exos C.R.L. au tableau
1 File de la classe
2 2 boîtes : → 12 perles bleues
→ 30 perles jaunes

3 personnages : **Alex, Lisa, Moustik** (FICHE 1)

Consigne :

Ecrire 15 37 45 50 61 au tableau
« Lisez-les » → Rappel
Je fixe un nombre de départ : → **jeu du furet** de 1 en 1
il ne faut pas dire les **nombre interdits** (ceux du tableau). Même chose **en reculant**.
« «Alex, Lisa et Moustik ont trouvé un trésor. →
Partage. Le premier trésor contient 12 perles bleues. »
Chacun doit avoir exactement le même nombre.
Recherche au brouillon. Bilan des réponses. **Trace écrite**.
Même problème avec la boîte de 30.

Fichier : (page et remarques)

Page 4. Ex 1 : Relier. Ex 2 : Ecrire les nombres.
Correction Attention quand on recule, vérifier en avançant.

Trace : On peut dessiner les personnages/ Essais de nombres ajoutés/ Soustractions successives

Ex3 et 4 page 9 *

Séance 2

Domaine	Espace / Numération / Problème
Compétences	Droite, gauche / en bas, en haut / suite écrite des nombres → 100 / Partage équitable
Référence au livret	

Matériel :

Boîte avec 30 perles jaunes

Calcul

mental :

8+1	5+2	9+2
8-1	7-2	9-2

Consigne :

1 « Levez la main droite ». « La main gauche »
 « Mettez le doigt sur Lisa sur le fichier ». « Alex est-il à droite ou à gauche ? » ... +ieurs exemples. « Citez un élément en haut à gauche, en bas à droite ... »

Comme séance 1. Partagez ce trésor de 30 perles entre les 3 enfants.

➔ Vérification avec les perles.

Fichier : (page et remarques)

Pas d'exo dans le fichier.

CD-Rom jeu 17

Séance 3

Domaine	Numération / Problème
Compétences	Ecrire les nombres → 100 / Partage équitable
Référence au livret	

Matériel :

Ecrire au tableau : 48 – 52 – 50 – 38 – 60 – 51 – 49 –
 39 – 61 – 37

Calcul

mental :

4+5	3+7	10-5
9-6	3 pour aller à 6	2 pour aller à 9

Consigne :

« Recopiez les nombres du tableau et en relier 5 qui se suivent »
 Lecture collective du problème.

Fichier : (page et remarques)

Page 5 ➔ expliquer la consigne ex 2

Séance 4

Domaine	Numération / Calcul
Compétences	Connaître les nombres \rightarrow 100 / Répertoire additif (par cœur)
Référence au livret	5 / 12

Matériel :

Répertoire additif (FICHE 2)

Une calculatrice pour 2

Fiche répertoire additif pour chacun. Colorier ceux que l'on sait.

Image d'une calculatrice.

Calcul

mental :

Dictée :17	26	40
55	43	50

Consigne :

Les nombres dictés avant sont « interdits » : **Jeu du furet** en avançant de 1 en 1.. **Jeu du furet** en reculant de 1 en 1

Je dis des calculs, les élèves notent sur leur ardoise.
« $2+2$, $2+1$, $3+3$, $2-2$, $5+3$, $6+4$, $10-2$... »

- ➔ On peut recenser les résultats connus par cœur. (Rappel des signes « + » et « - »)
- ➔ Vérifications divers (avancer, reculer sur la file, objets ...)

« Ecrire une 12aine de calculs qu'on connaît par cœur. »
Donner les calculatrices : Les décrire.

Fichier : (page et remarques)

Page 6 Répertoire additif / Fiche calculatrice.
+ fiche calculatrice : découverte.

Séance 5

Domaine	Problèmes / Numération / calcul
Compétences	La suite des nombres \rightarrow 100 / Les décompositions de 10
Référence au livret	10

Matériel :

Ardoise / brouillon

2 problèmes:

1. (Mettre 1 photo dans la pochette). Alex veut 5 photos dans l'env. Combien faut-il encore en mettre ?
2. (Mettre 7 photos dans la pochette) Lisa veut 10 photos dans l'env. Combien faut-il en mettre ?

Consigne :

Jeu : **Le compte est bon**. Ecrire 1 5 7 2 5 3

/ Il faut obtenir 10. Il faut écrire un calcul avec les nombres proposés et les signes « + » et « - ».

Série 2 : 8 15 3 2 5 12

Série 3 : 4 13 1 6 14 3

Fichier : (page et remarques)

Page 7
Lecture : 10 petits amis déménages (compléments à 10)
CD-Rom – jeu 10

Séance 6

Domaine	Numération / Espace
Compétences	La suite des nombres → 100 / Se repérer dans la feuille
Référence au livret	13

Matériel :

6 cartes agrandies (FICHES 3 et 4)
Les 6 cartes pour 2 enfants.

Calcul

mental :

43	54	65
76	66	70

Consigne :

Jeu du furet de 10 en 10. (Avec nombres interdits ci-avant).
En avançant puis en reculant.

Afficher les cartes au tableau. Les décrire. (« un carré, même penché est un carré ») carré, triangle, rond (cercle ou disque) « Choisissez une carte, écrivez un message pour les autres pour trouver la carte que vous avez choisie. Vous ne devez pas dire la lettre de la carte ni parler du chat. »

Mise en commun. Lecture des messages.

Bilan sur la précision du vocabulaire : à gauche / à droite / en haut / en bas / au-dessus de / au dessous de

Fichier : (page et remarques)

Page 8.

+ jeu devinettes formes (cf vocabulaire au quotidien cndp))

Séance 7

Domaine	Numération / espace
Compétences	Les décompo de 10 / Vocabulaire spacial « en haut », « en bas », « au-dessus de », « au dessous de »
Référence au livret	13

Matériel :

6 cartes agrandies (FICHES 3 et 4)

Les 6 cartes pour 2 enfants. + 1 fiche message : FICHE 4

Calcul

mental :

Combien de 3 à 5 ?

De 1 à 5

De 8 à 10

De 5 à 10

De 1 à 10

De 8 à 10

Consigne :

Afficher les 6 cartes au tableau. « Vous allez écrire un message sur la carte que je distribue pour faire deviner aux copains la carte que vous avez choisie ».

Choisir 2 messages un bon, l'autre pas, pour le bilan.

Fichier : (page et remarques)

Page 9

CD-Rom Jeu 10

Séance 8

Domaine	BILAN
Compétences	
Référence au livret	

Matériel :

Fiche évaluation 1

Calcul

mental :

Consigne :

Banque de problèmes 1 : Mon école.

Partage équitable

Sommes et différences par cœur

Le vocabulaire spatial

Fichier : (page et remarques)

Fichier page 10 / 11

Séance 9

Domaine	Calcul mental / Numération
Compétences	Ajouter, retrancher 1 ou 2 / Ecrire les nombres / Repérer les nombres sur une ligne graduée.
Référence au livret	2

Matériel :

Ardoise

Ligne graduée FICHE 6 : Pour la classe agrandie et par élève

Calcul

mental :

14

44

64

74

84

94

Consigne :

J'écris sans le dire les nombres : **quarante-deux, soixante-trois, soixante-quinze, quatre-vingts, quatre-vingt-dix-huit.** « Ecrivez ces nombres en chiffres »

Rappel : Le mot soixante amène à 6 ou 7

Le mot quatre-vingts amène à 8 ou 9

J'écris au tableau : **soixante, huit, dix et treize.** Ecrivez tous les nombres possibles avec ces mots.

« Sur cette ligne, on a placé des traits tous à la même distance, on les appelle des repères.

1 élève sort, à son retour vous donnerez des indices pour qu'il trouve le repère choisi, vous n'avez pas le droit de le montrer.

➔ Arriver à « j'ai choisi le 16^{ème} repère ... Une bonne numérotation part des extrémités. (surtout la gauche !)

« Placer sur la ligne, que les nombres qui ont 0 ou 5 pour unité »

Fichier : (page et remarques)

Pas de travail sur le fichier.

Attention : Garder la ligne graduée de 5 en 5 pour la séance 10

Séance 10

Domaine	Calcul mental / Numération
Compétences	Calcul → 10 / Ecritures littérales et chiffrées/ Se repérer sur une ligne graduée
Référence au livret	

Matériel :

Ligne graduée de 5 en 5 de la séance précédente

Calcul

mental :

$2 + 6$	$6 + 4$	$8 - 5$
$7 - 2$	3 pour aller à 10	2 pour aller à 6

Consigne :

La ligne graduée :

Sur ex 2 – 3 P.12/ Introduire l'orthographe de « quatre-vingts »

1 élève sort et les autres écrivent un message pour qu'il se repère.

Je dis un nombre : Trouver le repère et l'écrire au dessus.
Je montre une position et ils disent le nombre.

- ➔ Bilan : Mots clés : vingt – trente – quarante – cinquante – soixante et quatre-vingts
- ➔ Lire la ligne graduée en prenant appui sur des nombres déjà tracés.

Fichier : (page et remarques)

Page 12

CD-Rom jeux 10 - 6

Séance 11

Domaine	Calcul mental / Numération
Compétences	Les doubles / Identifier les repères sur une ligne graduée / La valeur positionnelle des nombres
Référence au livret	

Matériel :

50 cartes « 1perle » : FICHE 6

100 cartes « 10perles » : FICHE 8

Feuille de brouillon / ardoise

Calcul

mental :

$4 + 4$	$8 + 8$	$7 + 7$
$5 + 5$	$9 + 9$	$6 + 6$

Rappel : le double de 6 est 12

La moitié de 12 est 6

Consigne :

Le collier de Lisa :

Montrer les cartes « 1 perle », et « 10 perles.

« Pour faire un joli collier, Lisa a besoin de 73 perles. Les perles sont vendues par paquets de 10 ou par unités. Cherchez ce qu'il vous faut pour faire le collier de Lisa.

Attention, je n'ai pas beaucoup de « 1 perle » !

J'écris 73 perles au tableau.

« Collez vos perles sous la commande »

A la fin, associer les mots « dizaines et unités » aux images.

Bilan.

$73 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 3$

(c'est 7 fois 10)

Ou dans 73, 7, c'est 7 dizaines et 3, c'est 3 unités.

1 dizaine = 10 unités

Jouer avec les cartes

Fichier : (page et remarques)

Page 13

CD-Rom jeu 4

Séance 12

Domaine	Calcul mental/ Mesure / Numération
Compétences	Calcul appui sur les doubles / Les moments de la journée/ valeur positionnelle des nombres
Référence au livret	

Matériel :

Horloge à aiguille
50 Cartes « 1perle »
100 cartes « 10perles »

Calcul

mental :

$5 + 4$	$6 + 8$	$7 + 8$
$5 + 7$	$9 + 7$	$7 + 6$

Consigne :

Rappel, sur l'horloge des heures et des « et demie »
« Que faites-vous à ce moment dans la journée ? »
Quelques jeux de questions avec l'horloge.

Le collier de Lisa (2) : Refaire l'activité de la séance 11 avec : 34, 55, 80 ...
Rappel de la relation entre le nombre (34, les groupes de 10 ... , la décomposition $10 + 10 + 10 + 4$.

Fichier : (page et remarques)

Page 14

CD-Rom jeu 20

CD-Rom jeu 4

Séance 13

Domaine	Calcul mental / Problème / Numération
Compétences	Problème dicté / Valeur positionnelle des chiffres
Référence au livret	

Matériel :

Vingtaine de photos de Moustik : FICHE 12.

Pochette.

Affiche 2 mains = 1 dizaine / 1doigt = 1 unité.

problèmes

:

Problème simulé avec matériel : **1**. Je mets en montrant, 5 photos puis encore 3 photos. « Combien y a-t-il de photos dans la pochette ? »

» **2**. « Il y a maintenant 13 photos dans la pochette. Je veux envoyer 15 photos. Combien faut-il encore en mettre dans la pochette ? »

Consigne :

5 élèves au tableau : 4 lèvent les 2 mains, et 1 lève 3 doigts. Sur l'ardoise, les autres répondent.
 $10 + 10 + 10 + 10 + 3$
Puis : Comment faire pour avoir 60 doigts ? 49 doigts ? 78 doigts ..

Bilan : affiche 2 mains = **une dizaine**

Doigt isolé = **unité**

Comptage de 10 en 10 : $10 + 10 + 10 + 10 + 3 = 43$

Fichier : (page et remarques)

Page 15. Ex : 3 Penser aux groupements par 10.

Séance 14

Domaine	Calcul mental / Espace, géométrie / Numération
Compétences	Décomposer en dizaines et unités/ Repérer la position des cases sur un quadrillage
Référence au livret	16

Rem : Peuvent faire ex 1 et 2 avant leçon

Matériel :

Affichage carnets de timbres.
 Quadrillage de 8 lignes X 7 colonnes (10 cm X 10 cm)
 55 cartons (8 cm X 8 cm) → **longue prép' !!**
 1 carton avec une étoile sur une face.
 Ardoise

Calcul

mental :

7 + 5	9 + 4	12 - 6
12 - 3	8 pour aller à 11	9 pour aller à 15

(avant ex 2 et 3)

Question 1 : Lisa a besoin de 54 timbres. Combien doit-elle acheter de carnets de 10 timbres et de timbres tous seuls ?

Repérage sur quadrillage. **Le codage des cases.**

Afficher le quadrillage et les 56 cartons dans les cases (étoile non visible)

2 équipes. « Nous allons faire une chasse au trésor. Une équipe va sortir, les autres, je leur montre où est le carton avec l'étoile et ils écrivent un message pour que ceux qui sont sortis trouvent le carton étoile ».

Jeu

Puis, proposer un codage (cf mots croisés) pour les lignes et les colonnes.

Même jeu avec le codage. ...

Fichier : (page et remarques)

Page 16

CD-Rom jeu 6

Séance 15

Domaine	Calcul mental / numération / mesure
Compétences	Valeur positionnelle des chiffres / mesure de longueur par report de l'unité
Référence au livret	15

Matériel :

Calque (vérification)
 Dessin 2 FICHE 13
 Unité jaune (fichier élève)
 Feuille réponse FICHE 14
 2 bandes de papier blanc (29,7 cm)

Calcul

mental :

9 + 5	8 + 9	10 - 3
15 - 7	1 pour aller à 10	8 pour aller à 12

Consigne :

Afficher les 2 chemins agrandis :

« Alex et Lisa veulent faire une course d'escargots. Moustik a dessiné 2 chemins (a et b). Alex et Lisa ne savent pas si les 2 chemins sont de même longueur ! Pour les aider, vous n'avez le droit qu'au matériel que je vous donne. »

Recenser les réponses

Conclusion : Les 2 chemins ont la même longueur !

Synthèse : Reporter une unité, c'est placer une extrémité de l'unité contre une extrémité du chemin, faire une marque, déplacer ensuite l'unité, placer l'extrémité contre la marque, et ainsi de suite jusqu'au bout du chemin.

Fichier : (page et remarques)

Page 17

Bilan et éva. + **Problèmes « à table »**

+ Bilan pages 18 / 19

Séance 16

Domaine	Problèmes / Calcul
Compétences	Résoudre un problème avec du calcul mental / valeur positionnelle des chiffres
Référence au livret	

Matériel :

1 → 30 photos de Moustik (FICHE 12)
 Une enveloppe avec 20 de ces photos
 Ardoise
 3 boîtes (Alex, Lisa, Moustik)
 Alex : 15 cartes « 1 perle » : FICHE 6
 Lisa : 15 cartes « 10 perles » FICHE 8
 Ardoises

Calcul

mental :

a → Cette enveloppe contient 20 photos. Alex en veut 8. Combien en reste-il dans l'enveloppe ?

b → Il y a maintenant 12 photos. Lisa m'en donne d'autres (celles qui restent) Je les mets avec les 12. Il y en a maintenant 22. Combien m'a-t-elle donné de photos ?

Consigne :

La fortune de Moustik :

« Moustik n'a rien dans sa boîte, Alex et Lisa vont lui donner ou lui reprendre des perles, vous devrez trouver combien il a dans sa boîte. » Je note au tableau à chaque fois. Les élèves écrivent sur leur ardoise.

1 Lisa donne 4 dizaines / 2 Alex donne 7 unités / 3 Lisa donne 2 d / 4 Lisa donne 3 d / 5 Alex demande 2 u / 6 Lisa demande 4 d / 7 Alex demande 5 u / 8 Lisa donne 1 d / 9 Alex demande 1 u / 10 Lisa demande 2 d / 11 Alex demande 7 u / 12 Lisa donne 3 d / 13 Alex demande 5 u / 14 Alex donne 9 u / 15 Lisa demande 1 d ...

Synthèse : ajout de 2 dizaines à 47 ($47 + 20$ ou ajout de 2 au chiffre des dizaines)

Fichier : (page et remarques)

Page 20

Séance 17

Domaine	Calcul mental / Numération / Calcul
Compétences	Répertoire additif / reproduire sur quadrillage / double et moitié
Référence au livret	14

Matériel :

Calque
 Dessin n°1 FICHE 15
 Répertoire additif agrandi → FICHE 2

Calcul

mental :

$3 + 8$	$5 + 7$	$13 - 3$
$15 - 9$	3 pour aller à 12	6 pour aller à 14

Consigne :

J'écris 6 au tableau. Donner plusieurs façons de faire 6 avec une somme de 2 nombres. Je les écris. J'encadre $3 + 3$.

J'affiche le répertoire et j'entoure $3 + 3 = 6$

→ « 6 est un double ». C'est le double de 3 car on peut l'écrire avec « + » et avec 2 fois le même nombre.

« Est-ce que 5 est un double ? »

J'écris les nombres 8 11 12 15 18 au tableau : « Est-ce des doubles ? »

Puis chercher ceux entre 20 et 30

Fichier : (page et remarques)

Page 21 : Reproduire sur quadrillage.

CD-Rom jeux 12 et 22

Séance 18

Domaine	Numération / Calcul
Compétences	Sommes de dizaines entières
Référence au livret	

Matériel :

3 jeux de cartes avec les nombres 0, 10, 20, 30, 40, 50
 → FICHE 16
 6 cartes cibles avec 40, 50, 60, 70, 80, 90 → FICHE 15
 1 stylo par équipe
 Une calculette

Calcul

mental :

Avec les nombres 3, 5, 6, fabrique le plus de résultats différents.
Collectif (car pose problème en autonomie)

Consigne :

Ecrire au tableau les signes = et \neq . « on dit différent de .. »

Le nombre cible.

Jeu de la cible : Afficher au tableau les 3 jeux de cartes.

Alex 0 10 20 30 40 50

Lisa 0 10 20 30 40 50

Moustik 0 10 20 30 40 50

Le joueur 1 tire une carte cible. Le joueur 2 doit prendre 3 cartes pour réaliser le nombre de la carte cible. Ecrire la somme au tableau. Recommencer avec une autre cible.

Faire le bilan des procédures. Vérification avec calculatrice

Fichier : (page et remarques)

Page 22

CD-Rom jeu 14

Séance 19

Domaine	Calcul / Numération
Compétences	sommes de dizaines entières
Référence au livret	

Matériel :

Unité jeune et unité bleue (matériel fichier)

Calcul

mental :

Fabriquer le plus de sommes et différences avec 3 nombres (2, 5 et 9)
Autonomie cette fois

Consigne :

Le nombre cible.

Reprise du jeu de la séance 18. Le nombre cible peut cette fois être réalisé en soustrayant un nombre (à préciser)

« En mettant 2 étiquettes côte à côte, vous devez former un nombre et l'écrire avec des chiffres. Trouvez tous les nombres qu'on peut faire avec 2 étiquettes ».

Rappel de « s » de vingt.

Choisir 64. « Qu'est-ce que le 6, et le 4 ? »

L'écrire avec des +10.

Idem pour 75. Soixante-quinze = 60 + 15

Fichier : (page et remarques)

Page 23

Séance 20

Domaine	Calcul / Numération
Compétences	Somme et différence de dizaines entières / connaître l'écriture des nombres
Référence au livret	1

Matériel :

Étiquettes : quatre, huit, dix, quinze, vingt(s), soixante
Ardoise
Affiche (toutes les façons d'écrire 95.

A : Pas sur le fichier la dictée de nombre

Calcul

mental :

35	57	84	94	58
62	26	72	91	50

Consigne :

Distribuer les étiquettes. Aujourd'hui, on va chercher les nombres qu'on peut faire avec 3 étiquettes
Rep : 78, 88, 90, 95

Choisir 88. Qu'est-ce que le 8 ? Et l'autre 8 ? L'écrire avec des + 10 .

« Ecrivez en chiffres 4, 20, 8. Comment faire 88 avec ces 3 nombres ? → $20 + 20 + 20 + 20 + 8$ (les 4 fois 20)

Idem avec 95. → affiche avec toutes les façons d'écrire quatre-vingt-quinze.

Fichier : (page et remarques)

PAS d'exo sur le fichier.

Séance 21

Domaine	problèmes / Numération / Espace
Compétences	Problème dictée / doubles, moitiés / écriture des nombres
Référence au livret	1

Matériel :

30 photos de Moustik
Une env. contenant au départ 15 des 30 photos.

Étiquettes : quatre, six, dix, douze, vingt(s), soixante
Ardoise
Affiche (toutes les façons d'écrire 95.

Calcul

mental :

a → Montrer 5 photos. Je viens de mettre 5 photos dans l'env. Il y en a maintenant 20. Combien y-avait-il de photos dans l'env au départ.

b → Il y avait déjà 20 photos, je viens d'ajouter 2 paquets de 4 photos. Combien y-at-il de photos dans l'env. maintenant ?

Même activité qu'en séance 20. Trouver les nombres à former avec 2 ou 3 étiquettes.

Rep : 80 / 24 / 26 / 64 / 66 / 70 / 72 / 86 / 90 / 92

Fichier : (page et remarques)

Page 24

Séance 22

Domaine	Tous
Compétences	Calcul / ajout et retrait de dizaines / alignement
Référence au livret	15

Matériel :

Attention : Beaucoup de préparation pour les quilles
 4 quilles (rouges)
 10 autres quilles
 1 corde d'un mètre
 Craies, bâtons, ficelles (30 cm)
 1 fiche de travail → FICHE 20
 Une règle par élève

Calcul

mental :

6 + 9	8 + 3	11 - 4
8 - 1	5 pour aller à 13	8 pour aller à 17

Dehors

4 quilles rouges alignées à 2 m les unes des autres. Dessiner les espaces entre les quilles (1, 2, 3, 4)
 Les 4 quilles sont alignée. Qu'est-ce qui est aligné avec, dans la cour ? Qu'est ce qui n'est pas aligné ?
 A tour de rôle, vous allez aller placer une quille dans un des domaines (1, 2, 3, 4) que je dis de manière à l'aligner avec les quilles rouges. Comment contrôler si c'est bon ?
 La visée ?
 Suggérer une corde tendue.
 En classe, FICHE de travail 20

Fichier : (page et remarques)

25

Séance 23

Domaine	Tous
Compétences	Sommes et différences de dizaines / connaître l'écriture littérale / connaître l'alignement des points.
Référence au livret	1 - 5 - 15

Matériel :

Evaluation

Consigne :

Bilan + Evaluation

Banque de problèmes 3. On partage !

Fichier : (page et remarques)

Page 26 - 27