

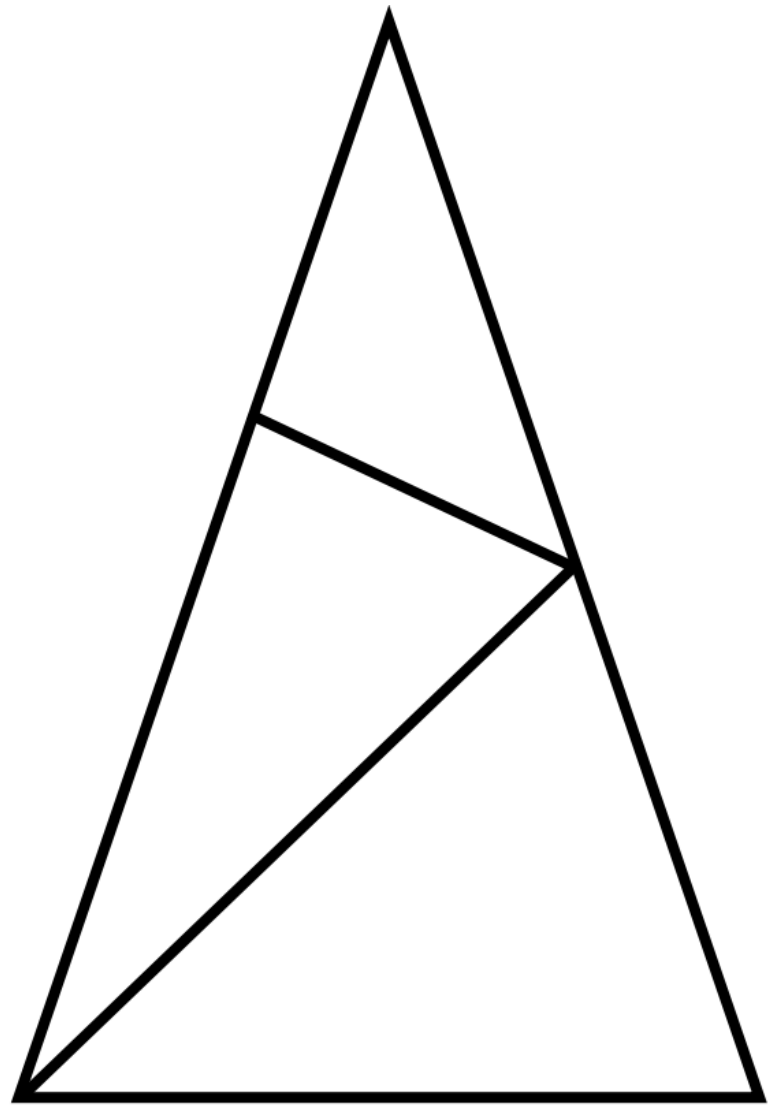
MHM CE1 / CE2

Module 16

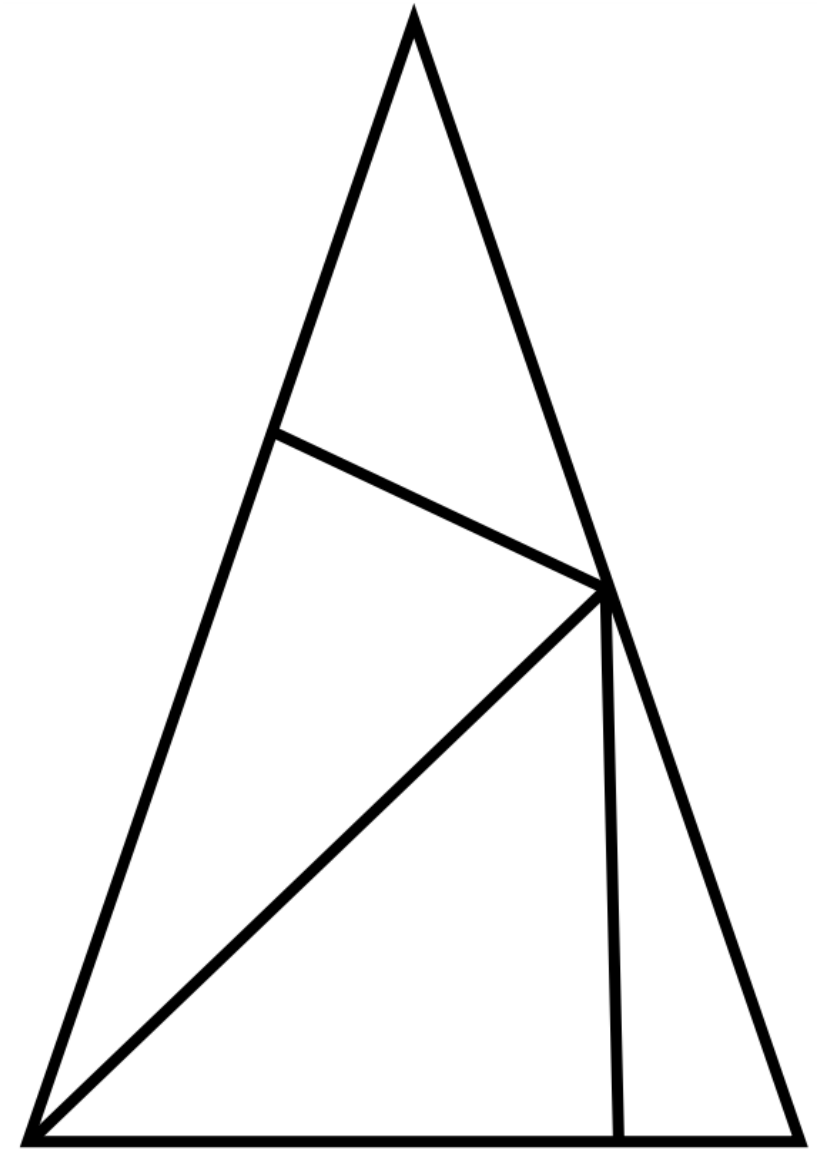
Séance 1

Activités ritualisées

CE1



CE2

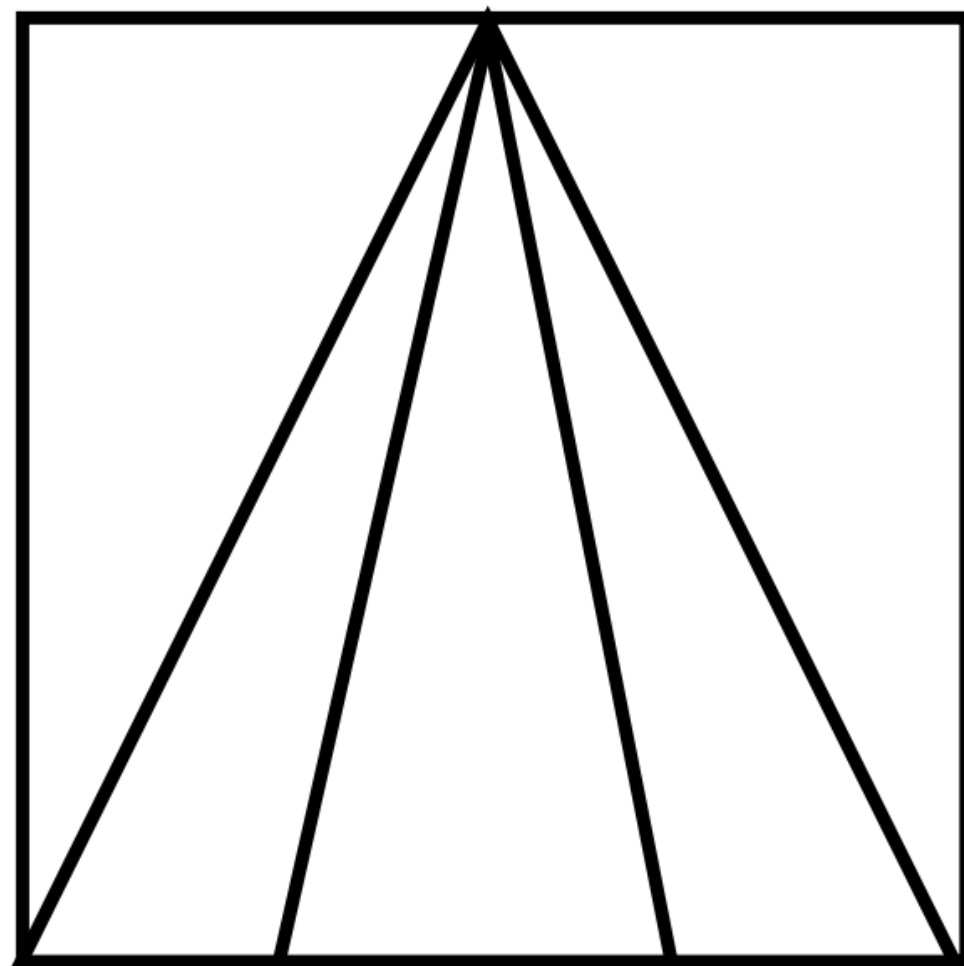
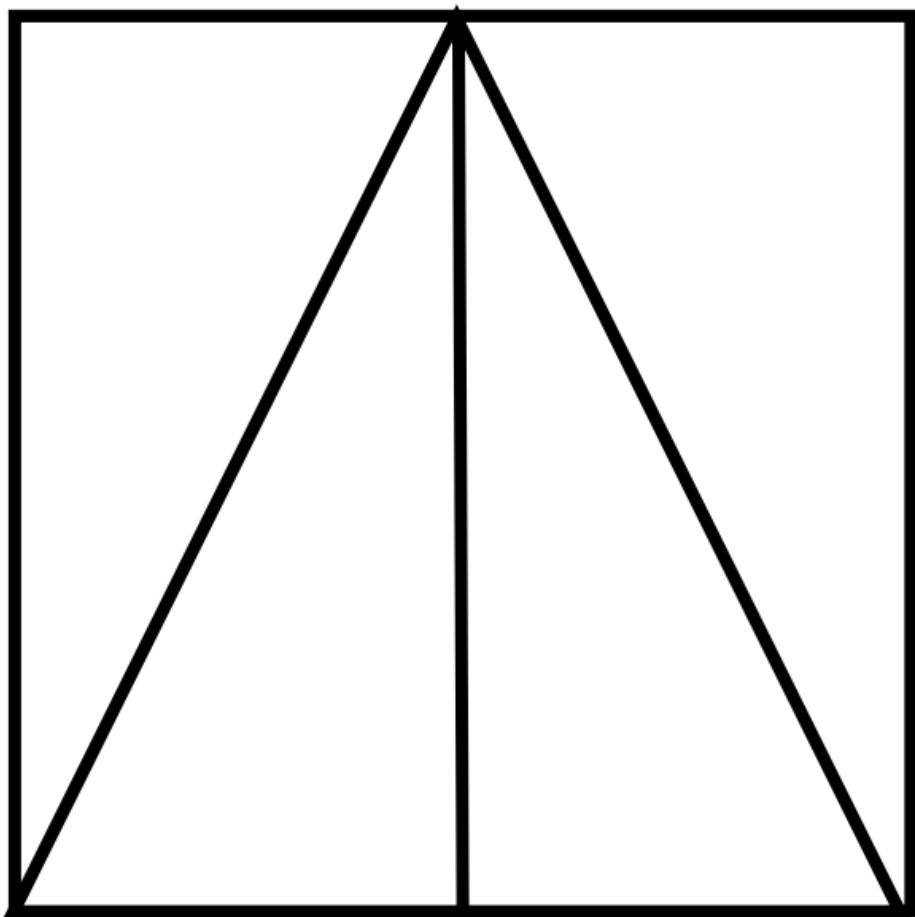


Activités ritualisées

CE1



CE2



Calcul mental

CE1

CE2



Tables de multiplication -

2 x 2 = 4	0000000000
2 x 3 = 6	0000000000
2 x 4 = 8	0000000000
2 x 5 = 10	0000000000
2 x 6 = 12	0000000000
2 x 7 = 14	0000000000
2 x 8 = 16	0000000000
2 x 9 = 18	0000000000
2 x 10 = 20	0000000000
3 x 2 = 6	0000000000
3 x 3 = 9	0000000000
3 x 4 = 12	0000000000
3 x 5 = 15	0000000000
3 x 6 = 18	0000000000
3 x 7 = 21	0000000000
3 x 8 = 24	0000000000
3 x 9 = 27	0000000000
3 x 10 = 30	0000000000
4 x 2 = 8	0000000000
4 x 3 = 12	0000000000
4 x 4 = 16	0000000000
4 x 5 = 20	0000000000
4 x 6 = 24	0000000000
4 x 7 = 28	0000000000
4 x 8 = 32	0000000000
4 x 9 = 36	0000000000
4 x 10 = 40	0000000000

5 x 2 = 10	0000000000
5 x 3 = 15	0000000000
5 x 4 = 20	0000000000
5 x 5 = 25	0000000000
5 x 6 = 30	0000000000
5 x 7 = 35	0000000000
5 x 8 = 40	0000000000
5 x 9 = 45	0000000000
5 x 10 = 50	0000000000
6 x 2 = 12	0000000000
6 x 3 = 18	0000000000
6 x 4 = 24	0000000000
6 x 5 = 30	0000000000
6 x 6 = 36	0000000000
6 x 7 = 42	0000000000
6 x 8 = 48	0000000000
6 x 9 = 54	0000000000
6 x 10 = 60	0000000000
7 x 2 = 14	0000000000
7 x 3 = 21	0000000000
7 x 4 = 28	0000000000
7 x 5 = 35	0000000000
7 x 6 = 42	0000000000
7 x 7 = 49	0000000000
7 x 8 = 56	0000000000
7 x 9 = 63	0000000000
7 x 10 = 70	0000000000

Prénom : _____

8 x 2 = 16	0000000000
8 x 3 = 24	0000000000
8 x 4 = 32	0000000000
8 x 5 = 40	0000000000
8 x 6 = 48	0000000000
8 x 7 = 56	0000000000
8 x 8 = 64	0000000000
8 x 9 = 72	0000000000
8 x 10 = 80	0000000000
9 x 2 = 18	0000000000
9 x 3 = 27	0000000000
9 x 4 = 36	0000000000
9 x 5 = 45	0000000000
9 x 6 = 54	0000000000
9 x 7 = 63	0000000000
9 x 8 = 72	0000000000
9 x 9 = 81	0000000000
9 x 10 = 90	0000000000
10 x 2 = 20	0000000000
10 x 3 = 30	0000000000
10 x 4 = 40	0000000000
10 x 5 = 50	0000000000
10 x 6 = 60	0000000000
10 x 7 = 70	0000000000
10 x 8 = 80	0000000000
10 x 9 = 90	0000000000
10 x 10 = 100	0000000000

Résolution de problèmes

CE1

CE2

PROBLEMES CE1 (1)

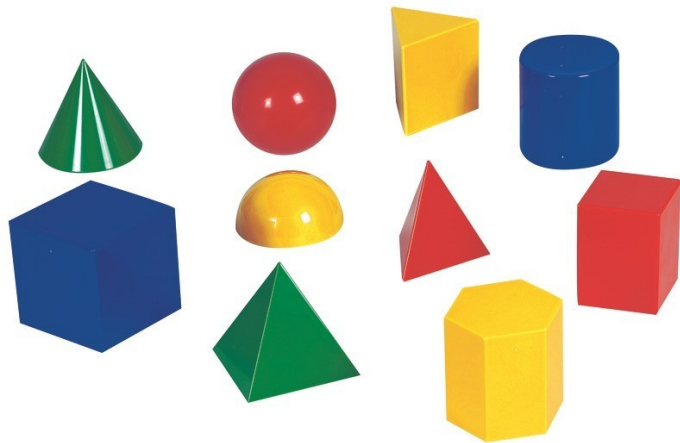
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25					

PROBLEMES CE2 (1)

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					

Apprentissage

CE1



Nom du solide :

Nombre de faces : ...

Nombre de sommets : ...

Nombre d'arêtes : ...

CE2



Fabriquer un solide :



Nom du solide :

Nombre de faces : ...

Nombre de sommets : ...

Nombre d'arêtes : ...



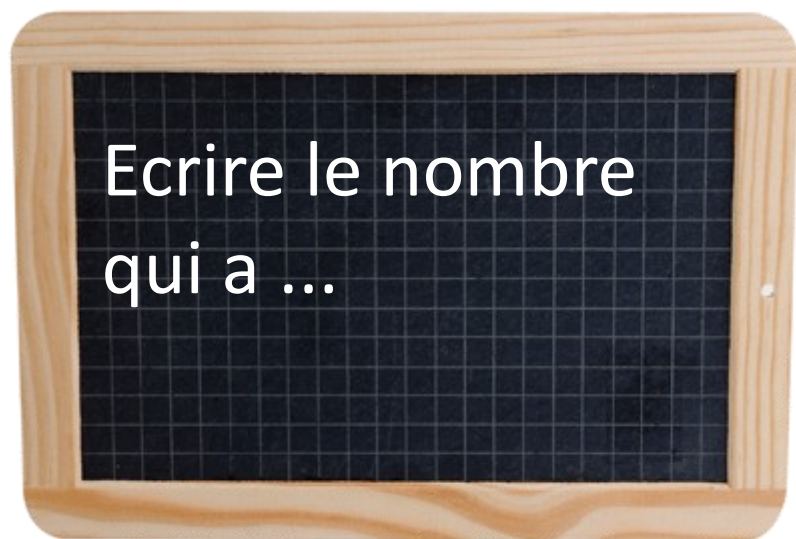
MHM CE1 / CE2

Module 16

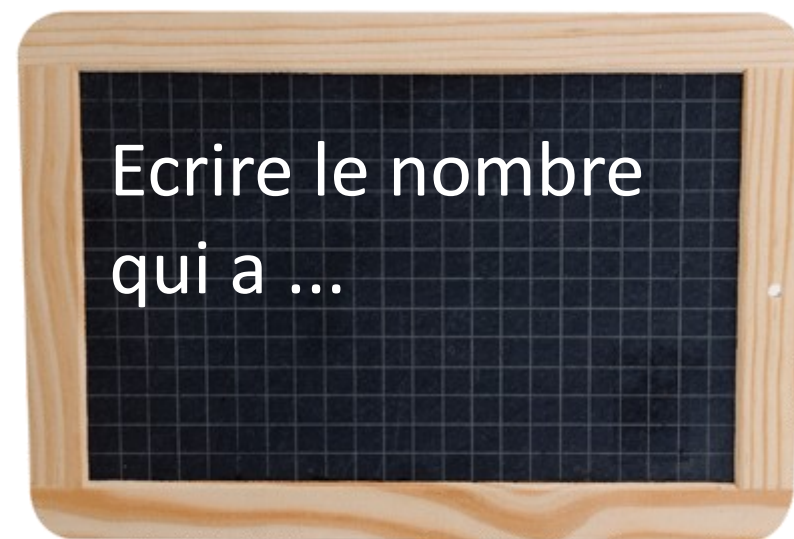
Séance 2

Activités ritualisées

CE1



CE2



Calcul mental

CE1

CE2



Tables de multiplication -

$2 \times 2 = 4$	0000000000
$2 \times 3 = 6$	0000000000
$2 \times 4 = 8$	0000000000
$2 \times 5 = 10$	0000000000
$2 \times 6 = 12$	0000000000
$2 \times 7 = 14$	0000000000
$2 \times 8 = 16$	0000000000
$2 \times 9 = 18$	0000000000
$2 \times 10 = 20$	0000000000
$3 \times 2 = 6$	0000000000
$3 \times 3 = 9$	0000000000
$3 \times 4 = 12$	0000000000
$3 \times 5 = 15$	0000000000
$3 \times 6 = 18$	0000000000
$3 \times 7 = 21$	0000000000
$3 \times 8 = 24$	0000000000
$3 \times 9 = 27$	0000000000
$3 \times 10 = 30$	0000000000
$4 \times 2 = 8$	0000000000
$4 \times 3 = 12$	0000000000
$4 \times 4 = 16$	0000000000
$4 \times 5 = 20$	0000000000
$4 \times 6 = 24$	0000000000
$4 \times 7 = 28$	0000000000
$4 \times 8 = 32$	0000000000
$4 \times 9 = 36$	0000000000
$4 \times 10 = 40$	0000000000

$5 \times 2 = 10$	0000000000
$5 \times 3 = 15$	0000000000
$5 \times 4 = 20$	0000000000
$5 \times 5 = 25$	0000000000
$5 \times 6 = 30$	0000000000
$5 \times 7 = 35$	0000000000
$5 \times 8 = 40$	0000000000
$5 \times 9 = 45$	0000000000
$5 \times 10 = 50$	0000000000
$6 \times 2 = 12$	0000000000
$6 \times 3 = 18$	0000000000
$6 \times 4 = 24$	0000000000
$6 \times 5 = 30$	0000000000
$6 \times 6 = 36$	0000000000
$6 \times 7 = 42$	0000000000
$6 \times 8 = 48$	0000000000
$6 \times 9 = 54$	0000000000
$6 \times 10 = 60$	0000000000
$7 \times 2 = 14$	0000000000
$7 \times 3 = 21$	0000000000
$7 \times 4 = 28$	0000000000
$7 \times 5 = 35$	0000000000
$7 \times 6 = 42$	0000000000
$7 \times 7 = 49$	0000000000
$7 \times 8 = 56$	0000000000
$7 \times 9 = 63$	0000000000
$7 \times 10 = 70$	0000000000

Prénom : _____

$8 \times 2 = 16$	0000000000
$8 \times 3 = 24$	0000000000
$8 \times 4 = 32$	0000000000
$8 \times 5 = 40$	0000000000
$8 \times 6 = 48$	0000000000
$8 \times 7 = 56$	0000000000
$8 \times 8 = 64$	0000000000
$8 \times 9 = 72$	0000000000
$8 \times 10 = 80$	0000000000
$9 \times 2 = 18$	0000000000
$9 \times 3 = 27$	0000000000
$9 \times 4 = 36$	0000000000
$9 \times 5 = 45$	0000000000
$9 \times 6 = 54$	0000000000
$9 \times 7 = 63$	0000000000
$9 \times 8 = 72$	0000000000
$9 \times 9 = 81$	0000000000
$9 \times 10 = 90$	0000000000
$10 \times 2 = 20$	0000000000
$10 \times 3 = 30$	0000000000
$10 \times 4 = 40$	0000000000
$10 \times 5 = 50$	0000000000
$10 \times 6 = 60$	0000000000
$10 \times 7 = 70$	0000000000
$10 \times 8 = 80$	0000000000
$10 \times 9 = 90$	0000000000
$10 \times 10 = 100$	0000000000

Calcul mental

CE1

CE2

Calculer en ligne :

$$38 - 17 =$$

$$51 - 12 =$$


Calculer en ligne :

$$338 - 117 =$$

$$501 - 14 =$$

Apprentissage

CE1

Boite à énigmes (niveau 1)	Boite à énigmes (niveau 1) 
----------------------------	--

	Repro ★★
---	-----------------

1	2	3	4
5	6	7	8

CE2

$$465 - 248 =$$

$$562 - 373 =$$

$$769 - 183 =$$

$$62 \times 5 =$$

$$482 \times 9 =$$

$$315 \times 8 =$$

$$456 \times 43 =$$

$$283 \times 26 =$$

$$625 \times 35 =$$



Apprentissage

CE1

CE2

Jeu du train

Calcul
Le jeu des moutons



But du jeu :

C'est un jeu coopératif. Il faut réussir à sauver le maximum de moutons du loup.

Matériel :

- Les cartes et 2 dés à 6 faces (CE1) ou 2 dés à 10 faces (CE2).
- Un sablier ou n'importe quel système pour compter « 5 » secondes.
- Une calculatrice.

Nombre de joueurs :

- 3 ou 4.

Déroulement :

- La carte du loup est posée symboliquement à une place « vide », comme s'il y avait un joueur. Les cartes « moutons » sont rangées en « pioche » au centre de la table.
- Le premier joueur lance les deux dés. Il doit alors multiplier la valeur des dés et donner le résultat avant la fin du temps. Les autres joueurs vérifient la réponse (à la calculatrice).
- o S'il répond correctement, il prend une carte « mouton » pour toute l'équipe.
- o S'il se trompe, le loup reçoit 2 cartes « mouton ».

Fin du jeu

Les joueurs jouent jusqu'à épuisement de la pioche. Ils comptent alors le total de moutons dans chaque équipe (eux et le loup). Ils perdent si le loup arrive à avoir plus de moutons qu'eux.

Variables didactiques :

- On peut « jouer » sur la valeur des dés et introduire un dé à 8 faces.
- On peut « jouer » sur le temps alloué mais pour entrainer à l'automatisation des résultats, il ne doit pas s'allonger. Au contraire, il faudrait arriver à une proposition sous les trois secondes.

Calcul

La multiplication

Le jeu des

trains



MHM CE1 / CE2

Module 16

Séance 3



Activités ritualisées

CE1

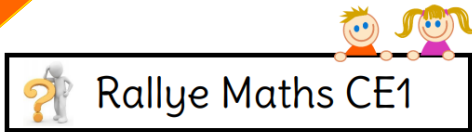
CE2

Quelles stratégies adopter pour réussir
le rallye maths ?



Résolution de problèmes

CE1



Manche 3

Pour chaque exercice, vous gagnez 5 points si la réponse est juste et 5 points en plus si elle est bien expliquée ! Si la réponse n'est pas juste, l'exercice ne rapporte aucun point. Mais il faudra choisir 3 exercices !

Exercice 1 :

Un écureuil se promène dans la forêt. Il a 28 noisettes qu'il veut cacher. Au premier arbre, il cache une noisette. Au 2^e arbre, il cache deux noisettes. Au 3^e arbre, il cache trois noisettes...



A quel arbre, déposera-t-il sa dernière noisette ?

Exercice 2 :

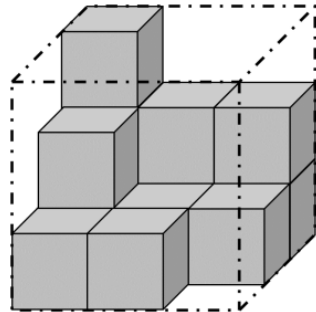
Quatre amis comparent leur tirelire. Le plus vieux des amis a le plus d'argent.

Florian, qui aime faire des économies, a la deuxième plus grosse somme d'argent. Ryan est le plus jeune mais il n'a pas la plus petite somme. Le plus vieux ne s'appelle pas Kevin.

Retrouve la somme que chacun a dans sa tirelire :

	15 €	20 €	30 €	40 €
Lucas				
Florian				
Ryan				
Kévin				

Exercice 3 :



Combien faut-il de petits cubes pour remplir le grand cube ?

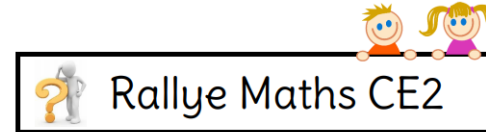
Exercice 4 :

Les enfants préparent une fête d'anniversaire. Ils ont compté qu'avec une bouteille de jus de fruits d'un litre, ils peuvent remplir cinq gobelets. Maman a acheté trois grandes bouteilles de deux litres.



Combien de gobelets peuvent-ils remplir ?

CE2



Manche 3

Pour chaque exercice, vous gagnez 5 points si la réponse est juste et 5 points en plus si elle est bien expliquée ! Si la réponse n'est pas juste, l'exercice ne rapporte aucun point. Mais il faudra choisir 3 exercices !

Exercice 1 :

La maîtresse a rangé 36 feutres dans 3 boîtes : une boîte rouge, une boîte verte et une boîte blanche.

Dans la boîte rouge, il y a 6 feutres de plus que dans la boîte verte. Dans la boîte blanche, il y a la moitié du nombre total de feutres.

Combien y a-t-il de feutres dans chaque boîte ?



Exercice 2 :

$$\text{3 livres} + \text{3 livres} + \text{3 livres} = 15 \text{ €}$$

$$\text{2 livres} + \text{2 jeux} + \text{2 jeux} = 45 \text{ €}$$

$$\text{1 livre} + \text{1 jeu} + \text{1 cadeau} = 50 \text{ €}$$

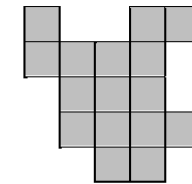
Avec les informations ci-dessus, trouve le prix de chaque jouet :

$$\text{1 livre} = \dots \text{ €} \quad \text{1 jeu} = \dots \text{ €} \quad \text{1 cadeau} = \dots \text{ €}$$

Exercice 3 :

Les élèves partagent les parcelles du potager de la cour de l'école entre les 4 classes de l'école.

Partage le potager pour avoir 4 parties égales et de même forme :



Exercice 4 :

À l'école, il y a une horloge dans le couloir et une horloge dans la cour de récréation.

L'horloge du couloir avance de 2 minutes de plus tous les jours. Lundi, au lieu d'être à 10h00, elle indique 10h02. Mardi, au lieu d'indiquer 10h00, elle indique 10h04. Et ainsi de suite jusqu'à samedi matin où elle est remise à l'heure.

La récréation commence normalement à 10h30 et dure 15 minutes.



Mais le vendredi, la maîtresse regarde l'horloge du couloir et se trompe pour leur dit d'aller en récréation. Puis en utilisant l'horloge de la cour, elle leur dit de rentrer.

Combien leur récréation a-t-elle duré ce jour-là ?

MHM CE1 / CE2

Module 16

Séance 4

Activités ritualisées

CE1

CE2

Ecrire les nombres en ajoutant < ou >.

243... 424

2 443... 4 224

384 ... 369

3 984 ... 3 969

406... 306

4006... 3006

189 ... 184

2 089 ... 2 084





Calcul mental

CE1

CE2

Quelles stratégies adopter pour réussir
le chronomaths ?

Calcul mental

CE1

CHRONOMATH 8



1 $5 + 5 = \dots$ 11 $70 + 10 = \dots$ 21 $90 - 1 = \dots$

2 Double de 8 = ... 12 $30 + 50 = \dots$ 22 $289 - 1 = \dots$

3 $9 + 1 = \dots$ 13 $30 + 80 = \dots$ 23 $910 - 2 = \dots$

4 $5 + 6 = \dots$ 14 $40 + 50 + 200 = \dots$ 24 $534 - 2 = \dots$

5 $7 + 8 = \dots$ 15 $400 + 50 + 20 = \dots$ 25 $722 - 2 = \dots$

6 $11 + 11 = \dots$ 16 $500 + 20 + 9 = \dots$ 26 $2 \times 3 = \dots$

7 $7 + 9 = \dots$ 17 $900 + 5 + 70 = \dots$ 27 $3 \times 4 = \dots$

8 $17 + 9 = \dots$ 18 $30 + 500 + 25 = \dots$ 28 $3 \times 5 = \dots$

9 $101 + 9 = \dots$ 19 $805 + 55 = \dots$ 29 $4 \times 7 = \dots$

10 $84 + 9 = \dots$ 20 $725 + 25 = \dots$ 30 $500 - 2 = \dots$

SCORE : **CE1**

CE2

CHRONOMATH 8



1 $5 + 19 = \dots$ 11 $4 \times 4 = \dots$ 21 $10 \times 10 = \dots$

2 $8 + 9 = \dots$ 12 $6 \times \dots = 18$ 22 $17 \times 10 = \dots$

3 $8 + 2 + 9 = \dots$ 13 $5 \times 3 = \dots$ 23 $107 \times 10 = \dots$

4 $525 + 9 = \dots$ 14 $5 \times 7 = \dots$ 24 $1400 \times 5 = \dots$

5 $20 + 40 + 600 = \dots$ 15 $3 \times 9 = \dots$ 25 $150 \times 20 = \dots$

6 $610 + \dots = 699$ 16 $2 \times \dots = 18$ 26 $17 \times 20 = \dots$

7 $500 + \dots = 1000$ 17 $\dots \times \dots = 25$ 27 $107 \times 20 = \dots$

8 $2300 + 500 = \dots$ 18 $178 \times 1 = \dots$ 28 $235 \times \dots = 2350$

9 $75 + 125 = \dots$ 19 $3 \times 11 = \dots$ 29 $199 \times \dots = 1990$

10 $5250 + 350 = \dots$ 20 $9 \times 9 = \dots$ 30 $2 \times 5 \times 4 \times 8 = \dots$

SCORE : **CE2**



Calcul mental
CE1

CE2

CHRONOMATH 8 : réponse

1	10	11	80	21	89
2	16	12	80	22	288
3	10	13	110	23	908
4	11	14	290	24	532
5	15	15	470	25	720
6	22	16	529	26	6
7	16	17	975	27	12
8	26	18	555	28	15
9	110	19	860	29	28
10	93	20	750	30	498

CHRONOMATH 8 : réponse

1	24	11	16	21	100
2	17	12	3	22	170
3	19	13	15	23	1070
4	534	14	35	24	7 000
5	660	15	27	25	3 000
6	89	16	9	26	340
7	500	17	5 x 5	27	3140
8	2800	18	178	28	10
9	200	19	33	29	10
10	5600	20	81	30	320



Apprentissage

CE1



1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

11 12

+ fichier « géomètre »
+ jeu du mouton

CE2



1 2 3 4 5

6 7 8 9 10

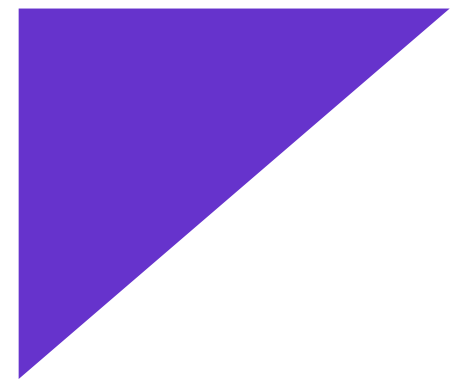
11 12

+ fichier « repro »
+ le jeu du train

MHM CE1 / CE2

Module 16

Séance 5



CE1

CE2

