



CE1

MODULE 18

Séances 1-2

Activité
ritualisée

Séance 1

170



Compter de 10 en 10

Activité
ritualisée



Séance 1

363-369-373-...

calcul
mental

Séance 1

$$352 + 50$$

$$538 + 60$$

$$126 + 70$$

$$765 + 80$$

$$349 + 80$$

Le COMPLÉMENT à 100 D'un nombre

Séance 1

Leçon 12 : compléter à 100

⇒ Je sais utiliser la droite graduée pour calculer un écart

Je cherche par exemple la différence entre 78 et 100.

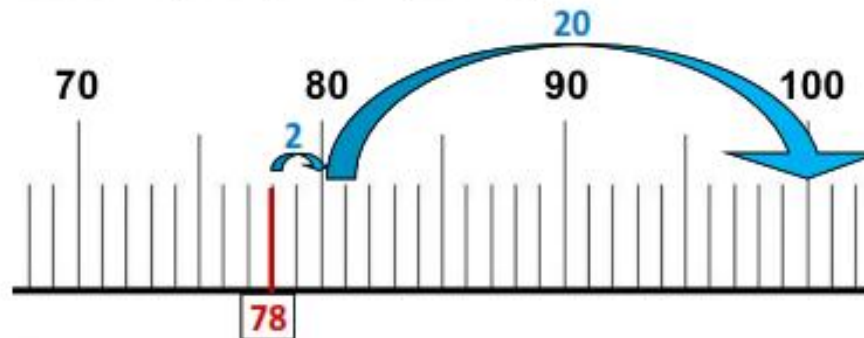
Je peux procéder de deux façons :

- faire $100 - 78$, mais ce n'est pas facile
- calculer grâce à la droite graduée en faisant en plusieurs étapes :

1) Je compte l'écart avec la dizaine suivante : de 78 à 80, il y a **2**

2) Je compte l'écart qui reste en nombre de dizaines.

De 80 à 100, je compte « **20** » (2 dizaines)



Donc l'écart est de **22** au total.

En pensant à la droite graduée « dans ma tête », je peux donc calculer rapidement la différence entre un nombre et 100.

Le complément à 100 D'un nombre

Séance 1



Trouve l'écart entre

* 21 et 100

* 55 et 100

* 46 et 100



apprentissage

Séance 1

LE JEU DU MOUTON



Activité
ritualisée

Séance 2

170



Compter de 10 en 10

Activité
ritualisée



Séance 2

108-119-130-...

calcul mental

Les dés multipliés



Séance 2



secrétaire



secrétaire



Équipe 1



Numéro partie	Points Tour 1	Points Tour 2	Points Tour 3	Points Tour 4	Points Tour 5	TOTAL

La partie se joue en 5 tours.
Le secrétaire lance les dés et annonce le produit réalisé par les valeurs des dés, par exemple : 6×3 .

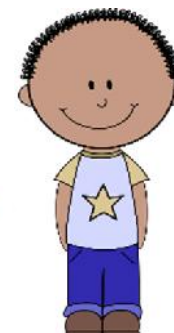
Chacun note sur son ardoise le résultat qu'il pense être juste. Le secrétaire vérifie le résultat à la calculatrice.

Les élèves qui ont bon ajoutent 5 points dans la colonne correspondant au tour.
Quand les 5 tours sont terminés, les élèves comptent leur total de points de leur équipe pour savoir qui a gagné.

Équipe 2



Numéro partie	Points Tour 1	Points Tour 2	Points Tour 3	Points Tour 4	Points Tour 5	TOTAL



Leçon 6 : la soustraction posée (1)

Séance 2

Je pose la soustraction, avec un chiffre par case :

	7	4	
-	2	3	
<hr/>			
		1	

Je commence par **les unités**.

J'ai 4 unités et je veux en enlever 3

$$4 - 3 = 1$$

	7	4	
-	2	3	
<hr/>			
	5	1	

Je passe ensuite **aux dizaines**.

$$7 - 2 = 5$$

apprentissage

Séance 2

67-43

89-25

96-31

74-34

245-122

579-443

894-321

759-135

Les dés multipliés



Séance 2



secrétaire



secrétaire



Équipe 1



Numéro partie	Points Tour 1	Points Tour 2	Points Tour 3	Points Tour 4	Points Tour 5	TOTAL

La partie se joue en 5 tours.
Le secrétaire lance les dés et annonce le produit réalisé par les valeurs des dés, par exemple : 6×3 .

Chacun note sur son ardoise le résultat qu'il pense être juste. Le secrétaire vérifie le résultat à la calculatrice.

Les élèves qui ont bon ajoutent 5 points dans la colonne correspondant au tour.
Quand les 5 tours sont terminés, les élèves comptent leur total de points de leur équipe pour savoir qui a gagné.

Équipe 2



Numéro partie	Points Tour 1	Points Tour 2	Points Tour 3	Points Tour 4	Points Tour 5	TOTAL





CE1

MODULE 18

Séances 3-4

Activité
ritualisée

Séance 3



... ^ 3 5 2 ^ ...

... ^ 5 3 8 ^ ...

... ^ 1 2 6 ^ ...

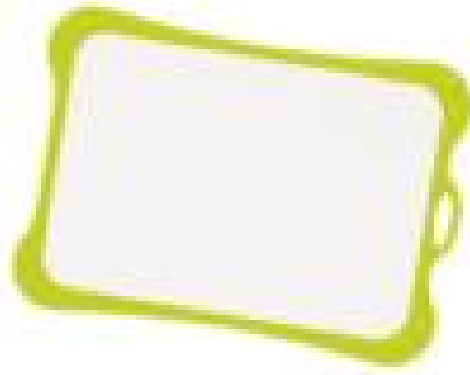
... ^ 7 6 5 ^ ...

... ^ 3 4 9 ^ ...

Activité
ritualisée

Séance 3

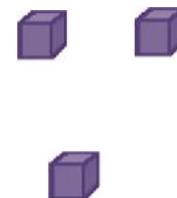
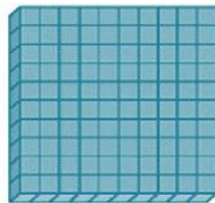
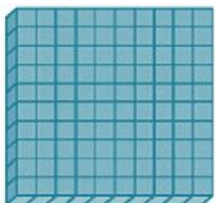
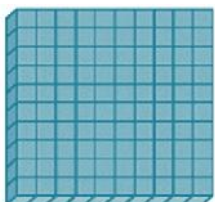
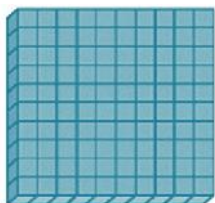
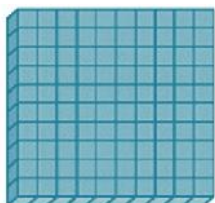
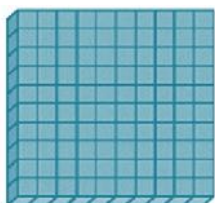
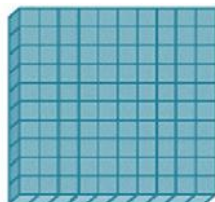
Dictée de nombres



Activité
ritualisée



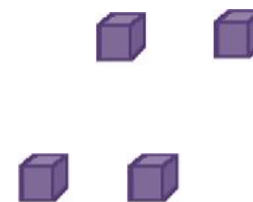
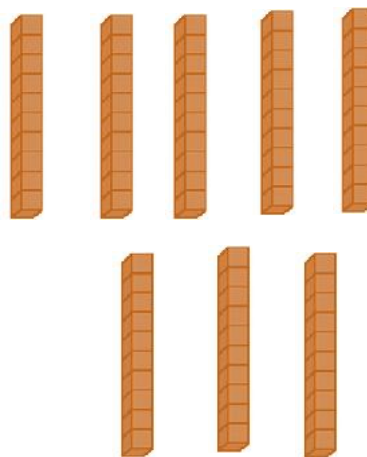
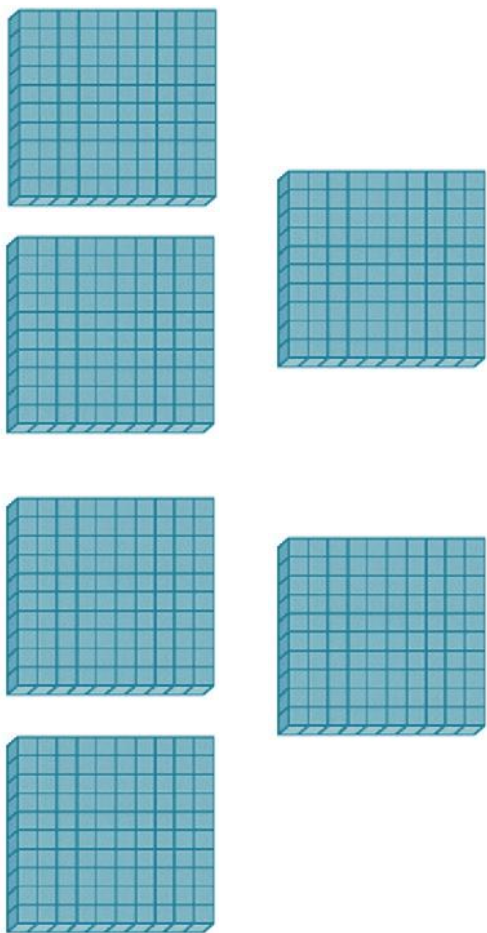
Séance 3



Activité
ritualisée



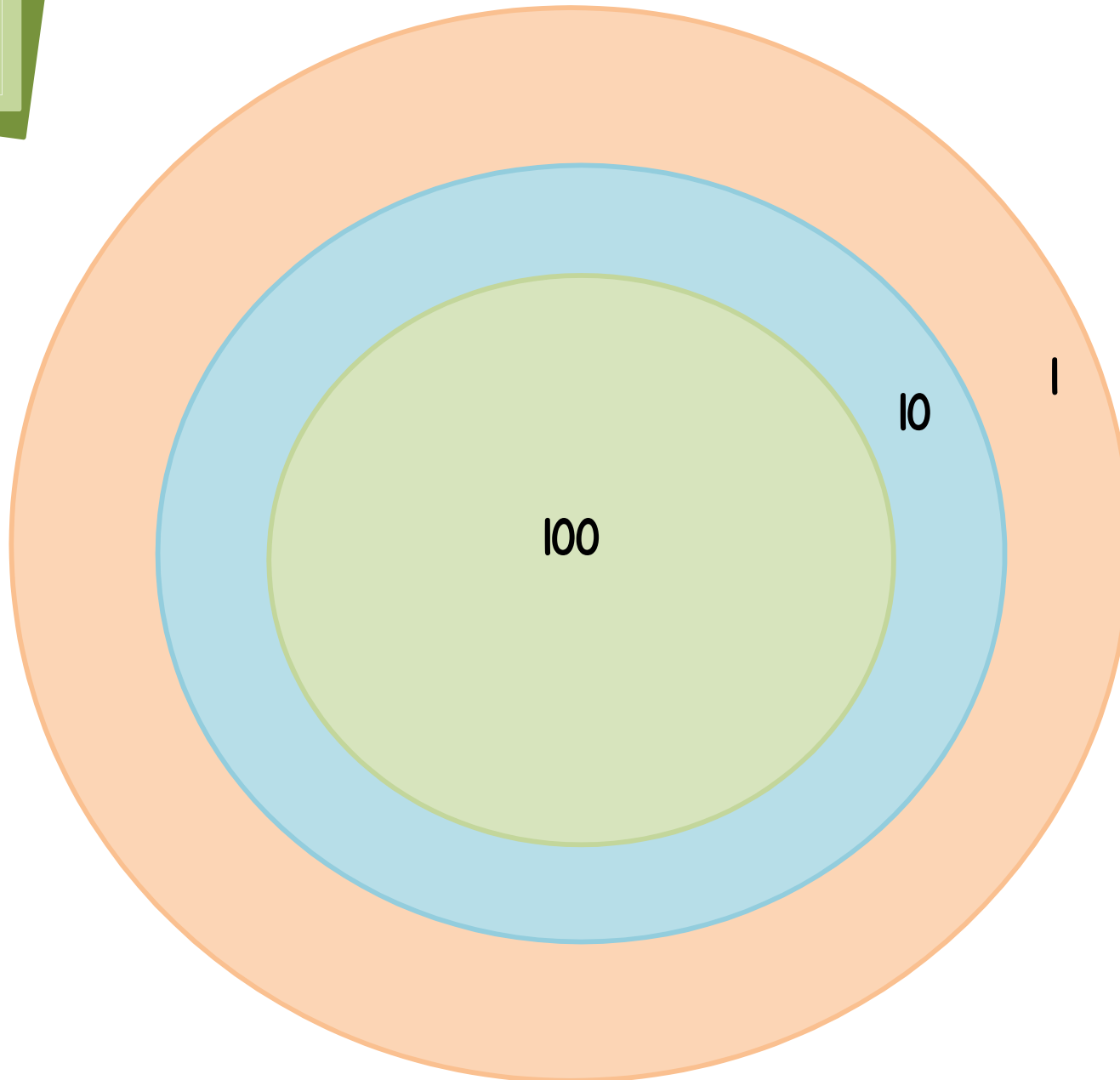
Séance 3



calcul
mental

241

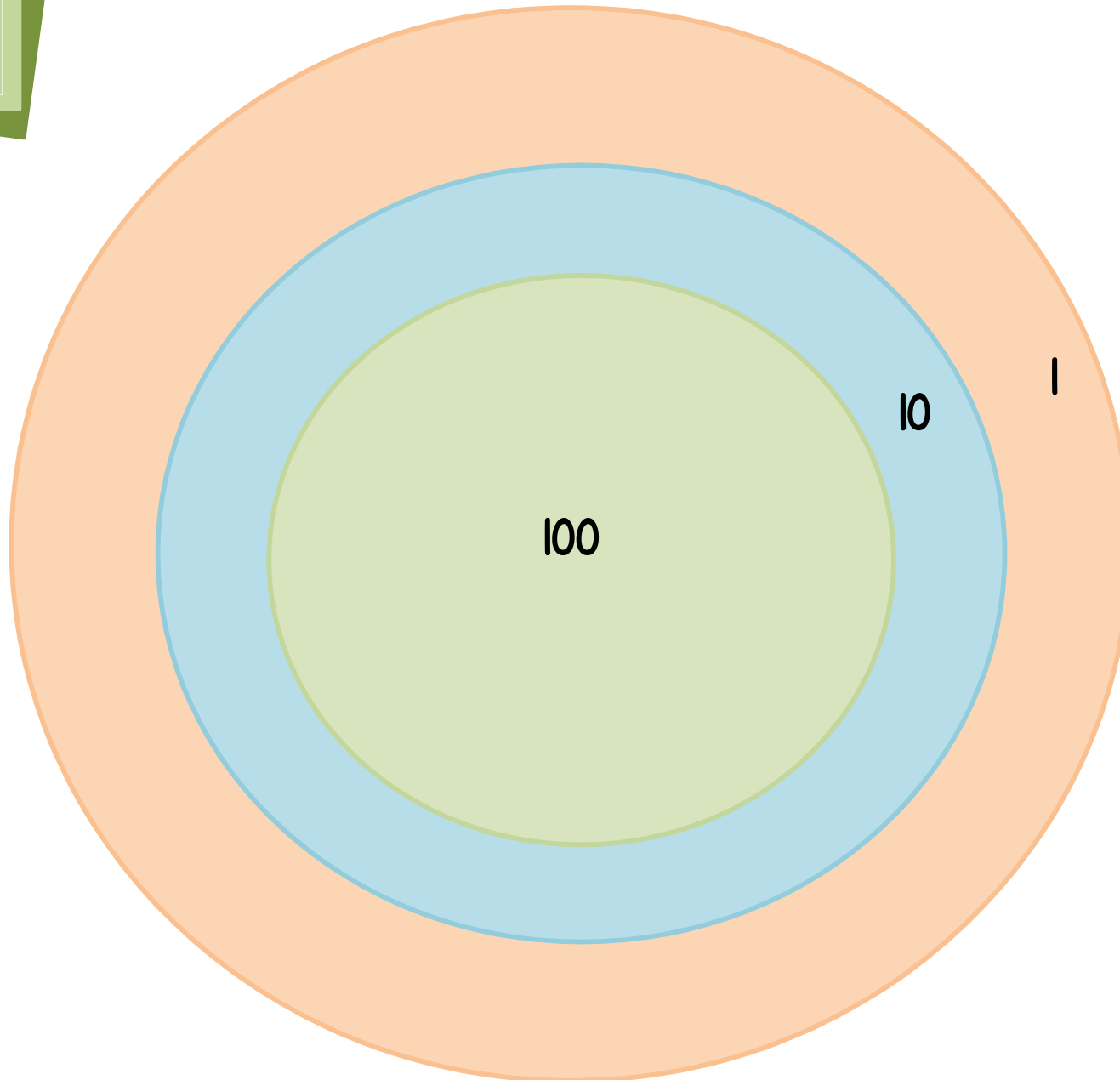
Séance 3



calcul
mental

153

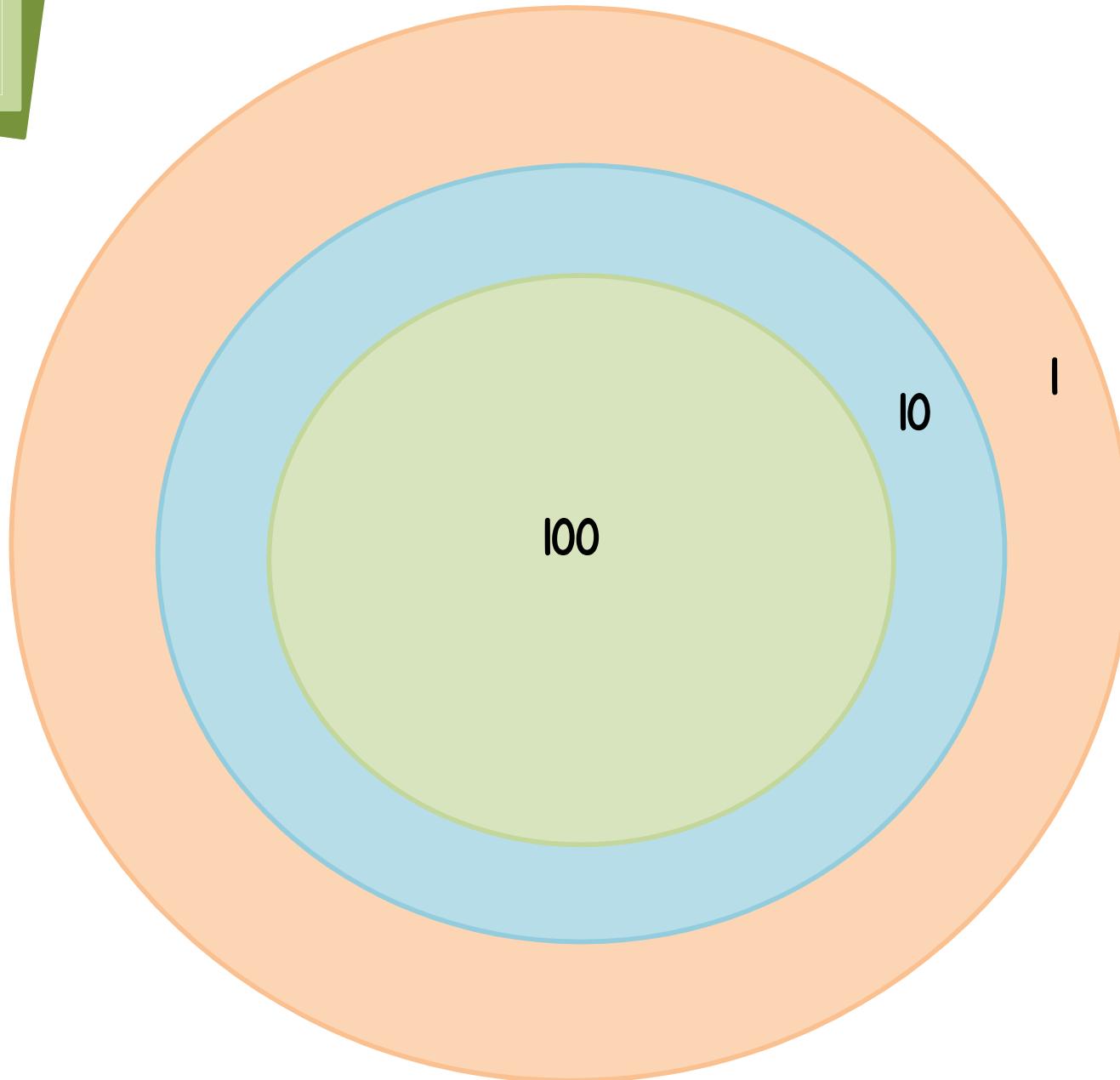
Séance 3



calcul
mental

738

Séance 3



calcul
mental

Séance 3

$$10 \times 10$$



calcul
mental

Séance 3

$$2 \times 3 =$$

$$5 \times 1 =$$

$$4 \times 4 =$$

$$5 \times 7 =$$

$$2 \times 9 =$$

résolution problème

Séance 3

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
----	----	----	----	----

La boîte à énigmes ★

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
26	27	28	29	30

Séance 3

Programme de construction 1 :

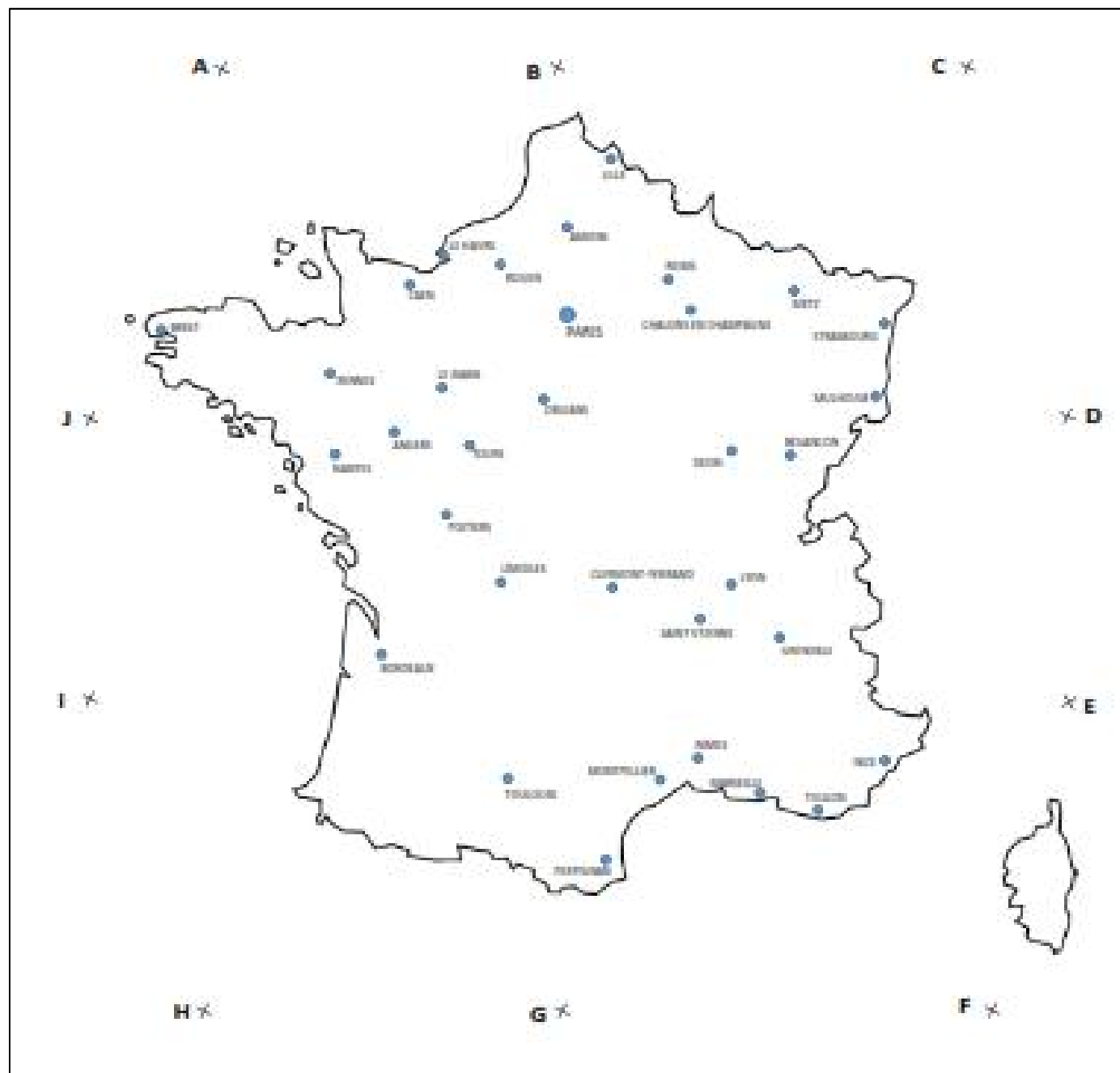
1. Trace le segment [JE]
2. Trace le segment [BF]
3. Entoure la ville la plus proche de l'endroit où se croisent les deux segments.

Quelle est cette ville ?

Programme de construction 2 :

1. Trace le segment [JF]
2. Trace le segment [AG]
3. Les deux segments se coupent au point O. Trace le cercle de centre O et de rayon 2 cm.
4. Il y a deux villes dans le cercle.

Quelles sont ces villes ?



Séance 3

LA GUERRE DU POTAGER

La guerre du potager ★

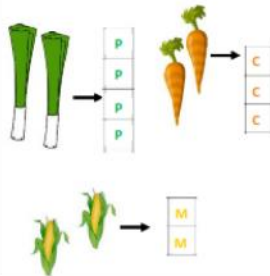
Date :
/ /

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 :

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

- **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 !

Activité
ritualisée

Séance 4



... < 146 < ...

... < 579 < ...

... < 284 < ...

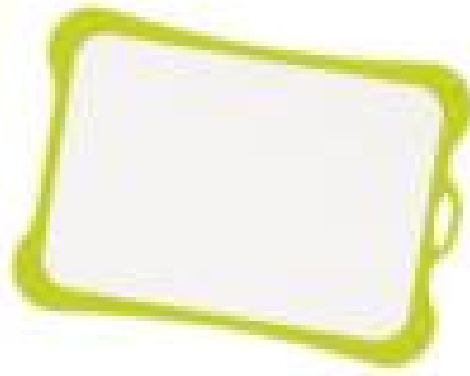
... < 942 < ...

... < 334 < ...

Activité
ritualisée

Séance 4

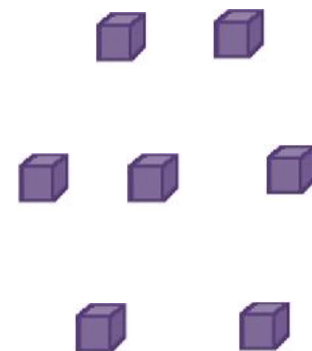
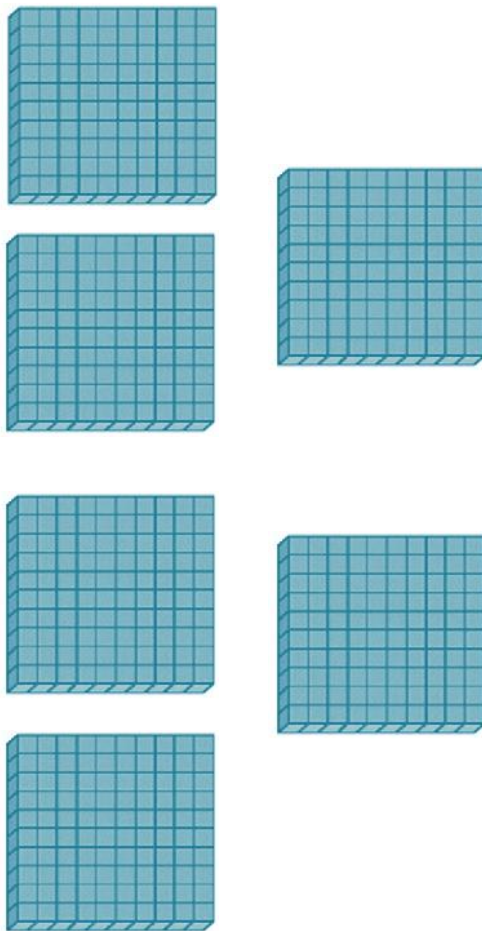
Dictée de nombres



Activité
ritualisée



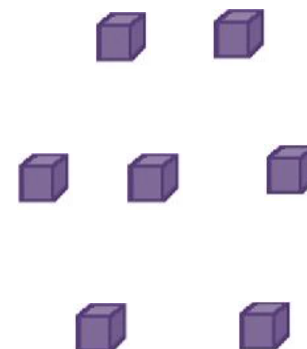
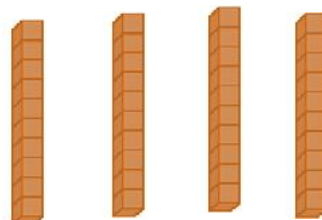
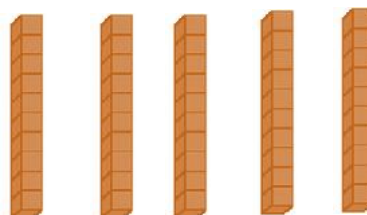
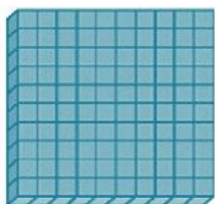
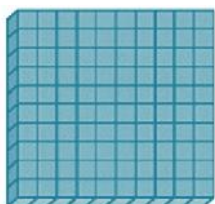
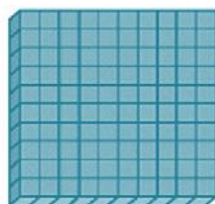
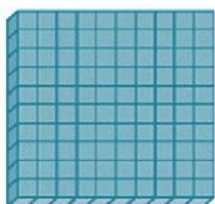
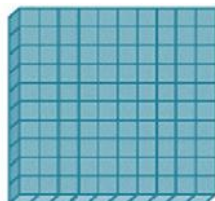
Séance 4



Activité
ritualisée



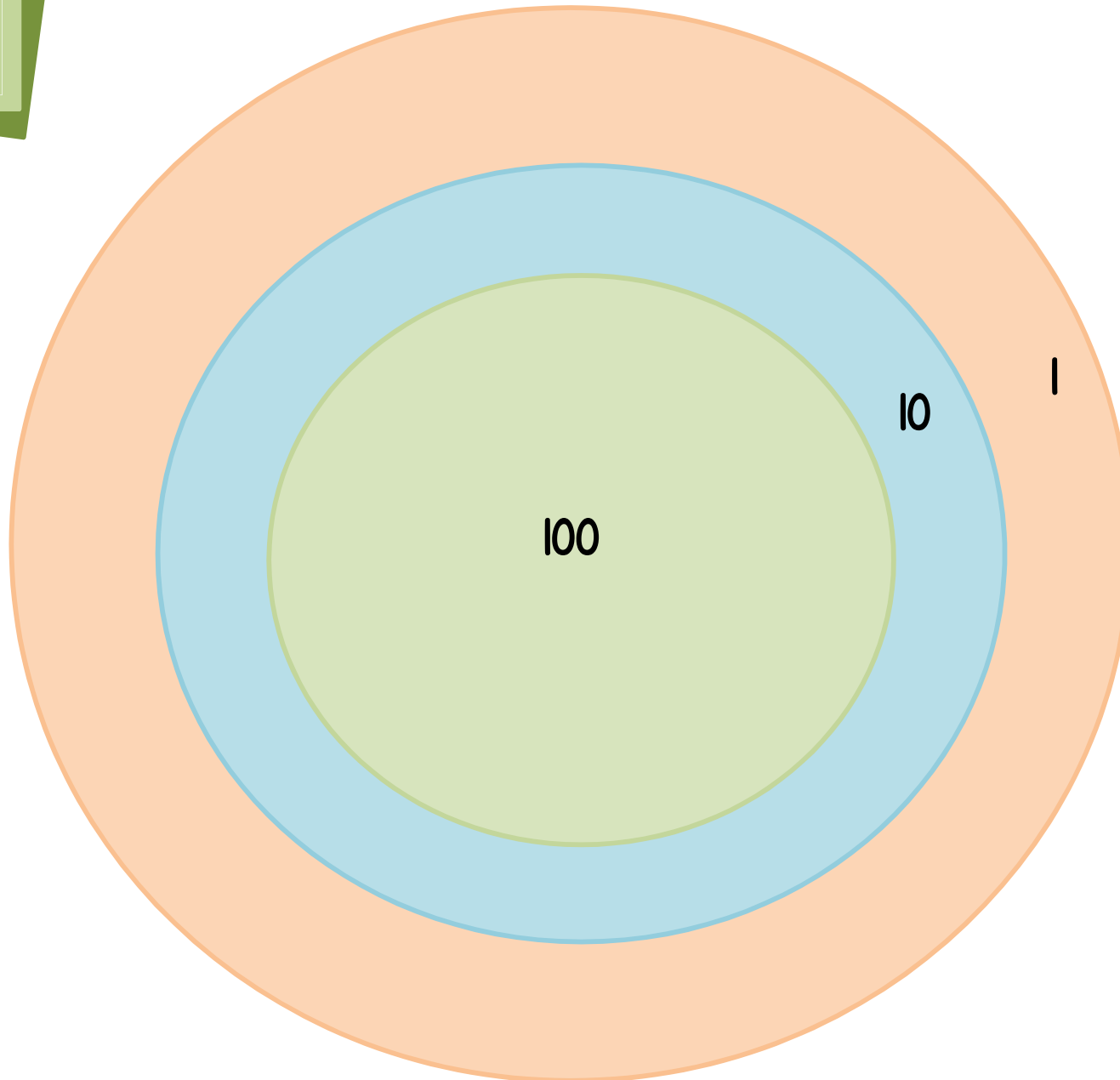
Séance 4



calcul
mental

250

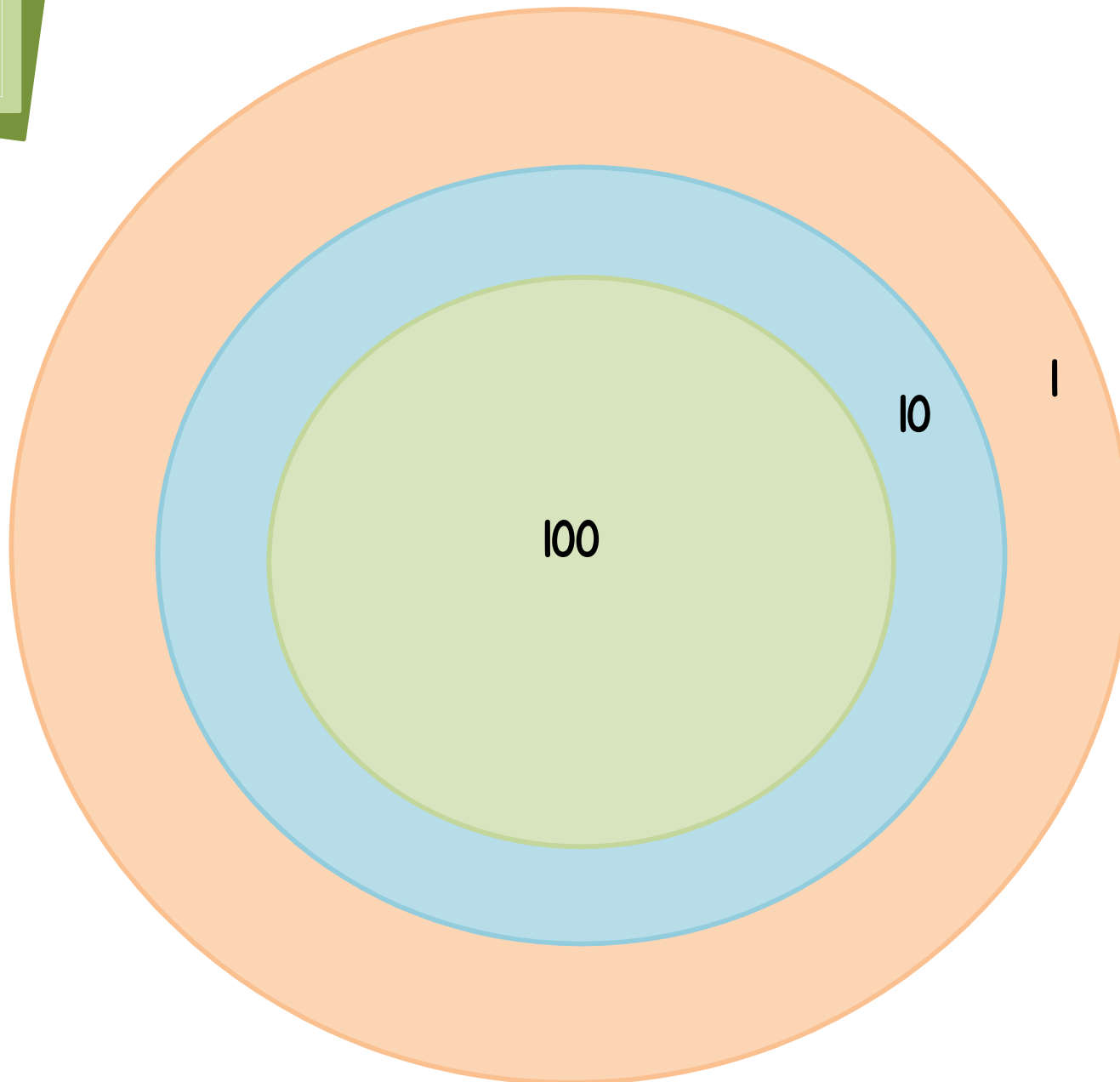
Séance 4



calcul
mental

306

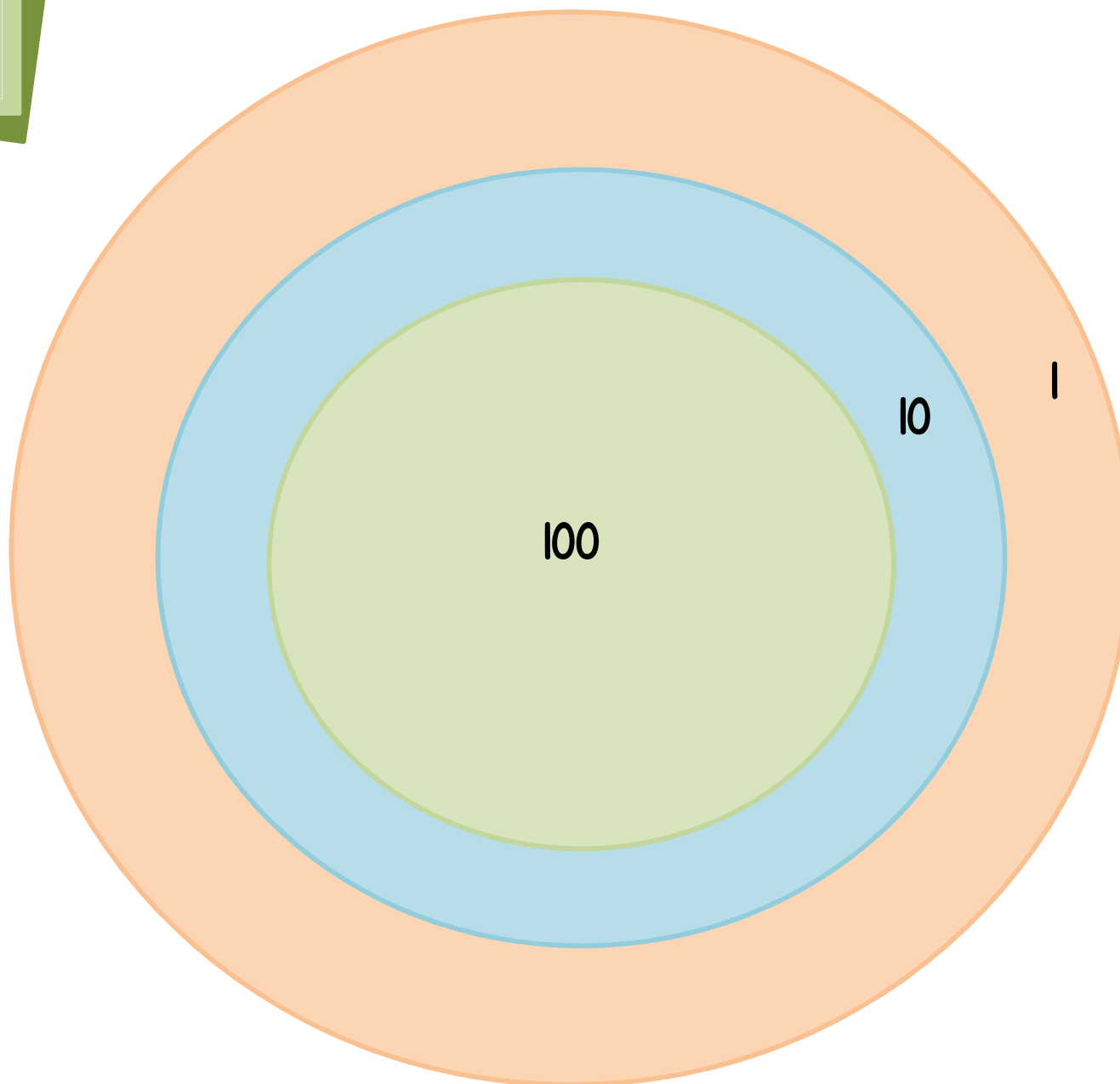
Séance 4



calcul
mental

702

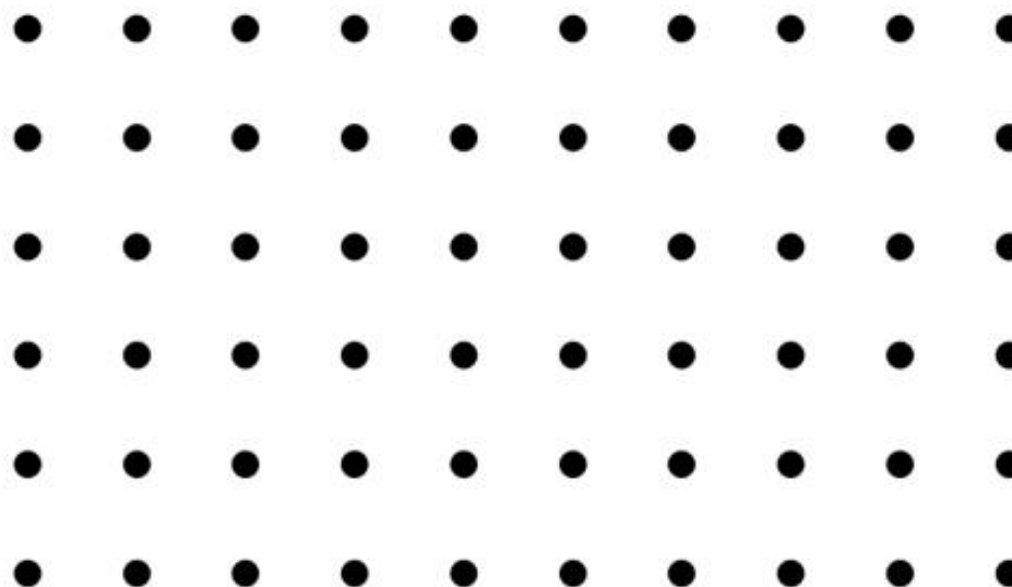
Séance 4



calcul
mental

Séance 4

Fiche de papier pointé



Entoure en:

ROUGE 6x6 points

VERT 4x9 points

résolution problème

Séance 4

PROBLEMES CE1 (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

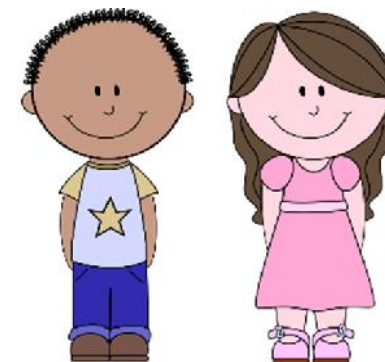
21	22	23	24	25
----	----	----	----	----

La boîte à énigmes ★

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
26	27	28	29	30

apprentissage

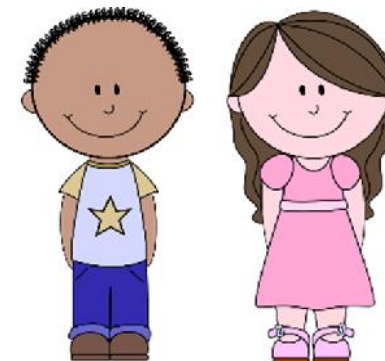
Séance 4



avec le matériel, en binôme, fabriquer des triangles, des carrés, des rectangles.

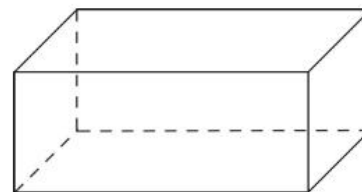
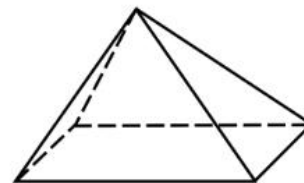
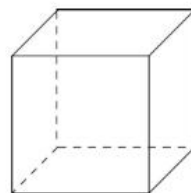
apprentissage

Séance 4



assemblez vos faces pour fabriquer des solides qui ressemblent à la feuille de modèles

Modèles de solides





CE1

MODULE 18

Séance 5

régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- * organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 5 min.
- * un temps de calcul mental de 5 min.
- * un temps de travail de 50 min organisé en ateliers pour :
 - Avancer dans un fichier.
 - Jouer à un jeu peu utilisé.
 - Travailler sur les nombres 60–79 avec les abaques.
 - Utiliser des outils numériques.