

Module 11 – Séance 1	Module 11 – Séance 2	Module 11 – Séance 3	Module 11 – Séance 4																
<p>Activités ritualisées : Présentation du calepin des nombres.</p> <p>Calcul mental : Soustractions : 74-7 ; 95 – 6 ; 57-8 ; 35-6 ; 73-4</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="114 316 591 464"> <tr> <td data-bbox="114 316 181 389">G1</td> <td data-bbox="181 316 591 389">Jeu du banquier (séance 3)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="114 389 181 464">G2</td> <td data-bbox="181 389 591 464">Fiche dénombrement puis fichier « Problèmes CE1 (1)»</td> </tr> </table>	G1	Jeu du banquier (séance 3)	G2	Fiche dénombrement puis fichier « Problèmes CE1 (1)»	<p>Activités ritualisées : Compter de 5 en 5 en commençant à 100. Dire un nombre à l'oral (118 – 319 – 701), les élèves l'écrivent sous sa forme décomposée (ex : 112=100+10+2)</p> <p>Calcul mental : Petites additions : 5+6+7 ; 4+6+2 ; 5+1+9 ; 7+3+1 ; 7+4+7</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="622 496 1102 644"> <tr> <td data-bbox="622 496 689 569">G1</td> <td data-bbox="689 496 1102 569">Fiche dénombrement puis fichier « Problèmes CE1 (1)»</td> </tr> <tr> <td data-bbox="622 569 689 644">G2</td> <td data-bbox="689 569 1102 644">Jeu du banquier (séance 3)</td> </tr> </table>	G1	Fiche dénombrement puis fichier « Problèmes CE1 (1)»	G2	Jeu du banquier (séance 3)	<p>Activités ritualisées : Compter de 10 en 10 en commençant à 91. Dire un nombre à l'oral (527 – 128 – 915), les élèves l'écrivent sous sa forme décomposée (ex : 112=100+10+2)</p> <p>Calcul mental : Petites additions : 6+2+6 ; 3+7+4 ; 8+2+9 ; 6+5+1 ; 5+3+5</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="1133 496 1612 1385"> <tr> <td data-bbox="1133 496 1229 1054">G1</td> <td data-bbox="1229 496 1612 1054"> <p>Les moitiés : Donner aux élèves des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel dispo : jetons, cubes). 1^{er} nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46 – 36 2^{ème} nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 – 88 – 68 3^{ème} nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 – 52 – 78 – 36</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1133 1054 1229 1385">G2</td> <td data-bbox="1229 1054 1612 1385"> <p>Découverte de la multiplication : Donner aux élèves le problème des commande avec la consigne de résoudre ce problème en binôme. Laisser un temps de recherche. Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.</p> </td> </tr> </table>	G1	<p>Les moitiés : Donner aux élèves des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel dispo : jetons, cubes). 1^{er} nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46 – 36 2^{ème} nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 – 88 – 68 3^{ème} nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 – 52 – 78 – 36</p>	G2	<p>Découverte de la multiplication : Donner aux élèves le problème des commande avec la consigne de résoudre ce problème en binôme. Laisser un temps de recherche. Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.</p>	<p>Activités ritualisées : Compter de 3 en 3 en commençant à 30. Dire un nombre à l'oral (446 – 816 – 538), les élèves l'écrivent sous sa forme décomposée (ex : 112=100+10+2)</p> <p>Calcul mental : Expliquer comment apprendre la carte mentale du 10 sur les opérations.</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="1644 496 2101 1417"> <tr> <td data-bbox="1644 496 1740 858">G1</td> <td data-bbox="1740 496 2101 858"> <p>Découverte de la multiplication : Donner aux élèves le problème des commande avec la consigne de résoudre ce problème en binôme. Laisser un temps de recherche. Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1644 858 1740 1417">G2</td> <td data-bbox="1740 858 2101 1417"> <p>Les moitiés : Donner aux élèves des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel dispo : jetons, cubes). 1^{er} nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46 – 36 2^{ème} nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 – 88 – 68 3^{ème} nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 – 52 – 78 – 36</p> </td> </tr> </table>	G1	<p>Découverte de la multiplication : Donner aux élèves le problème des commande avec la consigne de résoudre ce problème en binôme. Laisser un temps de recherche. Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.</p>	G2	<p>Les moitiés : Donner aux élèves des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel dispo : jetons, cubes). 1^{er} nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46 – 36 2^{ème} nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 – 88 – 68 3^{ème} nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 – 52 – 78 – 36</p>
G1	Jeu du banquier (séance 3)																		
G2	Fiche dénombrement puis fichier « Problèmes CE1 (1)»																		
G1	Fiche dénombrement puis fichier « Problèmes CE1 (1)»																		
G2	Jeu du banquier (séance 3)																		
G1	<p>Les moitiés : Donner aux élèves des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel dispo : jetons, cubes). 1^{er} nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46 – 36 2^{ème} nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 – 88 – 68 3^{ème} nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 – 52 – 78 – 36</p>																		
G2	<p>Découverte de la multiplication : Donner aux élèves le problème des commande avec la consigne de résoudre ce problème en binôme. Laisser un temps de recherche. Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.</p>																		
G1	<p>Découverte de la multiplication : Donner aux élèves le problème des commande avec la consigne de résoudre ce problème en binôme. Laisser un temps de recherche. Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.</p>																		
G2	<p>Les moitiés : Donner aux élèves des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel dispo : jetons, cubes). 1^{er} nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46 – 36 2^{ème} nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 – 88 – 68 3^{ème} nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 – 52 – 78 – 36</p>																		

Module 11 – Séance 5	Module 11 – Séance 6	
<p data-bbox="277 140 427 169">Régulation</p> <p data-bbox="109 177 595 325"><u>Activités rituelles</u> : Décomposer les nombres 914 ; 723 ; 545 comme l'exemple : $128=100+20+8$</p> <p data-bbox="109 333 595 408"><u>Calcul mental</u> : fiche additions en ligne BdG n°1</p> <p data-bbox="109 416 259 445"><u>Activités</u> :</p> <p data-bbox="109 453 595 528">1/ La multiplication (fiches problèmes n°2 et 3)</p> <p data-bbox="109 536 595 611">2/ Poursuite du fichier « Quadrillo *** »</p> <p data-bbox="109 619 595 759"><i>Matériel :fiche BdG calculs ; fichier « Quadrillo *** » ; fiches problèmes multiplication n°2 et n°3</i></p>	<p data-bbox="618 140 1104 389">Activités ritualisées : Montrer un nombre entre 100 et 200 avec le calepin des nombres. Ajouter 1 et constater ce qu'il se passe (on change la page des unités; ajouter 10 (on change la page des dizaines)</p> <p data-bbox="618 397 1104 603">Calcul mental : Donner un objet et son prix. Les élèves dessinent sur l'ardoise la somme exacte pour le payer (ils utilisent l'affiche porte-monnaie 1). Objet 1 à 116€ ; objet 2 à 273€.</p> <p data-bbox="618 611 927 639">Puis chronomaths n°4</p> <p data-bbox="618 647 1104 818">Apprentissages : Reproduire les figures proposées sur papier quadrillé. Puis fiche d'entraînement sur l'angle droit.</p>	