

# MHM CP-CE1

**Module 1**

Séance 1

# Activités ritualisées



Réciter la comptine  
numérique le plus  
loin possible (CP)

Réciter la comptine  
numérique le plus  
loin possible (CE1)

# Activités ritualisées



Sur bande  
numérique,

**1 → 30**



Classer du plus petit  
au plus grand :

**18 ; 34 ; 23 ; 9**

# Activités ritualisées



Sur bande  
numérique,

**1 → 30**

**Ajouter 1 (+1), c'est  
désigner le nombre  
suivant.**



Classer du plus petit  
au plus grand :

**81 ; 57 ; 73 ; 39**

# Calcul mental



Combien ai-je de  
doigts ?

Ajoutez 1 (+1) au nombre  
de doigts montrés.



Calcule :

$$3 + 5 = \dots\dots\dots$$

$$2 + 5 = \dots\dots\dots$$

$$5 + 6 = \dots\dots\dots$$

$$5 + 7 = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots + 1 = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots + 1 = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots + 1 = \dots\dots\dots$$

$$\dots\dots\dots + 1 = \dots\dots\dots$$

# Résolution de problèmes



## Jeu du gobelet



« J 'ai 8 billes dans mon sac. J e gagne 4 billes à la récréation.

Partie 1 :

Partie 2 :

**Combien ai-je de billes après la récréation ? »**

# Apprentissage



|    |    |   |    |    |
|----|----|---|----|----|
| 1  | A  | % | k  | 15 |
| (  | 2  | C | 11 | £  |
| 12 | r  | 3 | J  | =  |
| @  | B  | + | 4  | e  |
| E  | 10 | ç | l  | 5  |
| «  | H  | w | 6  | G  |
| 9  | D  | 7 | n  | 13 |
| l  | 8  | F | 14 | &  |



J e fabrique le plus  
de nombres  
possible avec :

**2 ; 4 ; 6 ; 8**

J 'écris en lettres  
dans le cahier.

# MHM CP-CE1

**Module 1**

Séance 2



# Activités ritualisées



**Les nombres  
cachés**



Recopier le plus  
grand **et** le plus  
petit de la série:

**28 ; 34 ; 73 ; 69 ; 19**

# Activités ritualisées



## Cartes Flash

|   |   |
|---|---|
| 1 | 2 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 3 | 4 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 5 | 6 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 7 | 8 |
|---|---|

|   |    |
|---|----|
| 9 | 10 |
|---|----|

## Cartes Flash

|    |    |
|----|----|
| 11 | 12 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 13 | 14 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 15 | 16 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 17 | 18 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 19 | 20 |
|----|----|

# Calcul mental



## La bataille de dés

|                                                                                   |                     |  |  |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉS |  |  | Joueur 1 |
|                                                                                   |                     |  |  |          |

|                                                                                   |                     |  |  |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉS |  |  | Joueur 2 |
|                                                                                   |                     |  |  |          |

|                                                                                    |                     |  |  |          |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉS |  |  | Joueur 3 |
|                                                                                    |                     |  |  |          |

|                                                                                     |                     |  |  |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉS |  |  | Joueur 4 |
|                                                                                     |                     |  |  |          |

## La bataille de cartes

Nombre de joueurs : 2

Matériel

1 jeu de 54 cartes (sans les figures)

Des jetons (ou des bouchons)

But du jeu

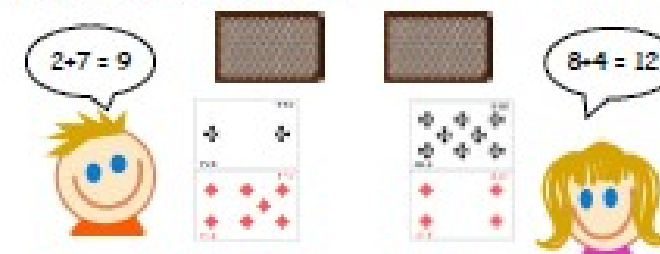
Etre le premier à gagner 10 jetons

Règle

1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.



2/ Chaque joueur pose en même temps les deux premières cartes de son paquet. Chacun annonce son total :



Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

On recommence ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 jetons.

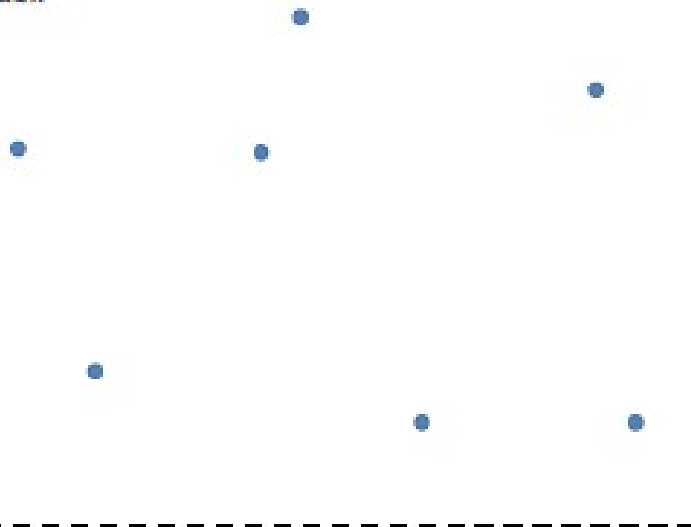
Variante :

On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

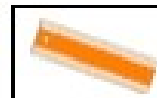
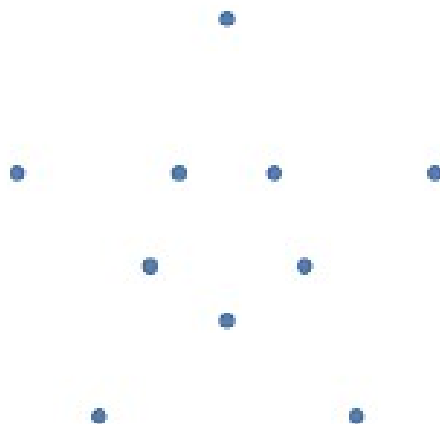
# Apprentissage



FICHE A



FICHE B



**Le traceur ★★**

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Comment tracer ?

- Place ta règle juste sur les deux points.

- Parfois, c'est plus facile de tourner la feuille !



- Trace le trait en faisant attention de ne pas bouger.

- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.



# Devoirs pour la séance 3



## Maths

.....

s'entraîner à lire  
les faces d'un dé  
sans recompter  
chaque point.

## Maths

.....

chercher au moins deux  
objets avec une  
indication de poids dans  
la maison.

# MHM CP-CE1

**Module 1**

Séance 3

# Activités ritualisées



Compte à rebours :

0 ← ..... 10

Compte à rebours :

10 ← ..... 20

# Activités ritualisées



## Cartes Flash

|   |   |
|---|---|
| 1 | 2 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 3 | 4 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 5 | 6 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 7 | 8 |
|---|---|

|   |    |
|---|----|
| 9 | 10 |
|---|----|

## Cartes Flash

|    |    |
|----|----|
| 11 | 12 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 13 | 14 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 15 | 16 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 17 | 18 |
|----|----|

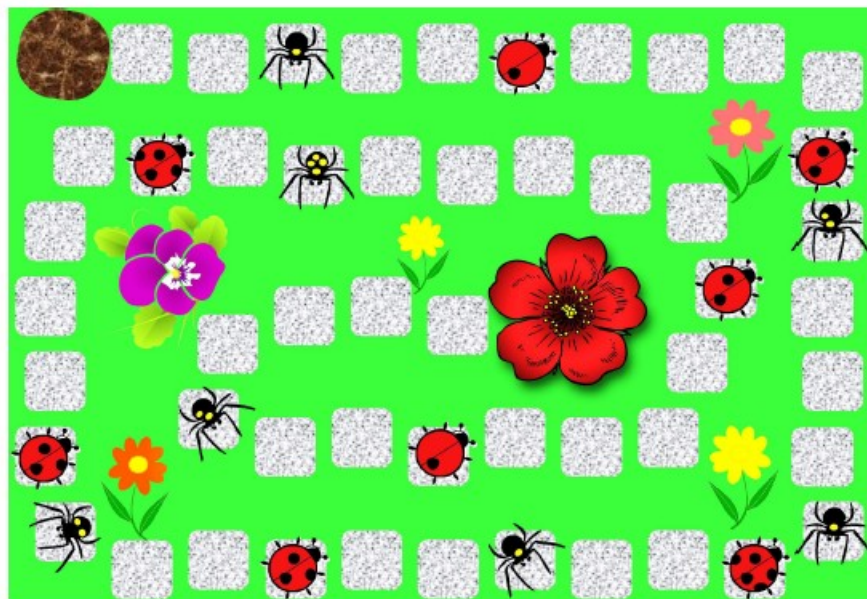
|    |    |
|----|----|
| 19 | 20 |
|----|----|



# Calcul mental



## Les coccinelles



Calcule :

$$7 + 4 = \dots\dots\dots$$

$$6 + 5 = \dots\dots\dots$$

$$7 + 6 = \dots\dots\dots$$

$$8 + 7 = \dots\dots\dots$$

# Résolution de problèmes



## Jeu du gobelet



« J'ai 9 cartes dans mon  
paquet. Pendant la partie,  
mon  
adversaire me prend 5 cartes.

Partie 1 :

Combien ai-je de cartes à  
la fin de la partie ? »

# Apprentissage



## Les frites-maths

## Décompositions (exemple)



4 jetons c'est  $2 + 2$ .  
C'est aussi  $3 + 1$  ou  $1 + 3$ .

J'écris dans mon cahier :  
 $4 = 2 + 2 = 3 + 1 = 1 + 3$

# MHM CP-CE1

**Module 1**

Séance 4

# Activités ritualisées



Compte à rebours :

0 ← ..... 12

Compte à rebours :

12 ← ..... 25

# Activités ritualisées



## Cartes Flash

|   |   |
|---|---|
| 1 | 2 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 3 | 4 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 5 | 6 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 7 | 8 |
|---|---|

|   |    |
|---|----|
| 9 | 10 |
|---|----|

## Cartes Flash

|    |    |
|----|----|
| 11 | 12 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 13 | 14 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 15 | 16 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 17 | 18 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 19 | 20 |
|----|----|

# Calcul mental



**Jeu du furet**



→ **30**

**Compte de 2 en 2 le plus loin possible.**

# Résolution de problèmes



## Jeu du gobelet



« J'ai 14 cartes dans mon  
paquet. Pendant la partie,  
mon  
adversaire me prend 6 cartes.

Partie 1 :

Combien ai-je de cartes à  
la fin de la partie ? »



# Apprentissage



## La bataille de dés

|                                                                                   |                     |  |  |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉs |  |  | Joueur 1 |
|                                                                                   |                     |  |  |          |

|                                                                                   |                     |  |  |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉs |  |  | Joueur 2 |
|                                                                                   |                     |  |  |          |

|                                                                                    |                     |  |  |          |
|------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉs |  |  | Joueur 3 |
|                                                                                    |                     |  |  |          |

|                                                                                     |                     |  |  |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|--|----------|
|  | LA BATAILLE des DÉs |  |  | Joueur 4 |
|                                                                                     |                     |  |  |          |

## La bataille de cartes (2 contre 2)

Nombre de joueurs : 2

Matériel

1 jeu de 54 cartes (sans les figures)

Des jetons (ou des bouchons)

But du jeu

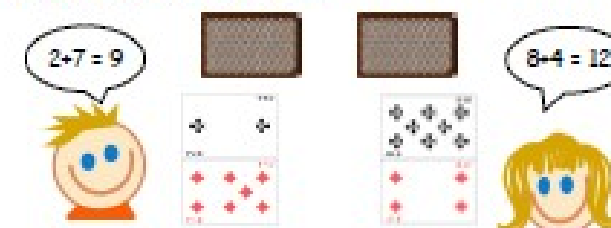
Etre le premier à gagner 10 jetons

Règle

1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.



2/ Chaque joueur pose en même temps les deux premières cartes de son paquet. Chacun annonce son total :



Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

On recommence ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 jetons.

Variante :

On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

# MHM CP-CE1

**Module 1**

Séance 5

# Activités ritualisées



Compte à rebours :

0 ← ..... 14

Compte à rebours :

14 ← ..... 30

# Activités ritualisées



## Cartes Flash

|   |   |
|---|---|
| 1 | 2 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 3 | 4 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 5 | 6 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 7 | 8 |
|---|---|

|   |    |
|---|----|
| 9 | 10 |
|---|----|

## Cartes Flash

|    |    |
|----|----|
| 11 | 12 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 13 | 14 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 15 | 16 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 17 | 18 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 19 | 20 |
|----|----|

# Calcul mental



**Jeu du furet**



→ **30**

**Compte de 5 en 5 le plus loin possible.**

# Résolution de problèmes



## Jeu du gobelet



« J'ai 8 cartes dans mon paquet. Pendant la partie, je gagne 7 cartes.

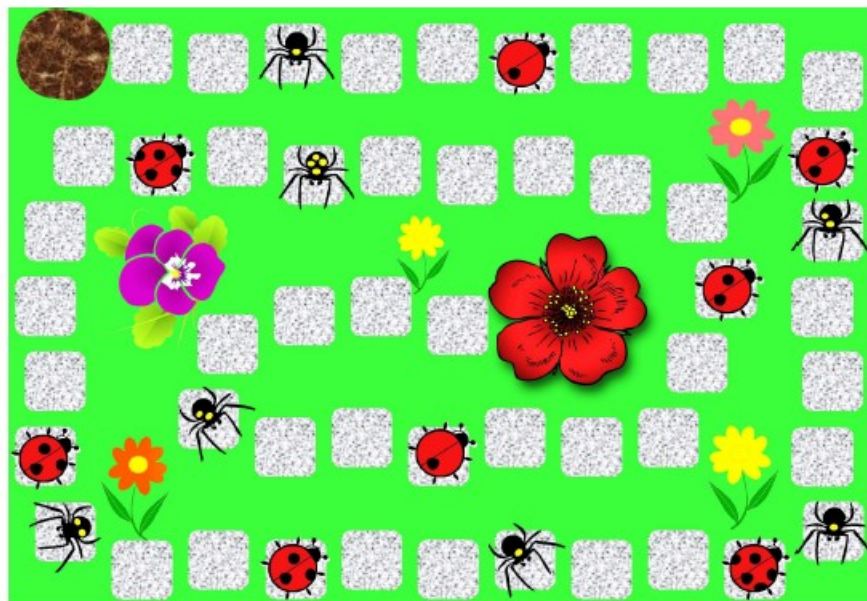
Partie 1 :

Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ? »

# Apprentissage



## Les coccinelles



Je dénombre les  
jetons.



J'écris le nombre trouvé  
en chiffres et en lettres  
dans le cahier.

# MHM CP-CE1

**Module 1**

Séance 6



# Activités ritualisées



Compte à rebours :

0 ← ..... 16

Compte à rebours :

16 ← ..... 40

# Activités ritualisées



## Cartes Flash

|   |   |
|---|---|
| 1 | 2 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 3 | 4 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 5 | 6 |
|---|---|

|   |   |
|---|---|
| 7 | 8 |
|---|---|

|   |    |
|---|----|
| 9 | 10 |
|---|----|

## Cartes Flash

|    |    |
|----|----|
| 11 | 12 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 13 | 14 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 15 | 16 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 17 | 18 |
|----|----|

|    |    |
|----|----|
| 19 | 20 |
|----|----|

# Calcul mental



**Jeu du furet**



→ **30**

**Compte de 5 en 5 le plus loin possible.**

# Résolution de problèmes



## Jeu du gobelet



« J'ai 12 cartes dans mon paquet. Pendant la partie, je gagne 4 cartes.

Partie 1 :

**Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ? »**

# Apprentissage



Fabriquer une collection de

4

jetons.

Je représente la  
collection dans le cahier  
et j'écris le nombre.



## 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 |    |    |    |    |    |

# Apprentissage



Fabriquer une collection de

7

jetons.

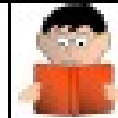
Je représente la  
collection dans le cahier  
et j'écris le nombre.



## Comment résoudre un problème ?

1/ Je lis d'abord la question (en noir)

Je lis le texte du problème. Le texte c'est comme une histoire.



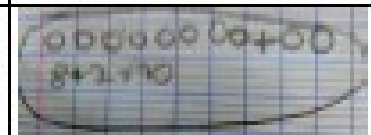
2/ Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe. Je peux m'aider du matériel de la boîte à problèmes.



3/ Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question



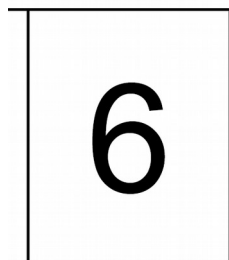
4/ Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.



# Apprentissage



Fabriquer une collection de



jetons.

Je représente la  
collection dans le cahier  
et j'écris le nombre.

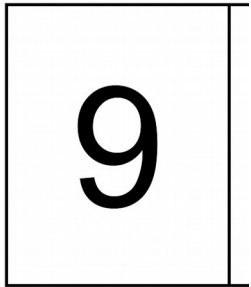


|                                                                                                                                                            |                          |          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------|
|                                                                         | <b>PROBLÈMES CE1 (1)</b> | <b>1</b> |
| Les enfants de l'école ont rangé les ballons de l'école. Il y en a 17. La maîtresse en achète 8 nouveaux.<br><b>Combien de ballons y a-t-il au total ?</b> |                          |          |
| <br><br><br><br><br><br><br><br><br><br>                                                                                                                   |                          |          |

# Apprentissage



Fabriquer une collection de



jetons.

Je représente la  
collection dans le cahier  
et j'écris le nombre.



|                                                                                                                                                             |                          |          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------|
| ?                                                                                                                                                           | <b>PROBLÈMES CE1 (1)</b> | <b>2</b> |
| <p>Lucie a joué aux billes avec Marc. Elle a perdu 5 billes.<br/>Maintenant, il lui reste 9 billes.<br/><b>Combien de billes avait-elle au départ ?</b></p> |                          |          |
|                                                                                                                                                             |                          |          |