

## MHM CE2 – Module n°13

*Objectifs : la multiplication ; la lecture de données ; la symétrie.*

MHM CE2 – Module 13 Séance 1	MHM CE2 – Module 13 Séance 2	MHM CE2 – Module 13 Séance 3	MHM CE2 – Module 13 Séance 4
<p><b>Activités ritualisées</b> : (sur l'ardoise) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Combien de centaines dans les nombres : <b>2654 et 4850</b>.</li> <li>. Décomposer le nombre <b>10</b> en calcul à 3 termes.</li> </ul> <p><b>Calcul mental</b> : Jeu « la guerre du potager » en collectif pour apprendre à jouer.</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : « <i>Lila a 69 images. Son amie en a 14 de plus qu'elle. Combien son amie a-t-elle d'images ?</i> » Recherche individuelle puis correction collective.</p> <p><b>Apprentissage</b> :</p> <p>Groupe 1 : Fiche Exercices numération ; Jeux La guerre du potager ou Bingodé.</p> <p>Groupe 2 : <b>Entraînement aux soustractions</b> : Écrire des soustractions au tableau. Les élèves doivent les calculer de la façon qui leur semble le plus simple : poser, calculer en ligne... <i>En donner au moins une qui se calcule par écart (du type 1 287 – 1 281)</i>. Leur demander de s'autocorriger et de vérifier avec la calculatrice. <b>1856-1456 ; 1653 – 1378 ; 3276-1456 ; 7545-3596 ; 3647-2875 ; 3245-1213</b></p> <p><i>Matériel : jeu « la guerre du potager » ; fiche numération x6</i></p>	<p><b>Activités ritualisées</b> : (sur l'ardoise) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Combien de centaines dans les nombres : <b>3120 et 7015</b>.</li> <li>. Décomposer le nombre <b>50</b> en calcul à 3 termes.</li> </ul> <p><b>Calcul mental</b> : Présenter la leçon 11 (table de Pythagore de la multiplication). Colorier les « carrés », c'est-à-dire 2 × 2, 3 × 3, etc. Observer la commutativité. S'entraîner à la lire dans les différents sens : <b>42 = ... × ... ; 4 × 5 = ... ; « en 21, combien de fois 7 ? »</b> Montrer comment apprendre la table de 3.</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : « <i>Lila a 69 images. Son amie en a 84. Combien son amie a-t-elle d'images en plus ?</i> » Vous utilisez ce problème pour détailler la méthodologie de résolution d'un problème de recherche de comparaison. Faire le lien avec le problème vu en <b>S1</b>. Réaliser une affiche avec l'énoncé du problème et comment on peut le schématiser. Mettre l'affiche au mur de la classe.</p> <p><b>Apprentissage</b> :</p> <p>Groupe 1 : <b>Entraînement aux soustractions</b> : Écrire des soustractions au tableau. Les élèves doivent les calculer de la façon qui leur semble le plus simple : poser, calculer en ligne... <i>En donner au moins une qui se calcule par écart (du type 1 287 – 1 281)</i>. Leur demander de s'autocorriger et de vérifier avec la calculatrice. <b>1856-1456 ; 1653 – 1378 ; 3276-1456 ; 7545-3596 ; 3647-2875 ; 3245-1213</b></p> <p>Groupe 2 : Fiche Exercices numération ; Jeux La guerre du potager ou Bingodé.</p> <p><i>Matériel : leçon 11 ; fiche numération x6</i> Devoirs : Revoir la leçon 11 (mémo maths)</p>	<p><b>Activités ritualisées</b> : (sur l'ardoise) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Combien de centaines dans les nombres : <b>4900 et 7303</b>.</li> <li>. Décomposer le nombre <b>100</b> en calcul à 3 termes.</li> </ul> <p><b>Calcul mental</b> : poser et calculer le plus vite possible : <b>63 × 2</b> puis <b>31 × 5</b> (avec les résultats des tables à disposition).</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : Réaliser un problème du fichier problème ou des ceintures de problèmes (blog du cancre).</p> <p><b>Apprentissage</b> : Fiche <b>Bon de commande</b> : Temps de lecture/recherche libre puis aide à la compréhension si besoin. Réponse aux questions sur la feuille. Correction collective ou individuelle.</p> <p><i>Matériel fichier PB ce2 ; fiche bon de commande.</i></p>	<p><b>Activités ritualisées</b> : (sur l'ardoise) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Combien de centaines dans les nombres : <b>9018</b>.</li> <li>. Décomposer le nombre <b>1000</b> et construire la carte mentale de 1000 (leçon 12 à compléter).</li> </ul> <p><b>Calcul mental</b> : Fiche Exercices monnaie</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : Réaliser un problème du fichier problème ou des ceintures de problèmes (blog du cancre).</p> <p><b>Apprentissage</b> : <b>Création de tableau</b> : Demander aux élèves de créer un tableau pour noter leurs résultats au Chrono math, en leur disant qu'il y en aura 12 dans l'année. Reporter les résultats déjà obtenus. Avancer dans les <b>Mini fichiers</b> non terminés..</p> <p><i>Matériel : leçon 12 ; fichier pb ce2.</i> Devoirs : écrire 2179 en lettres.</p>
MHM CE2 – Module 13 Séance 5 (régulation)	MHM CE2 – Module 13 Séance 6	MHM CE2 – Module 13 Séance 7	MHM CE2 – Module 13 Séance 8
<p><b>Calcul mental</b> : calculer le plus vite possible <b>75x5 ; 67x3 ; 56x2 ; 99x4 ; 67x5 ; 77x7</b>.</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : Réaliser un problème du fichier problème ou des ceintures de problèmes (blog du cancre) .</p> <p><b>Apprentissage</b> : Fiche multiplication à un chiffre (fiche la classe bleue) n°4</p> <p><i>Matériel : fichier PB ce2 ; fiche multiplication à un chiffre (classe bleue) n°4</i> Devoirs : revoir les tables 2, 3, 4, 5</p>	<p><b>Activités ritualisées</b> : (sur l'ardoise) : Donner un encadrement à la dizaine et à la centaine pour les nombres <b>545 et 181</b>.</p> <p><b>Calcul mental</b> : Jeu de la cible (rouge : 1000 ; vert : 100 ; bleu : 10) – plusieurs exercices (5 maxi)</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : Réaliser un problème du fichier problème ou des ceintures de problèmes</p> <p><b>Apprentissage</b> : Dans le cahier, poser et calculer : <b>38 × 7 (266) et 147 × 5 (735)</b> . Puis Mini-fichier La carte au trésor.</p> <p><i>Matériel : Jeu de la cible ; fichier Pb ce2 ; mini fichier carte au trésor.</i> Devoirs : apprendre la carte mentale de 1000.</p>	<p><b>Activités ritualisées</b> : (sur l'ardoise) : Écrire les nombres énoncés oralement sous la forme MCDU (ex : 3243 = 3m2c4d3u) : <b>6745 – 7858 – 1234 – 4356 - 1763</b></p> <p><b>Calcul mental</b> : Sur l'ardoise, calculer <b>32x4 et 26x5</b>.</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : Réaliser un problème du fichier problème ou des ceintures de problèmes</p> <p><b>Apprentissage</b> : <b>Découverte de la multiplication posée à deux chiffres</b> : Faire la <b>Fiche Problème multiplication</b> par étapes : les élèves réfléchissent en binômes. Synthèse et correction collective. Pour la question 5, bien détailler les étapes et verbaliser, en faisant le lien avec le travail mené sur le découpage de la plaque ! Puis les élèves s'entraînent sur des multiplications simples : ils choisissent deux nombres à deux chiffres qu'ils multiplient. Ils ont à leur disposition les résultats des tables.</p> <p><i>Matériel : fichier PB ce2 ; fiche pb multiplication</i> Devoirs : revoir les tables 6, 7, 8, 9.</p>	<p><b>Activités ritualisées</b> : <b>Géométrie</b> : consigne écrite au tableau : « <i>Trace un segment de 10 cm. Place son milieu. Trace un losange dont le segment précédent est une diagonale.</i> » Montrer avec un dessin à main levée ce que cela signifie. Ils ont à leur disposition crayon, règle et une feuille blanche au format A5.</p> <p><b>Calcul mental</b> : Chronomaths n°6</p> <p><b>Résolution de problèmes</b> : Réaliser un problème du fichier problème ou des ceintures de problèmes</p> <p><b>Apprentissage</b> : <b>Symétrie</b> : Demander aux élèves de se mettre en groupes et de préparer une affiche pour expliquer ce qu'est la symétrie. S'ils ne s'en souviennent pas, les laisser chercher et se souvenir (à l'aide du dictionnaire ou d'une photographie donnée comme déclencheur). Synthèse des réflexions des élèves et de leur présentation.</p> <p>. Présentation du <b>Mini-fichier Miroir</b> : faire le premier exercice collectivement, puis ils avancent à leur rythme.</p> <p><i>Matériel : chronomaths n°6 ; fichier PB ce2 ; mini fichier Miroir.</i></p>

*Matériel pour Module 13 : chronomaths 6, fiche monnaie, fiche exercices numération ; fiche bon de commande, fiche problèmes de multiplication ; mini fichiers (miroir, carte au trésor, problèmes, traceur, géomètre, tout en rond), leçons 11 et 12, jeux (la cible, la guerre du potager, bingodé).*