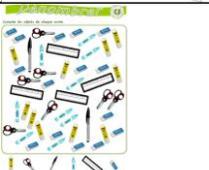
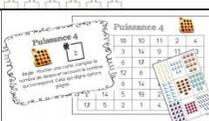


## Les centres de mathématiques Période 2

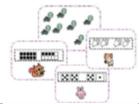
### Centres de numération

#### Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

<p><b>N1 :</b> <u>Dénombrer, constituer et comparer des collections</u></p>		<p><b>Les wagons du train</b> <u>chez l'école de julie</u></p>	<p>L'enfant compte les wagons du dessin, construit un train de cubes du même nombre, colorie la feuille à l'identique et indique le nombre en chiffres. (nombres de 11 à 17)</p>	
		<p><b>Combien dans le sac</b> <u>chez l'école de julie</u></p>	<p>Atelier de dénombrement d'objets. Divers objets sont mélangés dans un sac, l'élève doit les dénombrer et reporter ses résultats sur la fiche.</p>	
		<p><b>Les bonbons</b> <u>chez école de julie</u></p>	<p>Piocher une carte nombre, puis ranger chaque bonbon dans le bon pot, plus petit ou plus grand.</p>	
		<p><b>Les ateliers numerix</b> « dénombrer » chez <u>l'âge de classe</u></p>	<p>Il faut compter les différents éléments et écrire le nombre dans la case prévue .</p>	
		<p><b>Puissance 4</b> <u>chez l'école de julie</u></p>	<p>Piocher une carte, compter le nombre de dessins et recouvrir le nombre qui correspond. Celui qui aligne 4 jetons gagne.</p>	
	 <p><b>A</b></p>	<p><b>Cartes à compter : Boite de 10/ nbs : Schoolbus</b></p>	<p>Dénombrer la quantité puis placer l'épingle sur la bonne réponse/ Retourner la carte pour valider ou non.</p>	<p>Identifier par le dénombrement le cardinal d'une collection et lui faire correspondre son écriture chiffrée.</p>

## Centres de numération

### Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

<p><b>N2 : Utiliser diverses représentations des nombres</b></p>		<a href="#">Le monstre Glouton</a> <a href="#">Ajouter des cartes jusque 20</a>	A tour de rôle, chaque joueur tire 1 carte et doit lire le nombre pour gagner la carte. Attention, s'il tire le monstre il perd toutes ses cartes.	Connaitre les nombres de 1 à 20
		<a href="#">Retrouve le nombre</a>	1 joueur choisit 1 nombre qu'il écrit sur l'ardoise. L'autre joueur lui pose des questions. Le joueur 1 lui répond plus petit plus grand ...	Connaitre les nombres et connaitre leur position par rapport aux autres
		Cartes pour travailler différentes représentations des nombres de 0 à 20 <a href="#">chez la vie en classe</a>		
		Jeu des dizaines <a href="#">chez Bout de gomme</a>		
		Le mistrobot <a href="#">chez Bout de gomme</a> de 1 à 16		
		Mistigri des écritures des nombres <a href="#">chez Crevette</a>		
	<a href="#">Les fleurs des nombres</a> <a href="#">chez rigolett</a>	reconstituer les fleurs des nombres. Au centre se trouve le nombre en chiffre, et autour les pétales, 1 pour chaque représentation du nombre: dizaines et unités, lettres, dés, mains et abaques.	Connaitre les différentes représentations d'un nombre	

## Centre de numération

### Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

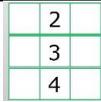
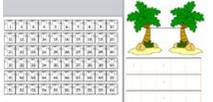
<p><b>N3: Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste. Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent: relation entre ordinaux et cardinaux</b></p>		<a href="#">La position des escargots</a>	Placer le bon escargot dans la case selon les indications données	Déterminer la position d'un objet dans une suite d'objets ordonnée.
		<a href="#">Logicos des escargots</a>	Déterminer le rang de l'escargot en plaçant la pince à linge au bon endroit. (logico)	

## Centre de numération

### **Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer**

**N4: Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >**

#### **Ordonner, ranger les nombres.**

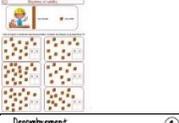
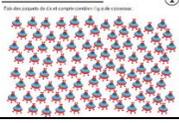
	<u>Bouchons à ranger</u>	Des bouchons de 0 à 20 puis de 0 à 30 .	Savoir ranger les nombres dans l'ordre croissant /décroissant
	Des chenilles à compléter chez <a href="http://dysmoizazou">dysmoizazou</a>	Des bandes numériques avec des trous qu'il faut compléter avec des bouchons , à l'endroit et à l'envers !	
	<u>Ranger des nombres du + petit au + gd et inverse</u>	Des bandes de 2 à 7 cases, des cartes qu'il faut ranger du plus petit au plus grand ou inverse	Ranger des nombres dans l'ordre croissant/ décroissant
	<u>Puzzles numériques</u>	des bandes découpées avec 1 chiffre en bas à ranger dans l'ordre pour refaire le puzzle	Connaitre la bande numérique de 1à10
	<u>Nombre avant, nombre après</u>	Des cartes supports, des cartes nombres, il faut retrouver le nombre qui vient avant et celui qui vient après le nombre donné.	Savoir compléter des morceaux de file numérique. Repérer la position des nombres les 1 par rapport aux autres.
	<u>Etendre le linge chez Lilipomme</u>	Il faut donc placer les maillots au bon endroit sur le fil à linge	

#### **Comparer les nombres en utilisant les symboles =, <, >**

	<u>Fritz est gourmand</u>	2 cartes nombres à comparer à l'aide de Fritz	Comparer 2 nombres, identifier le + grand/le + petit et utiliser les signes > <
	Le crocodile chez l'école de julie		
	<u>Comparaison de nombres avec Fritz chez crevette</u>		
	<u>Des fiches comparaison chez ipotame</u>		

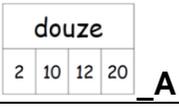
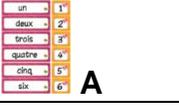
## Centres de numération

### Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

<b>N5</b> : Utiliser diverses stratégies de dénombrement (décomposition, recombinaison additive, utilisation d'unités intermédiaires >dizaines, en relation ou non avec des groupements		Combien de ... ? <a href="#">chez haddock</a>	Compter des collections en faisant des groupements par 10	
		Fiches <a href="#">groupements par 10 chez sanleane</a>		
		<u>Dizaine et unités</u> <a href="#">chez kilop</a>		
		<u>Dénombrer 1 collection</u> <a href="#">chez Crevette</a>		

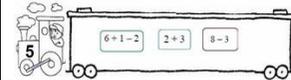
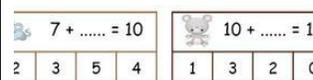
## Centres de numération

### Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

<b>N6</b> : Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées		Cartapinces : <a href="#">Associer nombre et écriture lettres</a>		
		<a href="#">Dominos chiffres et lettres</a> A faire jusque 20	Associer les 2 parties du domino, 1 avec le chiffre et l'autre les lettres	Associer écriture en chiffres et en lettres.
		<a href="#">Associer nombre et écriture lettres cartes</a>	Associer l'écriture en chiffre et en lettre d'un même nombre. Vérification en retournant les étiquettes.	Associer écriture en chiffres et en lettres.
		<u>Associer nombres en chiffres et en lettres</u> <a href="#">chez la vie en classe</a>	Associer la carte écriture en lettres d'un nombre écrit en chiffre.	

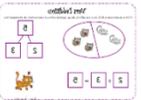
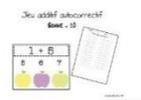
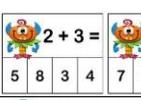
## Centres de calculs

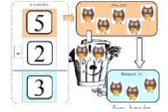
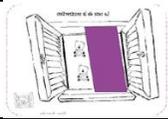
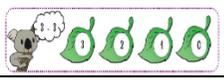
### Mémoriser des faits numériques et des procédures

<b><u>C1: Tables d'addition</u></b>		<a href="#">Les additions des gourmands</a>		<a href="#">Le petit train des nombres</a>
		<a href="#">Jeu du chat et de la souris</a>		Cartapinces tables addition <a href="#">chez Lutin bazar</a>
<b><u>Les doubles</u></b>		Cartapinces doubles <a href="#">Chez Crevette</a>		Mémory des doubles <a href="#">Chez Teacher Charlotte</a>
		Dominos des doubles <a href="#">Chez Define</a>		Mistigri doubles et moitiés <a href="#">Chez Crevette</a>
		Cocotte doubles <a href="#">chez lamaitresseaime</a>		Cartapinces doubles <a href="#">chez Lutin bazar</a>
<b><u>Décompositions additives de 10.</u></b>		Domino des compléments à 10 <a href="#">Lutin bazar</a> ou <a href="#">mecarson</a> ou <a href="#">aliaslili</a>		Atelier compléments à 10 <a href="#">Lutin bazar</a>
		La cocotte des compléments à 10 chez <a href="#">mecarson</a>		<a href="#">Jeu des arcs en ciel et soleil chez l'école de Julie</a>
		Jeu de l'oie des compléments à 10 chez <a href="#">aliaslili</a>		Mistigri des compléments à 10 <a href="#">chez Crevette</a>
		<a href="#">Puzzle océan des compléments à 10</a>		Cartapinces des compléments à 10 <a href="#">chez Crevette</a>
		Jeu de cartes : 10 est la cible <a href="#">Lutin bazar</a>		Cartapinces complément à 10 <a href="#">chez Lutin bazar</a>

## Calcul en ligne

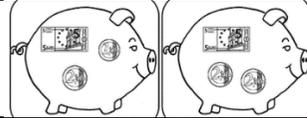
**C3: Calculer en utilisant des écritures en lignes additives**

	<p><u>Ateliers initiations à l'addition</u> chez <a href="#">Bout de gomme</a></p>		
	<p>Atelier structure additive <a href="#">chez la vie en classe</a></p>		
	<p><u>Jeu additif somme &lt; 10</u></p>		
	<p><u>Les puzzles d'additions</u> chez <u>Mitsouko</u></p>	<p><i>A chaque fiche correspond un paquet de 10 cartes "additions" L'élève dispose les cartes de chaque côté de la fiche puis pose chaque carte sur le résultat qui lui correspond Pour valider, il retourne les cartes et le dessin apparaît ! ou pas !</i></p>	
	<p><u>Jeu des chouettes</u></p>		
	<p><u>Les additions des monstres</u> chez <u>Crevette</u></p>		
	<p><u>jeu des boules de glaces</u> chez <u>Crevette</u></p>		
	<p>Cartapinces additions de petits nombres <a href="#">chez Lutin bazar</a></p>		
	<p><u>Jeu de cartes</u></p>	<p>Des supports, des cartes à jouer. Les élèves doivent trouver les cartes qui peuvent faire le résultat demandé</p>	
	<p><u>Additionner avec des cubes</u></p>	<p>Des cartes additions posées et des cubes. Les élèves doivent fabriquer les tours, compter les cubes et écrire le résultat.</p>	

<p><u>Calculer en utilisant des écritures en lignes soustractives.</u></p>		<p>Ateliers initiation aux soustractions <a href="#">chez Bout de gomme</a></p>		
		<p>atelier de découverte du sens de la soustraction <a href="#">chez la vie en classe</a></p>		
		<p>Le sens de la soustraction <a href="#">chez la vie en classe</a></p>		
		<p>Soustractions à la pelle chez <a href="#">recréatisse</a></p>		
		<p>Atelier autonome koala chez la vie en classe</p>		
		<p>Cartapinces soustractions <a href="#">chez Crevette</a></p>		
		<p>Les dents tombées <a href="#">chez Lilipomme</a></p>	<p>L'élève prend une carte. Il doit trouver le résultat de la soustraction. Pour cela il colorie les dents tombées.</p>	

## Centre de grandeurs et mesures

### GM3 : La monnaie



[La tirelire chez Crevette](#)

Les enfants doivent compter combien ils ont dans leur tirelire et le marquer sur leur fiche récapitulative.



[La marchande chez Crevette](#)

Un élève joue le client, le deuxième, le marchand... Le jeu est classique : le client choisi un article et le paye. Dans les cartes à acheter, il y a pour chaque objet une carte réponse donnant exactement les pièces qu'il faut donner.



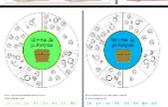
Ou

[Chez la vie en classe](#)



[Mystère chez le marchand Lilipomme](#)

l'élève doit trouver la somme qu'il y a dans 7 porte-monnaies. Il place un jeton sur chaque objet qu'il peut donc acheter. Il restera UN objet sur l'étalage du marchand: il s'agit de l'objet mystère!!! L'élève peut vérifier en regardant dans l'enveloppe réponse.



[La roue de la fortune](#)

Les élèves doivent calculer la somme et accrocher la pince à linge qui correspond. Un atelier autonome qui trouvera sa place dans mon centre de mesure.

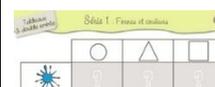
## Centres de résolution de problèmes

### P1 : Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux > mode de représentation de données numériques: tableaux

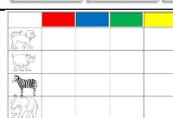
#### P1



Chez [Elau](#)



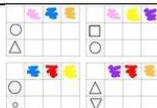
[chez classeur decole série 1](#)



[chez crevette série 1](#)



[Compléter un tableau à double entrée chez moi](#)



[chez tableau blanc](#)



[Lire un tableau à double entrée chez moi](#)