

MHM Module 17 – Séance 1	MHM Module 17 – Séance 2	MHM Module 17 – Séance 3	MHM Module 17 – Séance 4
<p>Activités ritualisées : Sur l'ardoise : Afficher la figure « 3 » du jeu des formes. On la laisse affichée 30 sec puis on la cache. Ils doivent la reproduire à main levée sur l'ardoise.</p> <p>Calcul mental : Faire des additions en ligne qui obligent à passer la centaine : 479+25 ; 389+13 ; 572+35</p> <p>Apprentissage : Interroger la connaissance des pièces de centimes. Les laisser les manipuler et faire quelques sommes. Leur donner la fiche sur la monnaie : ils dessinent pour réaliser les sommes. Puis Fichier « Horodator** <i>Matériel : Fiche sur la monnaie + fichier Horodator**</i></p>	<p>Activités ritualisées : Écrire à l'ardoise des nombres entre 500 et 1000, puis écrire le nombre suivant : 576 ; 762 ; 843</p> <p>Calcul mental : – Faire +11 à un nombre > 100 : 125+11 ; 263+11 ; 286+11 – Faire – 11 à un nombre > 100 : 324-11 ; 346-11 ; 746-11</p> <p>Apprentissage : Passer l'évaluation ex. NC1, NC2, NC3, NC4, G1, GM1, GM4 Puis fichier Pyramide** <i>Matériel : Évaluation CE1 + fichier Pyramide**</i></p>	<p>Activités ritualisées : Écrire à l'ardoise des nombres entre 500 et 1000, puis écrire le nombre suivant : 571 ; 678 ; 890</p> <p>Calcul mental : – Faire +11 à un nombre > 100 : 145+11 ; 453+11 ; 128+11 – Faire – 11 à un nombre > 100 : 645-11 ; 165-11 ; 342-11</p> <p>Apprentissage : Passer l'évaluation NC5, NC6, NC7, NC8, G2, GM2, OGD1 Puis fichier Sudoku** <i>Matériel : Évaluation CE1 + fichier Sudoku**</i> DEVOIRS :</p>	<p>Activités ritualisées : Écrire à l'ardoise des nombres entre 500 et 1000, puis écrire le nombre suivant : 856 ; 936 ; 834</p> <p>Calcul mental : – Faire +11 à un nombre > 100 : 147+11 ; 567+11 ; 245+11 – Faire – 11 à un nombre > 100 : 655-11 ; 562-11 ; 154-11</p> <p>Apprentissage : Passer l'évaluation NC9, NC10, NC11, NC12, G3, G4, GM3, Puis fichier Billard** <i>Matériel : Évaluation CE1 + fichier Billard**</i></p>

**MHM Module 17 – Séance 5
(régulation)**

Calcul mental : Jeu de la cible (en tissu), effectuer plusieurs lancers.

Résolution de problèmes : faire 2 problèmes dans le fichier CE1 (2).

Régulation : Fiche numération jusque 799

Matériel : Fichier « Problèmes CE1 (2) »