

MHM CE2 – Module n°1

Objectifs : la connaissance des nombres ; révision des calculs additifs ; le tracé à la règle.

MHM CE2 – Module 1 Séance 1	MHM CE2 – Module 1 Séance 2	MHM CE2 – Module 1 Séance 3	MHM CE2 – Module 1 Séance 4
Activités ritualisées : (sur l'ardoise) – Les élèves comptent à rebours à partir de 80 le plus possible. – Écrire au tableau des séries de nombres : 178 ; 314 ; 755 ; 298 Ils doivent recopier et les classer du plus petit au plus grand. Refaire avec : 411 ; 613 ; 512 ; 419 Calcul mental : (sur l'ardoise) : $13 + 14 = \dots$ $12 + 25 = \dots$ $13 + 26 = \dots$ $22 + 37 = \dots$ Résolution de problèmes : Fichier problèmes CE2 > faire le problème 1 Apprentissage : Avec les chiffres 0, 2, 4, 6, 8 (écrits au tableau), leur demander de fabriquer le plus de nombres possibles puis de les écrire en lettres (dans le cahier). Matériel : <i>fichier problèmes CE2</i>	Activités ritualisées (sur l'ardoise) : – Présenter les cartes flash des nombres entre 10 et 20 et ils doivent ajouter x centaines à ce nombre et l'écrire sur l'ardoise (je montre 17, je leur dis d'ajouter 300 par ex). (en proposer 5 environ) – Écrire au tableau des séries de nombres : 99 ; 101 ; 119 ; 91 ; 111 Ils doivent recopier le plus grand puis le plus petit. Calcul mental : lire la règle de la « bataille des cartes ». Rappeler le jeu vu en CE1 et réaliser une partie fictive en collectif. Apprentissage : Distribuer le fichier « Traceur*** », rappeler le fonctionnement dudit fichier (similaire à celui vu en ce1). Les élèves avancent à leur rythme. Matériel : <i>fichier « Traceur *** » ; règle « la bataille des cartes » + cartes</i>	Activités ritualisées (sur l'ardoise) : . Présenter les cartes flash nombres de 10 à 20, demander d'ajouter x dizaines à ce nombre (je montre 17, je leur dis d'ajouter 80 par ex). . Dans leur cahier, écrire tous les nombres qui viennent après 335 Calcul mental (sur l'ardoise) : $7 + 4 = \dots$; $6 + 5 = \dots$ $7 + 6 = \dots$; $8 + 7 = \dots$ Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) » Apprentissage : Groupe 1 : Dans le cahier, poser les opérations suivantes 134+263 ; 402+57 ; 173+265 ; 908+2036 ; 13+6057+209 Ils s'auto valident avec la calculatrice. Groupe 2 : Les élèves doivent trouver comment faire les sommes données uniquement avec des billets de 100€, 10€ et des pièces de 1€. Faire avec eux un exemple : 132€ c'est 1 billet de 100€, 3 billets de 10€ et 2 pièces de 1€. Ils ont le matériel à disposition et peuvent travailler à deux. Ils écrivent leur réponse dans leur cahier. Les sommes : 128€ ; 251€ ; 973€ ; 1451€ Groupe 2 : Dans le cahier, poser les opérations suivantes 134+263 ; 402+57 ; 173+265 ; 908+2036 ; 13+6057+209 Ils s'auto valident avec la calculatrice. Matériel : <i>fichier problèmes CE2 ; pièces et billets</i>	Activités ritualisées (sur l'ardoise) : . Présenter les cartes flash nombres de 10 à 20, demander d'ajouter x dizaines à ce nombre (je montre 17, je leur dis d'ajouter 80 par ex). . Dans leur cahier, écrire tous les nombres qui viennent après 276 Calcul mental (sur l'ardoise) : écrire de 2 en 2 à l'ardoise. Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) » Apprentissage : Groupe 1 : Les élèves doivent trouver comment faire les sommes données uniquement avec des billets de 100€, 10€ et des pièces de 1€. Faire avec eux un exemple : 132€ c'est 1 billet de 100€, 3 billets de 10€ et 2 pièces de 1€. Ils ont le matériel à disposition et peuvent travailler à deux. Ils écrivent leur réponse dans leur cahier. Les sommes : 128€ ; 251€ ; 973€ ; 1451€ Groupe 2 : Dans le cahier, poser les opérations suivantes 134+263 ; 402+57 ; 173+265 ; 908+2036 ; 13+6057+209 Ils s'auto valident avec la calculatrice. Matériel : <i>fichier problèmes CE2 ; pièces et billets</i>
MHM CE2 – Module 1 Séance 5	MHM CE2 – Module 1 Séance 6		
Activités ritualisées (sur l'ardoise) : . Présenter les cartes flash nombres de 10 à 20, demander d'ajouter x dizaines à ce nombre (je montre 17, je leur dis d'ajouter 80 par ex). . Dans leur cahier, écrire tous les nombres qui viennent après 581. Calcul mental (sur l'ardoise) : écrire les nombres de 5 en 5 jusque 200. Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) » Apprentissage : Groupe 1 : Leur donner en binôme des enveloppes contenant des sommes en billets (sommes entre 500 et 1000). Dans le cahier, ils décomposent la somme sous la forme : 1 billet de 200€, 4 billets de 100€, 2 billets de 50€, 1 billet de 5€ $200+4 \times 100+2 \times 50+5 = 600+100+5 = 705$ Faire un exemple avec eux (simple : 325€) puis ils font avec plusieurs enveloppes préparées. (Ils doivent en faire au moins une sur la durée prévue) Groupe 2 : Jouer à « La bataille des cartes ». Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves. Matériel : <i>fichier problèmes CE2 ; pièces et billets en enveloppes ; cartes</i>	Activités ritualisées (sur l'ardoise) : . Présenter les cartes flash nombres de 10 à 20, demander d'ajouter x dizaines à ce nombre (je montre 17, je leur dis d'ajouter 80 par ex). . Dans leur cahier, écrire tous les nombres qui viennent après 493. Calcul mental (sur l'ardoise) : écrire les nombres de 5 en 5 le plus loin possible. Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) » Apprentissage : Groupe 1 : Jouer à « La bataille des cartes ». Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves. Groupe 2 : Leur donner en binôme des enveloppes contenant des sommes en billets (sommes entre 500 et 1000). Dans le cahier, ils décomposent la somme sous la forme : 1 billet de 200€, 4 billets de 100€, 2 billets de 50€, 1 billet de 5€ $200+4 \times 100+2 \times 50+5 = 600+100+5 = 705$ Faire un exemple avec eux (simple : 325€) puis ils font avec plusieurs enveloppes préparées. (Ils doivent en faire au moins une sur la durée prévue) Matériel : <i>fichier problèmes CE2 ; pièces et billets en enveloppes ; cartes.</i>		

*Matériel pour Module 1 : règle de la bataille des cartes ; fichier « Problèmes CE2 (1) » ; fichier « Traceur *** » ; des jeux de cartes ; enveloppes de pièces et billets pour S5 et S6.
 Pourquoi deux ateliers par séance ? J'ai deux groupes de 6 élèves, c'est plus facile à gérer pour moi.*