

CE1

# MODULE 21

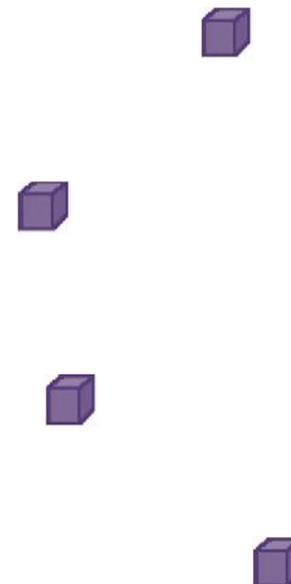
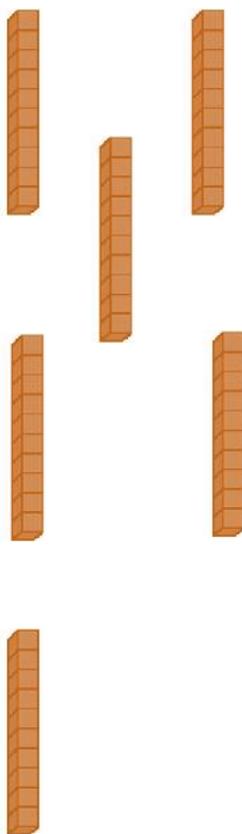
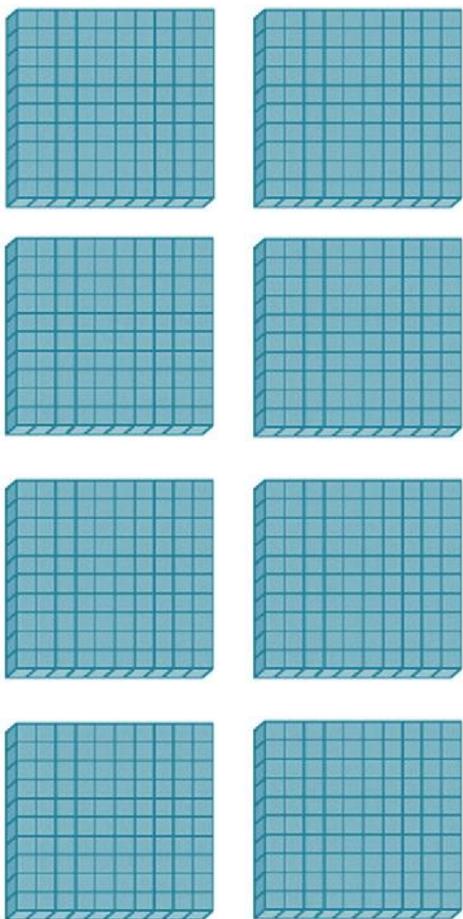
Séances 1-4

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 1

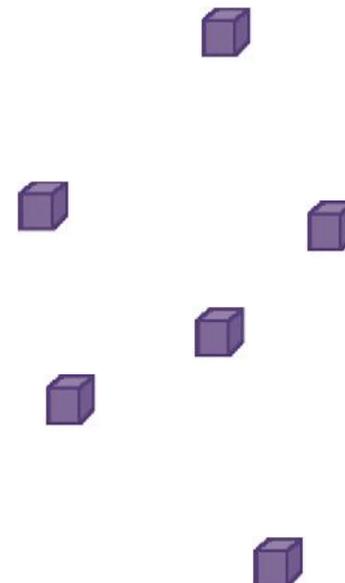
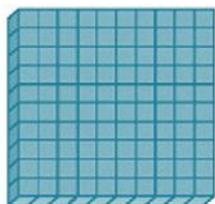
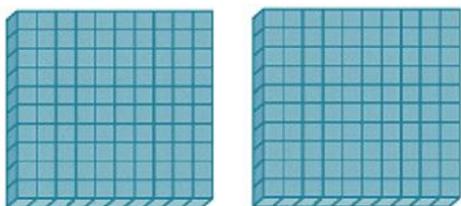
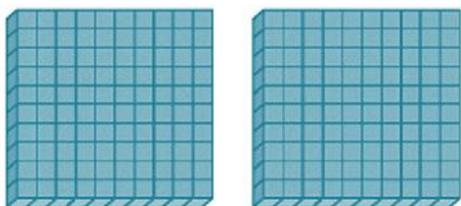
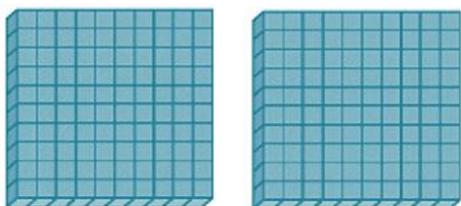
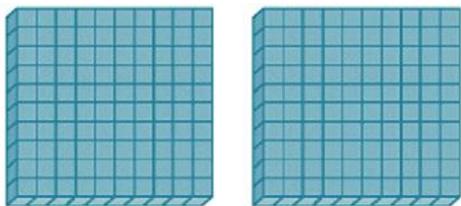


Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 1

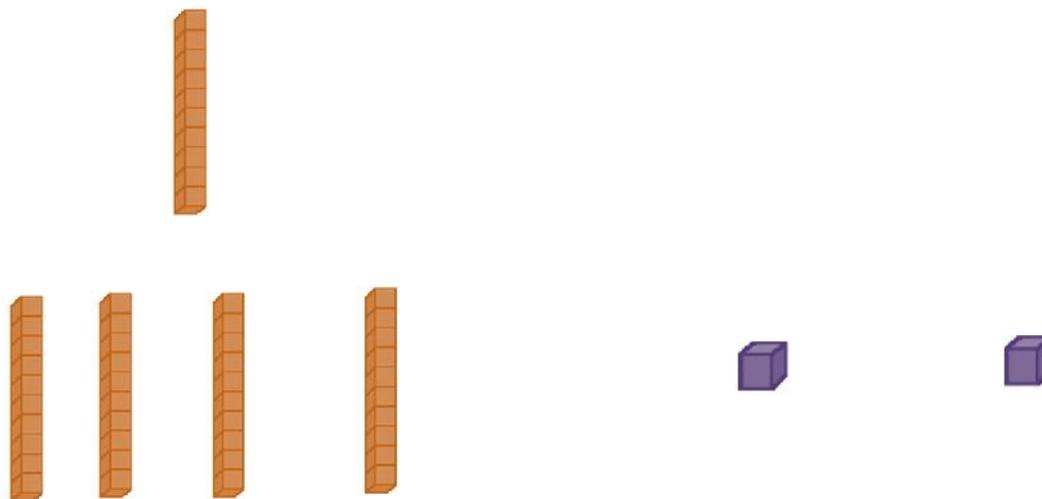
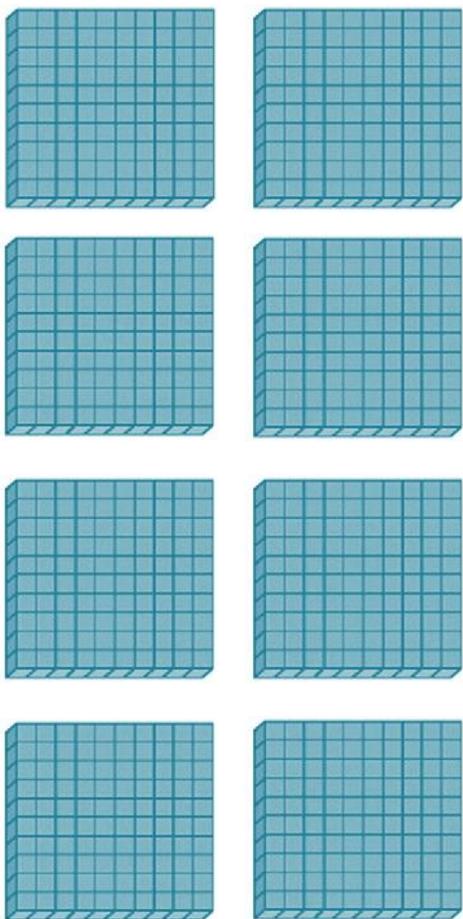


Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 1



Activité  
ritualisée

Séance 1

dictée de nombres

calcul  
mental



Séance 1

$$7 + 9 + 6$$

calcul  
mental



Séance 1

$$5 + 8 + 7$$

### Leçon 14 : la soustraction avec retenue

$$\begin{array}{r} 74 \\ - 28 \\ \hline \end{array}$$

Je commence par **les unités**.

J'ai 4 unités et je veux en enlever 8.

Je ne peux pas le faire.

$$\begin{array}{r} 6\cancel{7}14 \\ - 28 \\ \hline 6 \end{array}$$

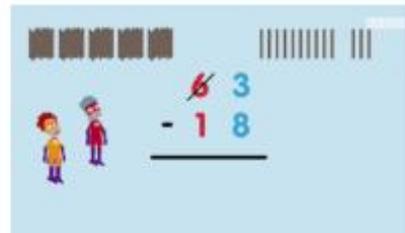
Je prends **une dizaine** aux 7 dizaines.  
Je la casse en **10 unités** et je la donne  
**aux unités**. Donc j' ai **14 unités**.

$$14 - 8 = 6$$

$$\begin{array}{r} 6\cancel{7}14 \\ - 28 \\ \hline 46 \end{array}$$

Je passe ensuite **aux dizaines**.

$$6 - 2 = 4$$



<https://lc.cx/ckTn>

apprentissage

Je m'entraîne

Séance 1



45-39

63-28

95-76



342-129

674-358

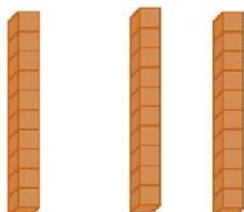
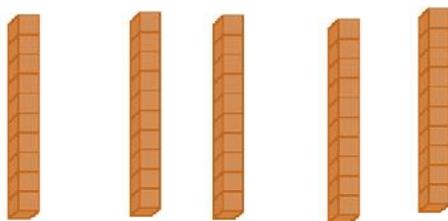
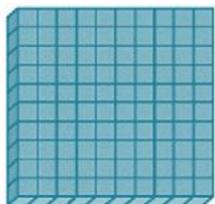
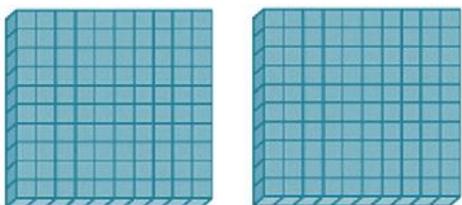
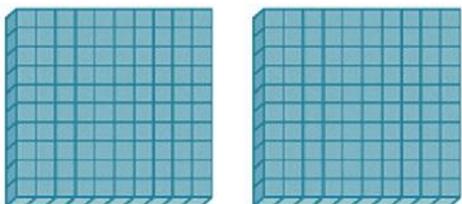
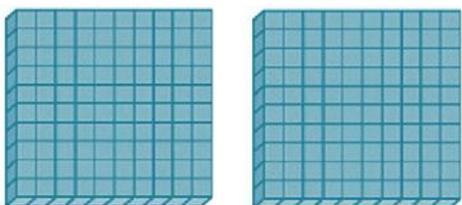
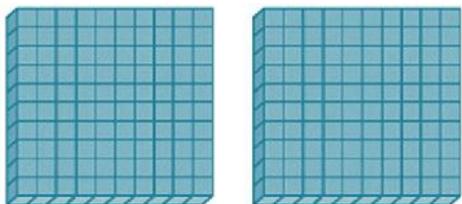
731-417

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 2

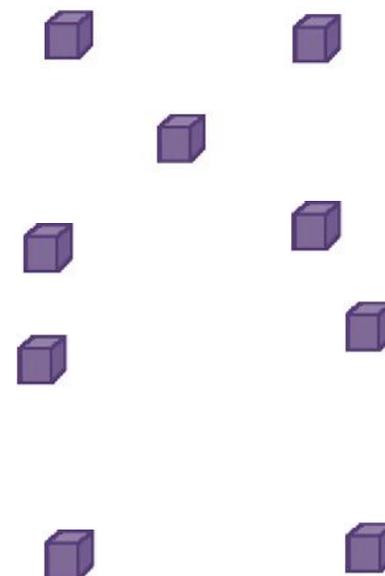
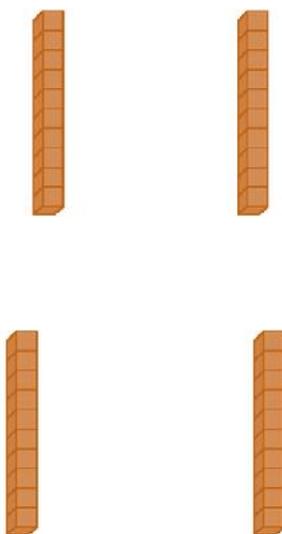
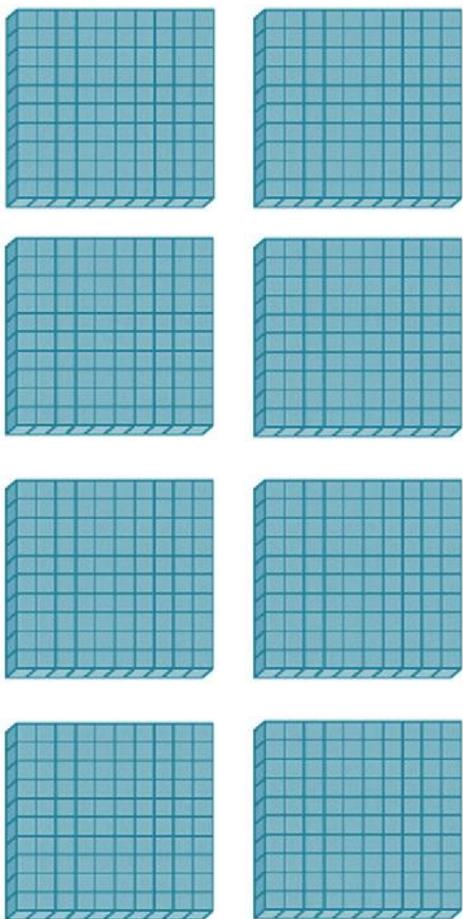


Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 2

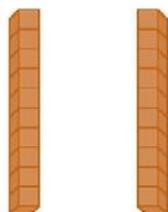
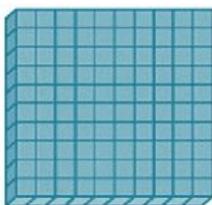
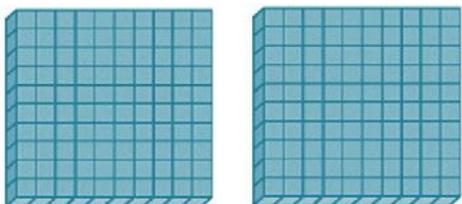
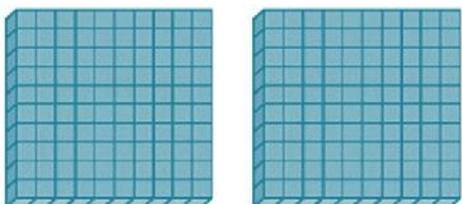
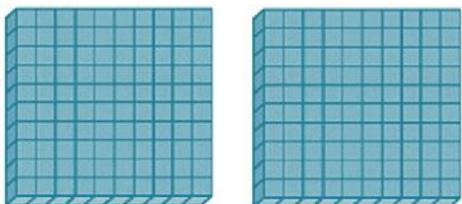
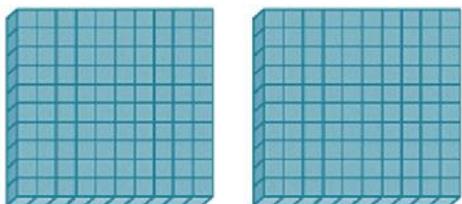


Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 2



Activité  
ritualisée

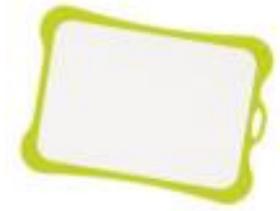
Séance 2

dictée de nombres

calcul  
mental

Séance 2

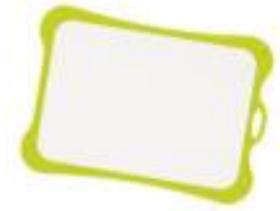
5x6



calcul  
mental

Séance 2

$$2 \times 7$$



calcul  
mental

Séance 2

$$4 \times 8$$



calcul  
mental

Séance 2

$$5 \times 9$$



calcul  
mental

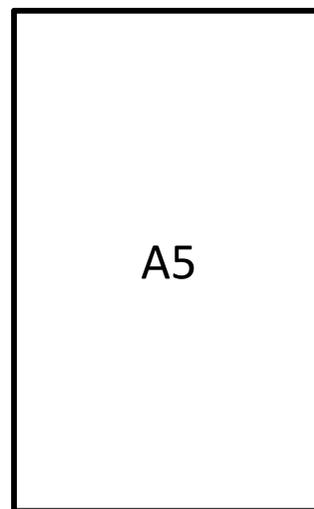
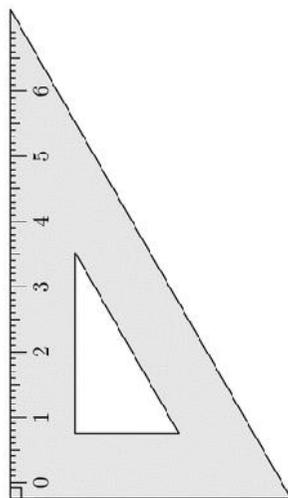
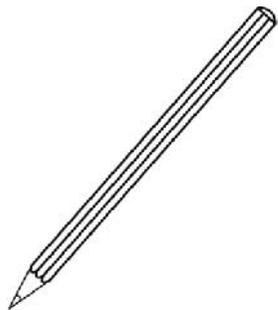
Séance 2

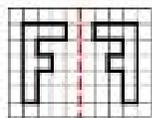
3x6



Séance 2

Sur une feuille A5, tracer une figure qui compte **deux angles droits**





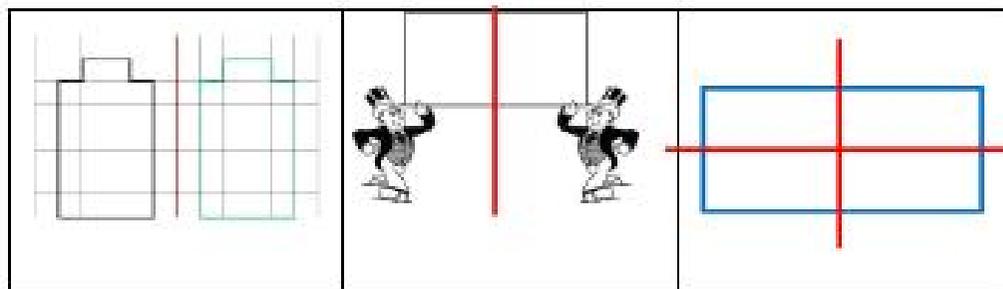
# LE MIROIR ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	

## Comment faire ?

Deux figures sont symétriques si, lorsque je plie le long de **l'axe de symétrie**, elles se superposent parfaitement.

C'est comme si je regarde dans un miroir.



Une figure peut avoir 0, 1 ou plusieurs axes de symétrie.

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.

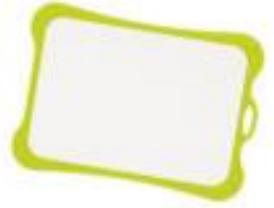


Séance 3

Huit cent vingt trois

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.

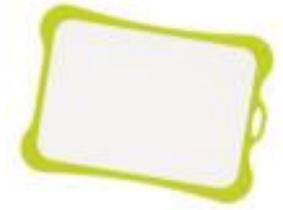


Séance 3

neuf cent trente six

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 3

Huit cent soixante et un

Activité  
ritualisée

Séance 3

dictée de nombres

calcul  
mental



Séance 3

$$7 + 5 + 6$$

calcul  
mental



Séance 3

$$7 + 9 + 2$$

## Leçon 15 : Les doubles et moitiés

⇒ Je sais ce qu'est un double

Le **double** c'est **deux fois plus**.

Le double de 3 c'est deux fois 3

$$3 + 3 = 6$$



Le double de 3 c'est 6

Double de 1  $1 + 1 = 2$

Double de 2  $2 + 2 = 4$

Double de 3  $3 + 3 = 6$

Double de 4  $4 + 4 = 8$

Double de 5  $5 + 5 = 10$

Double de 6  $6 + 6 = 12$

Double de 7  $7 + 7 = 14$

Double de 8  $8 + 8 = 16$

Double de 9  $9 + 9 = 18$

Double de 10  $10 + 10 = 20$

apprentissage

## Séance 3

**Exercice :**

Complète:

Le double de 8 est ...

La moitié de 16 est ...

Le double de 24 est ...

La moitié de 60 est...

Le double de 14 est ...

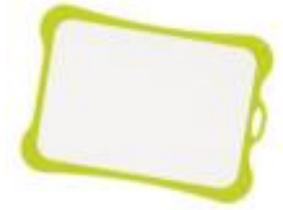
La moitié de 80 est..

Le double de 44est ...

La moitié de 120 est..

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.

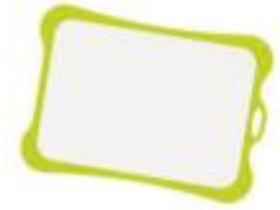


Séance 4

Huit cent soixante et un

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.

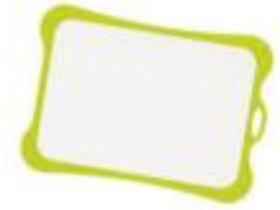


Séance 4

neuf cent quatre vingt douze

Activité  
ritualisée

J'écris en chiffre.



Séance 4

Huit cent dix sept

Activité  
ritualisée

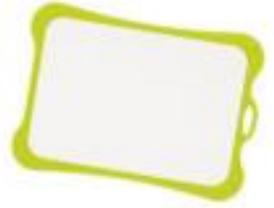
Séance 4

dictée de nombres

calcul  
mental

Séance 4

$$3 \times 5$$



calcul  
mental

Séance 4

$$2 \times 9$$



calcul  
mental

Séance 4



$$4 \times 4$$

calcul  
mental

Séance 4



$$2 \times 7$$

calcul  
mental

Séance 4



$$5 \times 4$$

## Séance 4

### 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
----	----	----	----	----

ou

 La boîte à énigmes ★	<b>1</b>	 La boîte à énigmes ★	<b>2</b>
 A – Combien y a-t-il d'œufs dans la boîte ? B – Combien en faut-il pour faire une douzaine d'œufs ?		 A – Combien y a-t-il de pétales sur chaque fleur ? B – Combien y aura-t-il de pétales en tout avec 3 fleurs ?	
 La boîte à énigmes ★	<b>3</b>	 La boîte à énigmes ★	<b>4</b>
 A – Si cet oiseau attrape 5 poissons par jour combien de poissons aura-t-il attrapé en 1 semaine ? B – Il en fait tomber 1 par jour, combien en aura-t-il mangé en 1 semaine ?		 A – Combien y a-t-il de fleurs sur cette branche ? B – Combien y aura-t-il de fleurs s'il y a 3 branches ?	



CE1

# MODULE 21

Séance 5



*régulation*

## *Séance 5*

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* Faire un retour sur les devoirs et interroger les tables et réfléchir aux moyens de « mieux » mémoriser
- \* Un temps de calcul mental de 5 min.
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Les élèves seront en autonomie sur les outils déjà proposés (fichier ou jeux) et vous prenez un groupe de 3–4 élèves sur une difficulté particulière :

- La technique opératoire de la soustraction
- Les nombres de 60 à 99
- La différence entre double et moitié

Vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves en proposant une approche manipulatoire, ou en appui sur des outils numériques (cf. site). Il s'agit de les aider à bien construire ces points clés du programme importants.

Pensez aussi aux outils numériques, comme « tables » pour s'entraîner aux tables. Voir :

<https://lc.cx/c8MA>

*<http://lesacdemaitresseclairer eklablog.com/>*



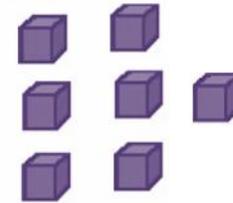
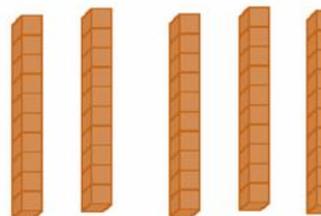
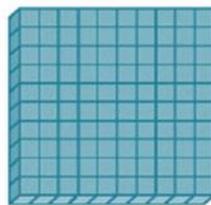
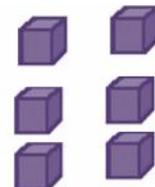
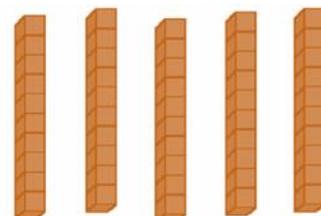
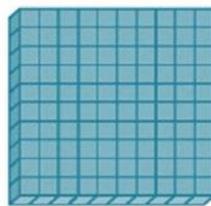
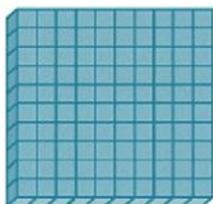
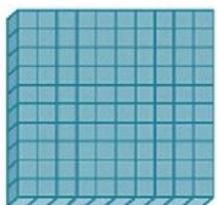
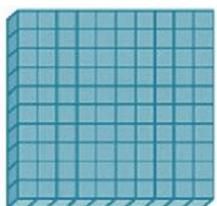
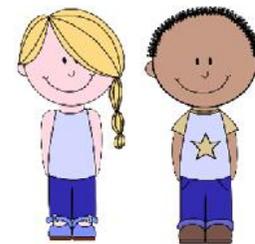
CE1

# MODULE 21

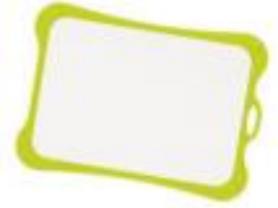
Séance 6

Activité ritualisée

Séance 6



calcul  
mental



Séance 6

1 dizaine = .... unités

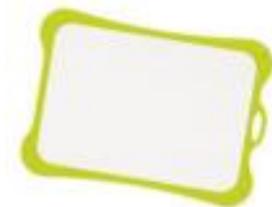
1 centaine = ... dizaine = ... unités

calcul  
mental

Séance 6

La centaine suivante

345  $\Rightarrow$  400



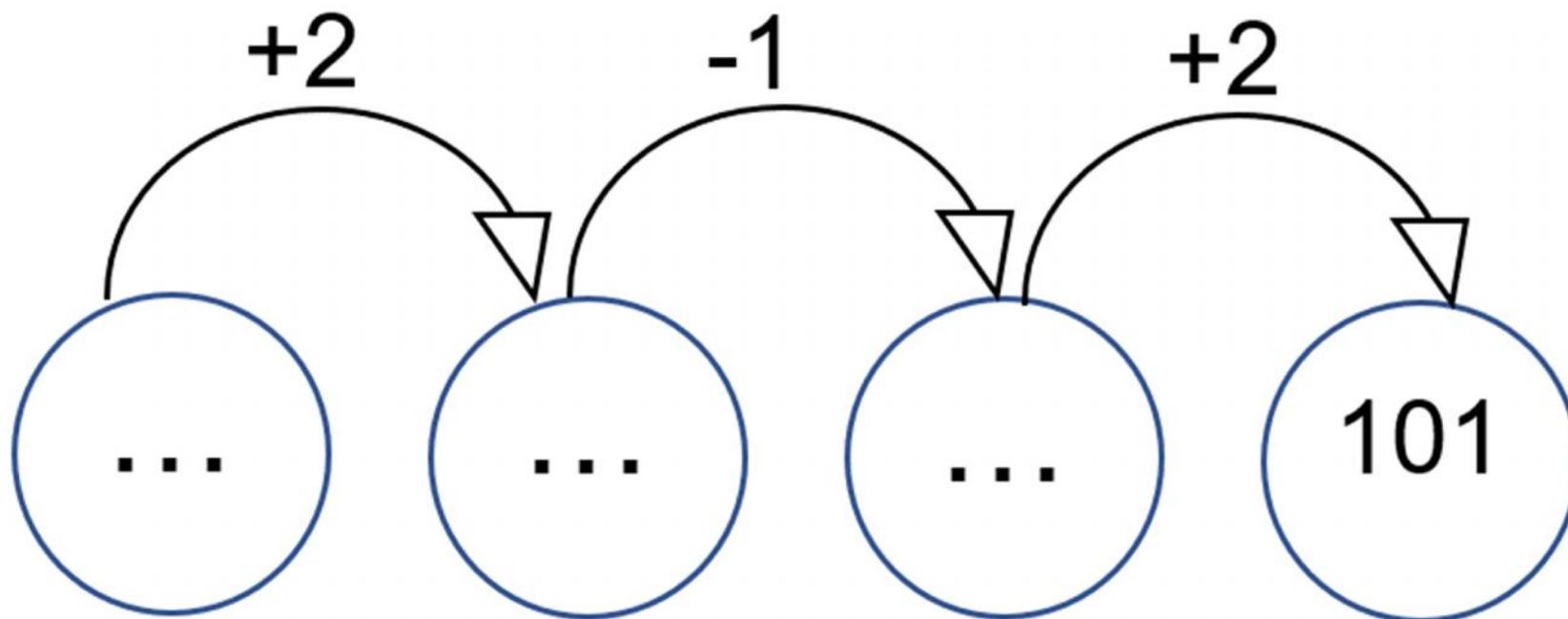
293  $\Rightarrow$

178  $\Rightarrow$

calcul  
mental



Séance 6



# apprentissage

## Séance 6



### JANVIER

L	M	M	J	V	S	D
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	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

### FÉVRIER

L	M	M	J	V	S	D
29	30	31	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
26	27	28	1	2	3	4

### MARS

L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	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
26	27	28	29	30	31	1

### AVRIL

L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	29	30	31	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	26	27	28	29
30	1	2	3	4	5	6

### MAI

L	M	M	J	V	S	D
30	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	26	27
28	29	30	31	1	2	3

### JUIN

L	M	M	J	V	S	D
28	29	30	31	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	26	27	28	29	30	1

### JUILLET

L	M	M	J	V	S	D
25	26	27	28	29	30	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	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5

### AOÛT

L	M	M	J	V	S	D
30	31	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	26
27	28	29	30	31	1	2

### SEPTEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
27	28	29	30	31	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	26	27	28	29	30

### OCTOBRE

L	M	M	J	V	S	D
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	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

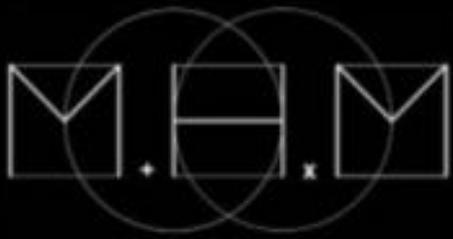
### NOVEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
29	30	31	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
26	27	28	29	30	1	2

### DÉCEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
26	27	28	29	30	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	26	27	28	29	30
31						





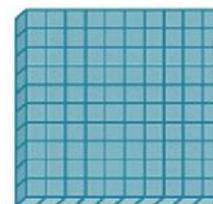
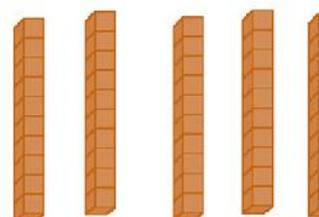
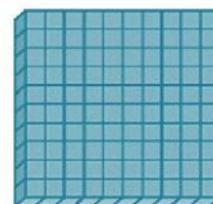
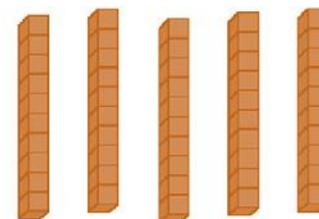
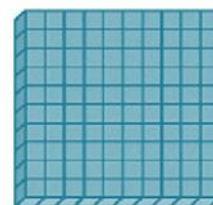
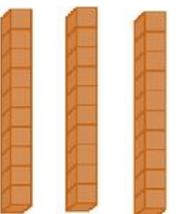
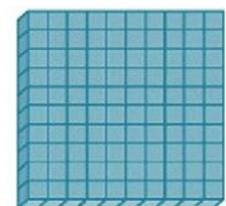
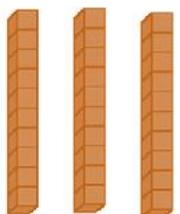
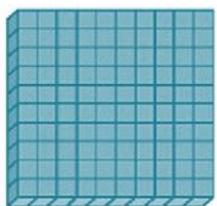
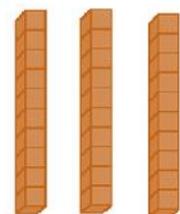
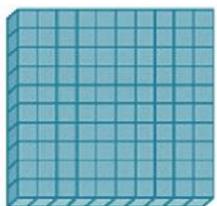
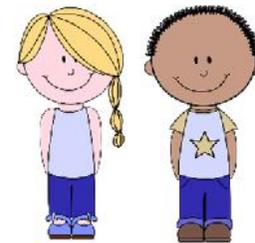
CE1

# MODULE 21

Séance 7

Activité ritualisée

Séance 7



calcul  
mental

# Jeu des 5 dés

## Séance 7



Un nombre est annoncé par l'enseignant (entre 10 et 30 par exemple). Par exemple l'enseignant annonce 19.

Puis il lance les 5 dés.

Les dés donnent : 5 – 4 – 3 – 8 – 5

Les élèves jouent en binôme. Ils ont leur ardoise à disposition et doivent atteindre le nombre ciblé ou s'en rapprocher le plus possible à partir des dés. Ils peuvent additionner ou soustraire (ou multiplier en CE1/CE2).

Chaque équipe dispose du même temps, puis on compare les solutions.

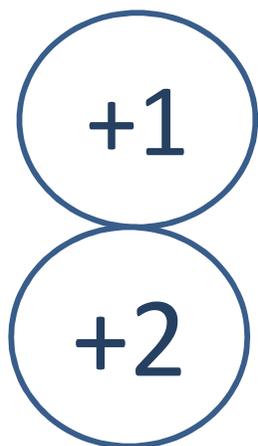
Par exemple, pour faire 19 :  $5 + 5 + 4 + 8 - 3$

Si deux équipes trouvent la solution, celle qui gagne est celle qui a utilisé le moins de dé.

La première équipe qui atteint 3 points gagne la partie.

# JEU DE LA COURSE à...20

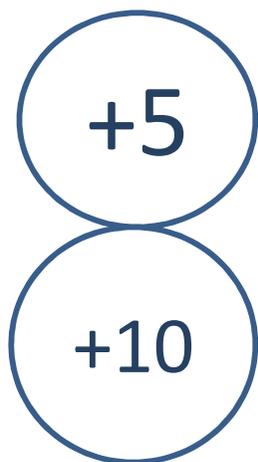
## Séance 7



Joueur A	Joueur B
2	
	4
5	
	7
8	
	9
10	
	11
12	
	14
16	
	18
20 !!!	

# JEU DE LA COURSE à...100

## Séance 7



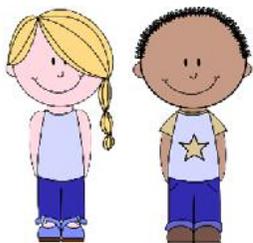
Joueur A	Joueur B
5	
	15
20	
	30
40	
	45
55	
	65
70	
	75
85	
	95
100!!!	

apprentissage

La moitié de ...

Séance 7

500

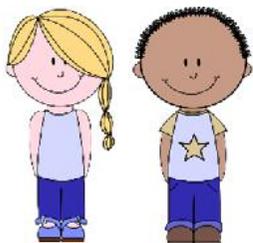


apprentissage

La moitié de ...

Séance 7

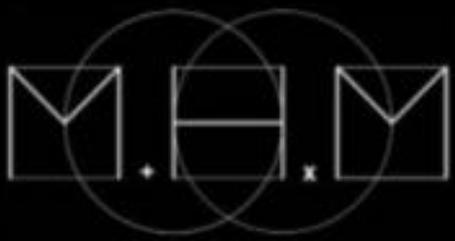
608



apprentissage

Séance 7

# Fichier ou jeu au choix



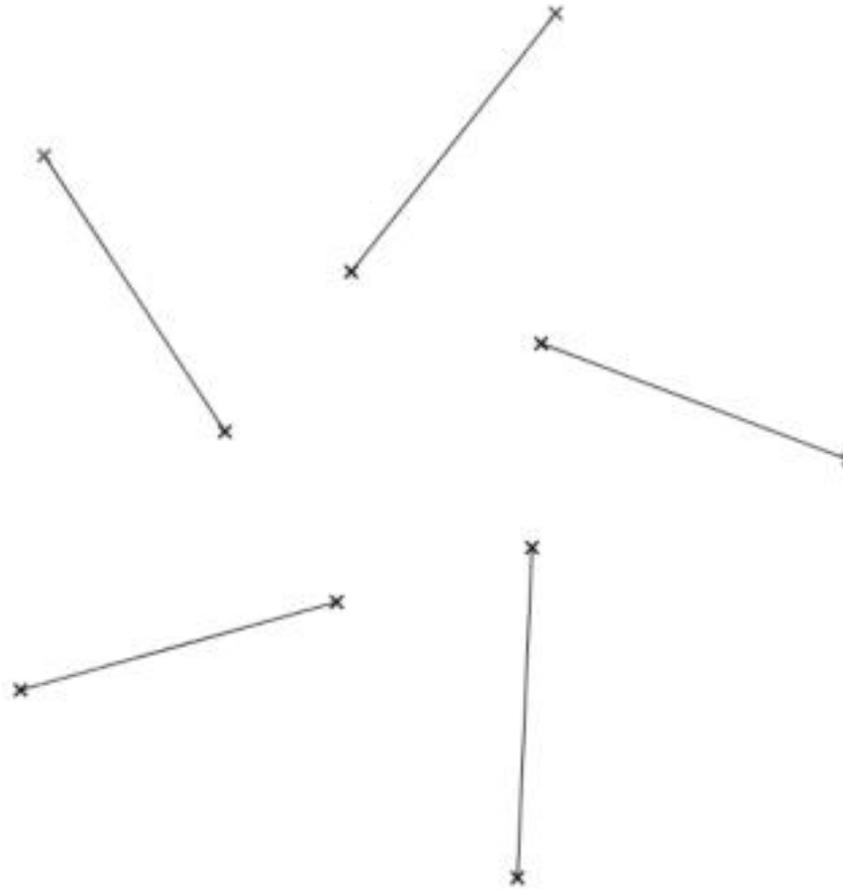
CE1

# MODULE 21

Séance 8

Activité  
ritualisée

Séance 8



calcul  
mental

Séance 8

Groupe A

$$748-37$$

Groupe B

$$\begin{array}{r} 748 \\ - 37 \\ \hline \end{array}$$

calcul  
mental

Séance 8

Groupe A

701-49

Groupe B

$$\begin{array}{r} 701 \\ - 49 \\ \hline \end{array}$$

## Séance 8

# LA GUERRE DU POTAGER

La guerre du potager ★

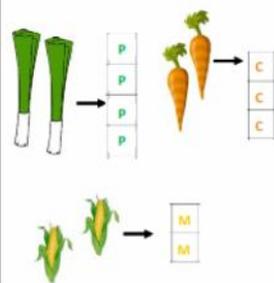
Date :  
/ /

Mon prénom :

MON POTAGER



Place tes légumes dans ton potager  
(Attention, 2 de chaque !):



	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						



LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE

Son prénom :

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

- **But du jeu** : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « **Terre** » : ta taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.

- « **Croqué** » : ta taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.

- « **Disparu** » : ta taupe a mangé tout le légume !

Séance 8

↑ → ← ↓	Code/décode ★ ★
---------	-----------------

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

**Comment faire ?**

2 cas :

Il faut **coder** le chemin :

1/ Je prends le matériel. Je pose le chien, la niche et la viande sur les cases indiquées.

2/ Je cherche le trajet pour que le chien aille sur la case de la viande puis dans sa niche. Il y a un nombre maximum de cases.

	A	B	C
1			
2			
3			
4			

Le chemin va être : → ↑ ↑

Il faut **décoder** le chemin :

1/ Je prends la grille complétée  
« Décode »

2/ Je me place sur l'animal indiqué (Médor le chien gris, Lulu le chien noir et blanc, Minou le chat ou l'écureuil). Je décède le chemin et j'entoure la case où j'arrive parmi les trois propositions.

↑→←↓	Code	1										
 : (A, 1) -  : (C ; 3) -  : (D ; 4)												
Chemin :												
<table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>												

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

↑→←↓	Décode	2
Entoure l'endroit où arrive Médor :		
	3 x →	2 x ↑

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								