

CE1

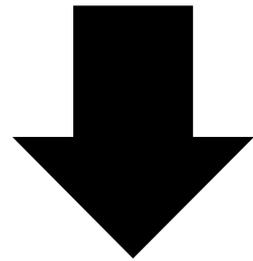
MODULE 8

Séance 1

Activité
ritualisée



Cent-soixante-huit

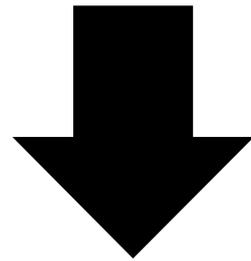


$$100 + 60 + 8 = 168$$

Activité
ritualisée



Cent-vingt-cinq

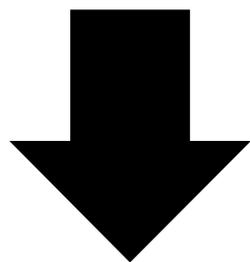


• • • + • • + • = • • •

Activité
ritualisée



Cent-quarante-six



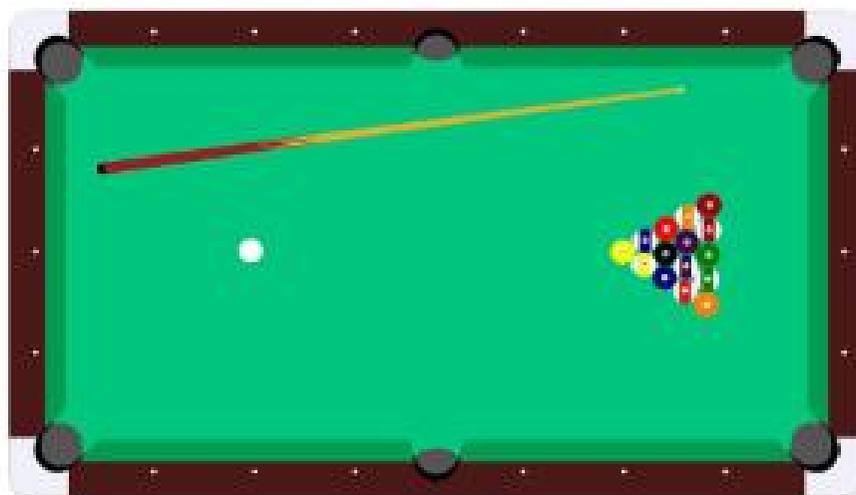
• • • + • • + • = • • •

calcul
mental



Le billard ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18		



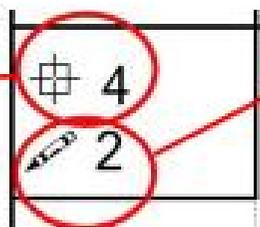
calcul mental

Comment faire ?

Différentes boules de billard sont présentées sur chaque fiche. Chaque boule a une valeur. Il faut que je relie ces boules pour faire un score, de plusieurs manières différentes.

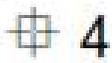
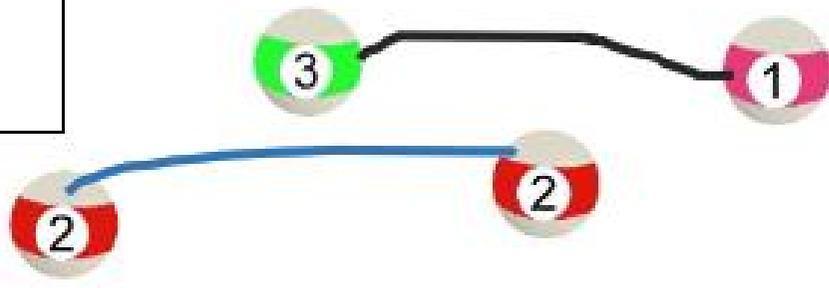
C'est écrit sur la fiche :

Score que je vise : il faut que je fasse « 4 » en reliant plusieurs boules.



Nombre de solutions différentes que je dois trouver.

Exemple :

	Le Billard ★	1
 		

Pour faire 4, j'ai deux solutions 3 + 1 ou 2 + 2. Je relie chaque solution d'une couleur différente.

Attention :

Une boule ne peut servir qu'une fois !

On peut utiliser plusieurs boules !

calcul
mental



Le Billard ★★

1

8
3



calcul
mental

	Le Billard ★★		2
 10  3	   		
	  		

apprentissage

J E U D U

B A N Q U I E R

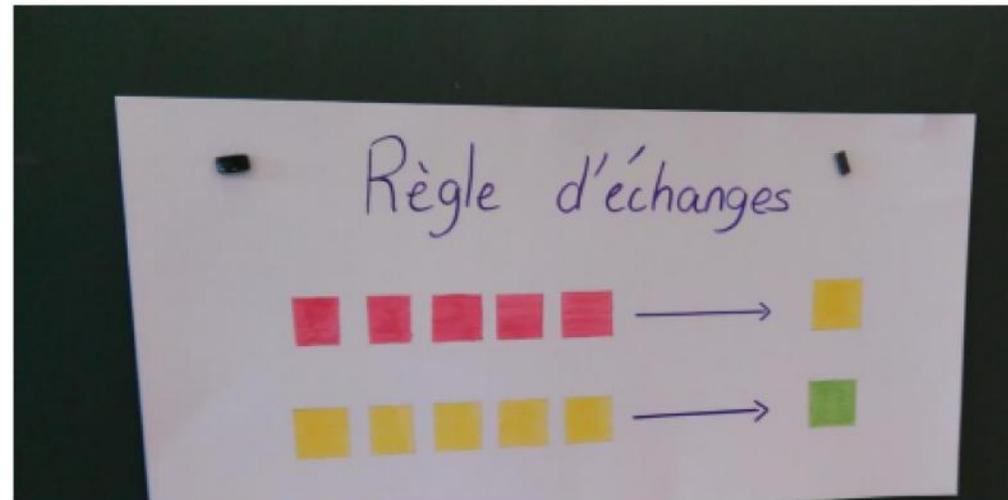
Séance 1 : jouer avec la règle d'échange 5 contre 1

Organisation :

Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, un banquier
Des pions de différentes couleurs mais de même taille et un dé ordinaire.

Règle du jeu :

On définit une règle d'échange :
5 jetons rouges contre un jeton jaune,
5 jetons jaunes contre un jeton vert.



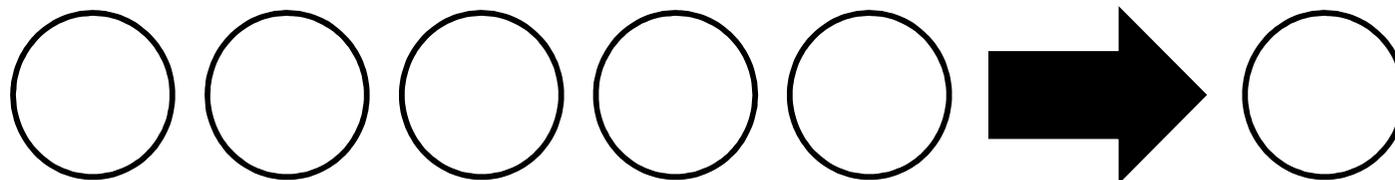
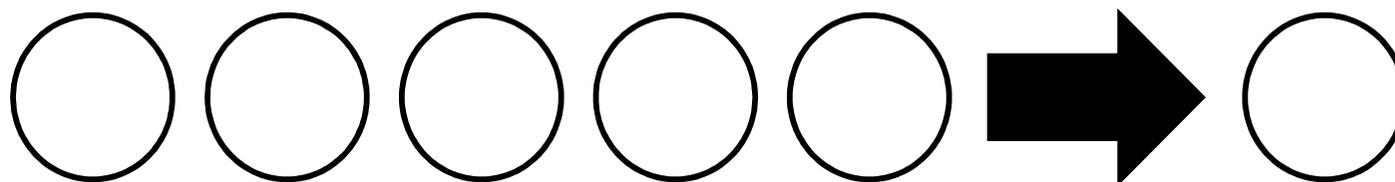
Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et reçoit à chaque fois, autant de jetons rouges que de points sur le dé. Il doit faire les échanges nécessaires avec le banquier dès que possible. Au bout d'un certain nombre de coups (d'abord une partie en 5 coups, puis des parties en 10 coups) on se demande qui a gagné.

Dans un premier temps, on jouera collectivement : l'enseignant fera le banquier et la classe sera divisée en deux équipes.

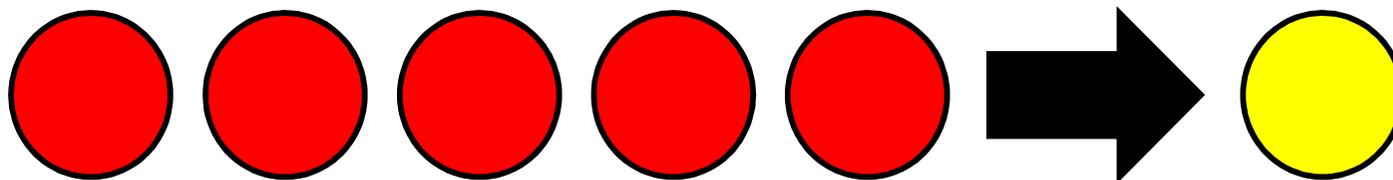
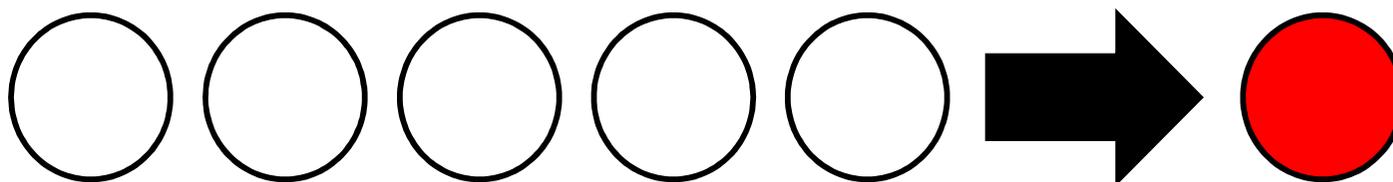
Dans un deuxième temps, les élèves joueront en trinôme.

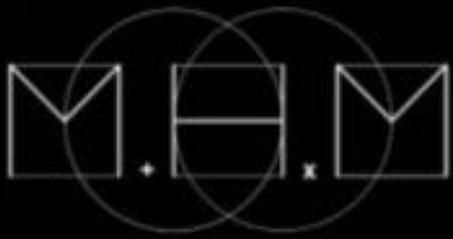
L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre les échanges et leur fonctionnement. Il faudra aussi verbaliser le fait que les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton « jaune » vaut plus qu'un jeton « rouge ».

Règle d'échanges



Règle d'échanges





CE1

MODULE 8

Séance 2-5

Activité
ritualisée

Séance 2

235 c'est

245-10

Activité
ritualisée

Séance 2

426 c'est

.....-.....

Activité
ritualisée

Séance 2

254 c'est

.....-.....

calcul
mental

Séance 2

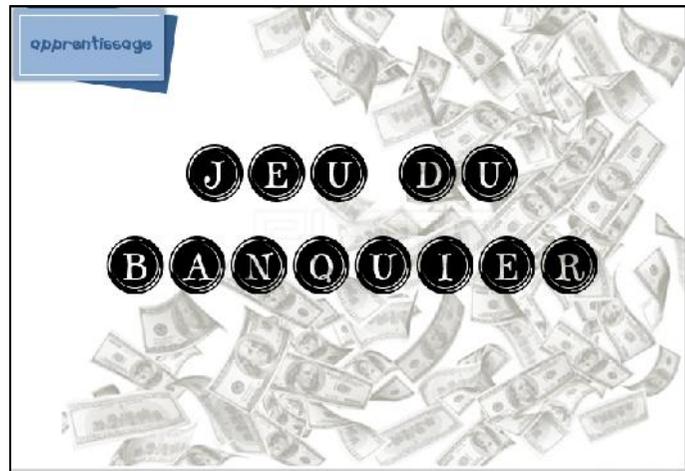
Fiche calcul rapide 1

Ecrire les doubles :

	double
3	...
5	...
7	...
9	...
8	...

Séance 2

Atelier 1



Atelier 2

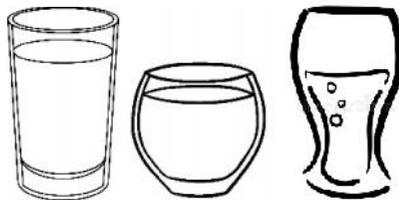
 **Le billard ★★**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18		



Atelier 3

Classe les quantités de liquide



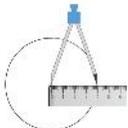
TOUT EN ROND
Fichier classe

Prêt à imprimer pour la classe.

- Tracer dans les cercles ou sur une feuille blanche les nombres.
- Si tu n'as pas d'ordinateur, tu peux dessiner les cercles à la main.
- Couper les cercles ou les carrés selon les dimensions indiquées sur le fichier.
- Tu peux utiliser pour mesurer le cercle le compas ou le cercle de la machine à coudre.

Comment lancer un cercle ?

Le point où se croisent les lignes sur le point qui sera le centre du cercle.



Fichier « tout en rond »

Atelier 4

 35€	 41€

Activité
ritualisée

Séance 3

235 c'est

245-10

Activité
ritualisée

Séance 3

761 c'est

.....-.....

Activité
ritualisée

Séance 3

164 c'est

.....-.....

calcul
mental

Séance 3

Fiche calcul rapide 2

Calcule :

$51 - 1 = \dots$

$103 - 1 = \dots$

$43 - 2 = \dots$

$26 - 5 = \dots$

$96 - 3 = \dots$

$77 - 2 = \dots$

$84 - 2 = \dots$

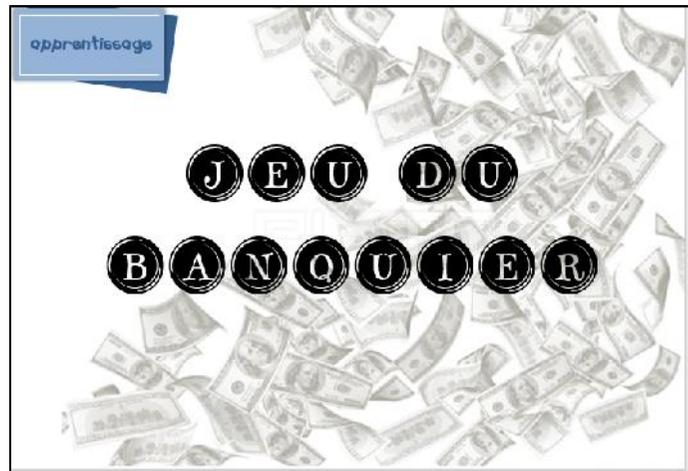
$69 - 2 = \dots$

$51 - 1 = \dots$

$103 - 1 = \dots$

Séance 3

Atelier 1



Atelier 2

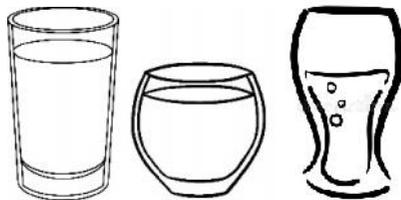
 **Le billard ★★**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18		



Atelier 3

Classe les quantités de liquide



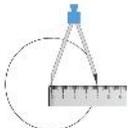
TOUT EN ROND
Fichier classe

Prêt à lire et à écrire pour la classe.

- Il y a des cercles dans les cartes ou sur une feuille. Marque les nombres.
- Si tu n'es pas sûr d'ordonner, tu peux dessiner les cercles.
- Quand les cartes ou les cercles sont dessinés, tu dois les faire dans l'ordre.
- Tu peux même jouer avec les cartes si tu veux le faire avec les cartes.

Comment faire un cercle ?

Les parents ou enseignants peuvent leur montrer comment faire un cercle.



Fichier « tout en rond »

Atelier 4

 35€	 41€

Activité
ritualisée

Séance 4

235 c'est

245-10

Activité
ritualisée

Séance 4

307 c'est

.....-.....

Activité
ritualisée

Séance 4

738 c'est

.....-.....

calcul
mental

Séance 4

Fiche calcul rapide 3

Calcule :

$31 - 30 = \dots$

$43 - 41 = \dots$

$48 - 45 = \dots$

$26 - 25 = \dots$

$96 - 93 = \dots$

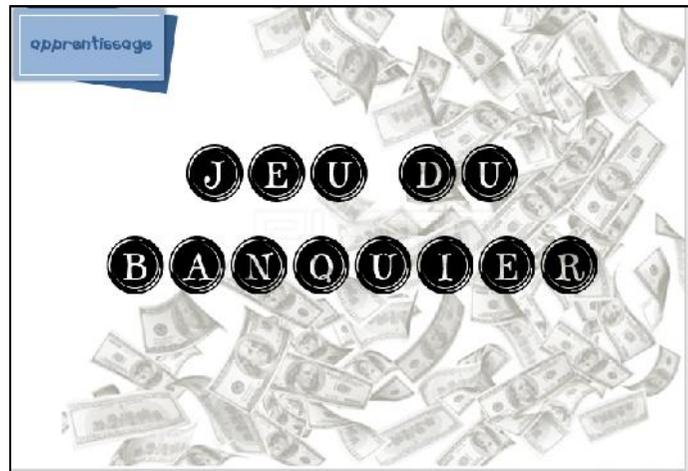
$77 - 72 = \dots$

$84 - 82 = \dots$

$69 - 62 = \dots$

Séance 4

Atelier 1



Atelier 2

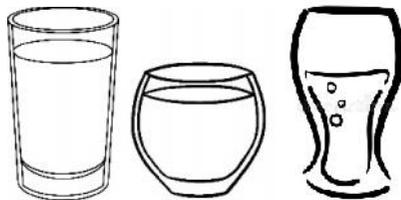
 **Le billard ★★**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18		



Atelier 3

Classe les quantités de liquide



Fichier « tout en rond »

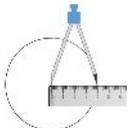
TOUT EN ROND
Fichier classe

Préparer des modèles pour la classe:

- Tracer dans les cahiers ou sur une feuille blanche les modèles.
- Si on ne peut s'abonner, la faire dessiner à la main.
- Couper les cahiers ou les cahiers en deux parties, au-dessus de la ligne pointillée.
- Tracer les modèles pour les cahiers et les cahiers en deux parties.

Comment lancer un cercle?

Les points du compas sont à l'extérieur du cercle qui sera tracé sur le cercle.



Atelier 4

 35€	 41€

Activité
ritualisée

Séance 5

235 c'est

245-10

Activité
ritualisée

Séance 5

588 c'est

.....-.....

Activité
ritualisée

Séance 5

336 c'est

.....-

calcul
mental

Séance 5

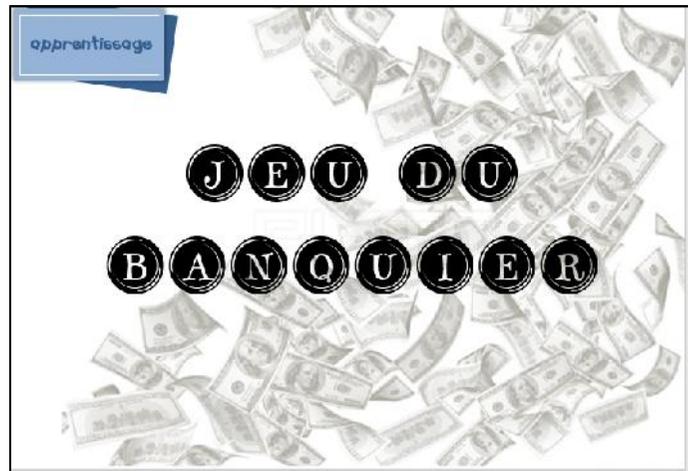
Fiche calcul rapide 4

Ecrire les doubles :

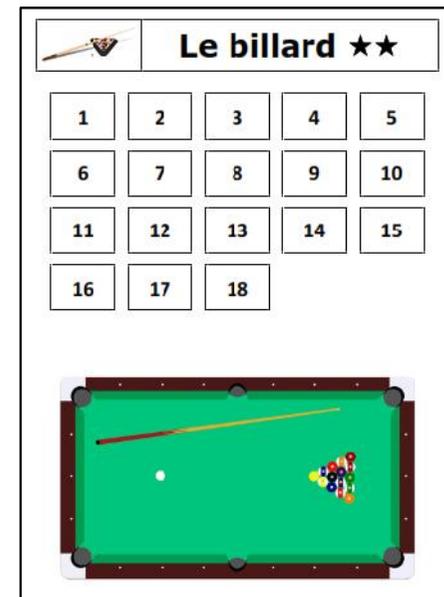
	double
20	...
50	...
40	...
30	...
15	...

Séance 5

Atelier 1

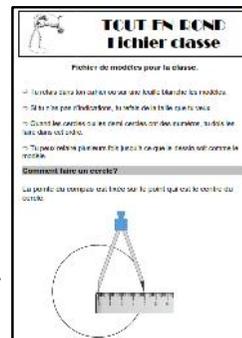
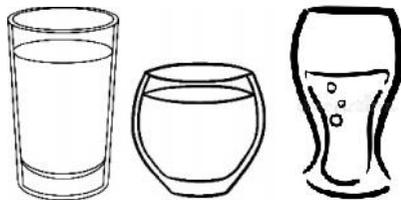


Atelier 2



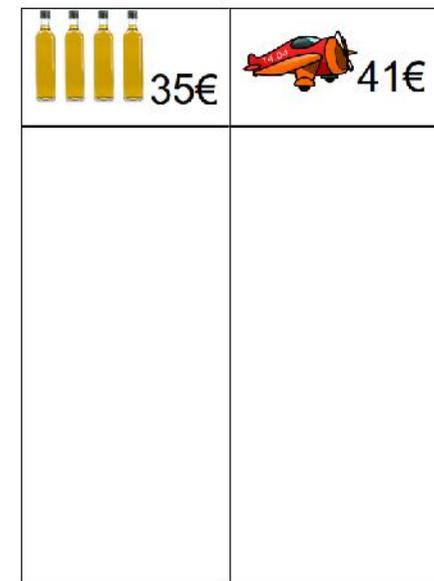
Atelier 3

Classe les quantités de liquide



Fichier « tout en rond »

Atelier 4





CE1

MODULE 8

Séance 6



régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- * faire un retour sur les devoirs.
- * un temps de calcul mental de 10mn ou de bilan sur les rituels (les économies).
- * un temps d'autonomie/groupes de besoin de 45 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 :

- le jeu du banquier
- la connaissance de la suite numérique

Vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves pendant une vingtaine de minutes, puis vous allez relancer les autres sur une autre tâche puis prendre un deuxième groupe les vingt minutes restantes.

N'hésitez pas aussi à utiliser les outils numériques présentés sur le site. Ils peuvent apporter un autre éclairage aux élèves en difficulté et accompagner une meilleure compréhension des phénomènes mathématiques ou offrir des activités différenciées (calculatrice par exemple).



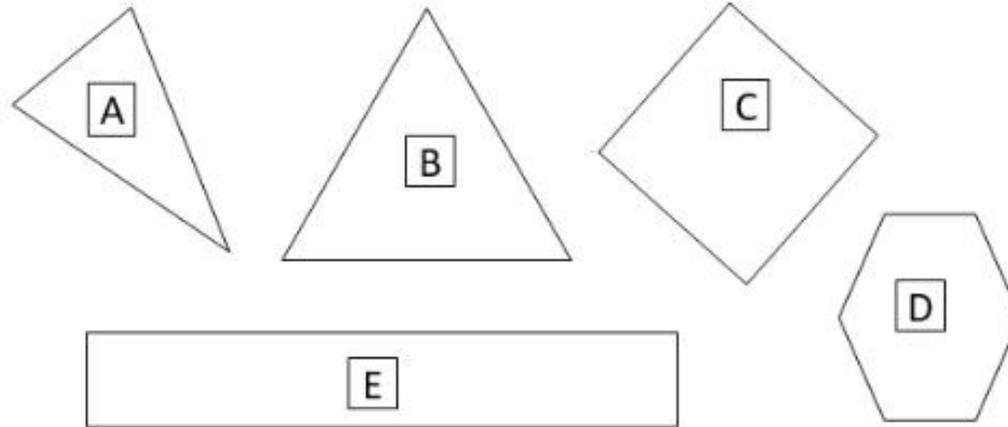
CE1

MODULE 8

Séance 7

Activité ritualisée

Devinettes géométriques :



Devinette 1 :

Je suis un polygone qui compte moins de 5 côtés. J'ai quatre sommets et au moins trois côtés de la même longueur.

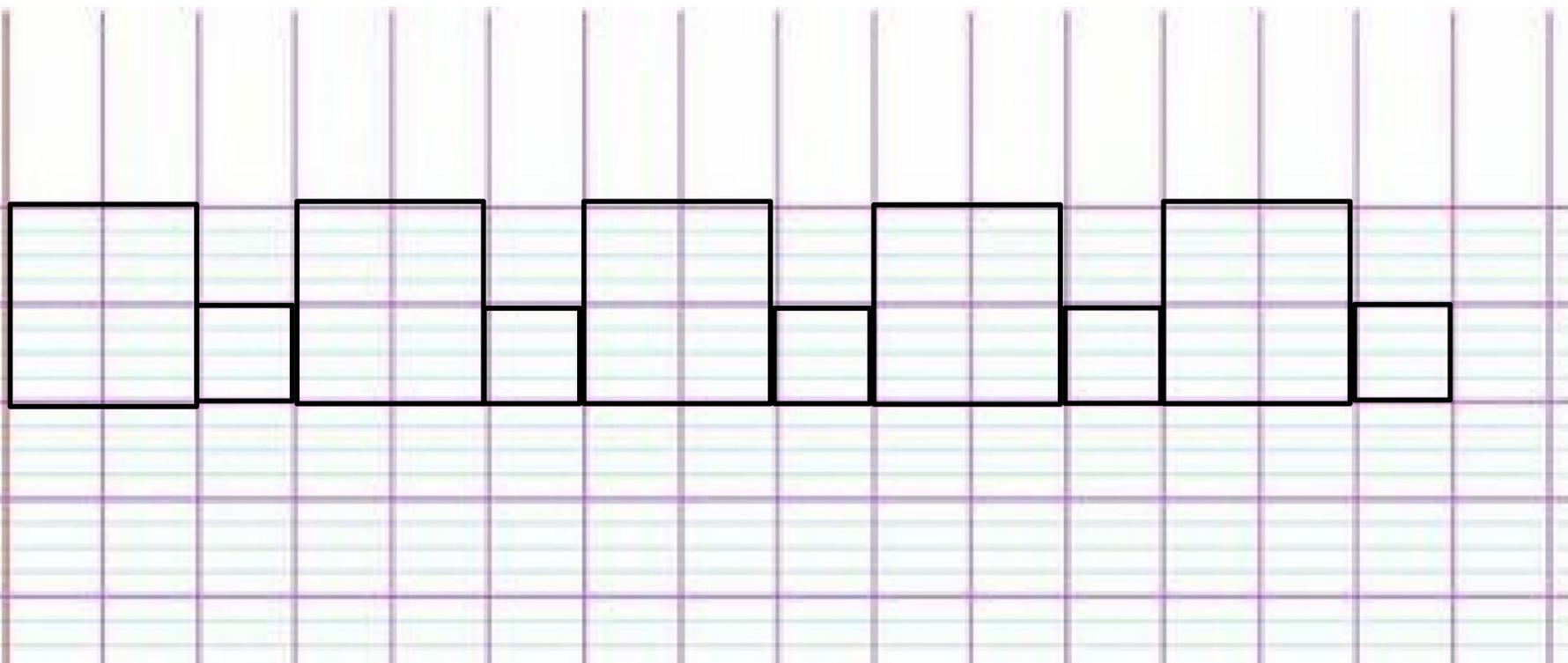
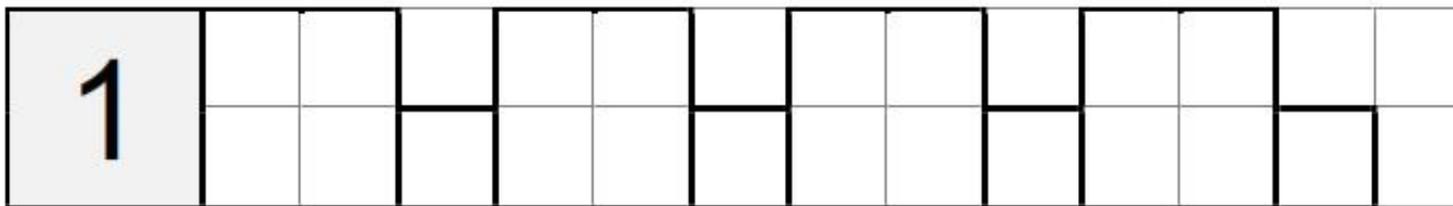
Je suis la figure ...

Devinette 2 :

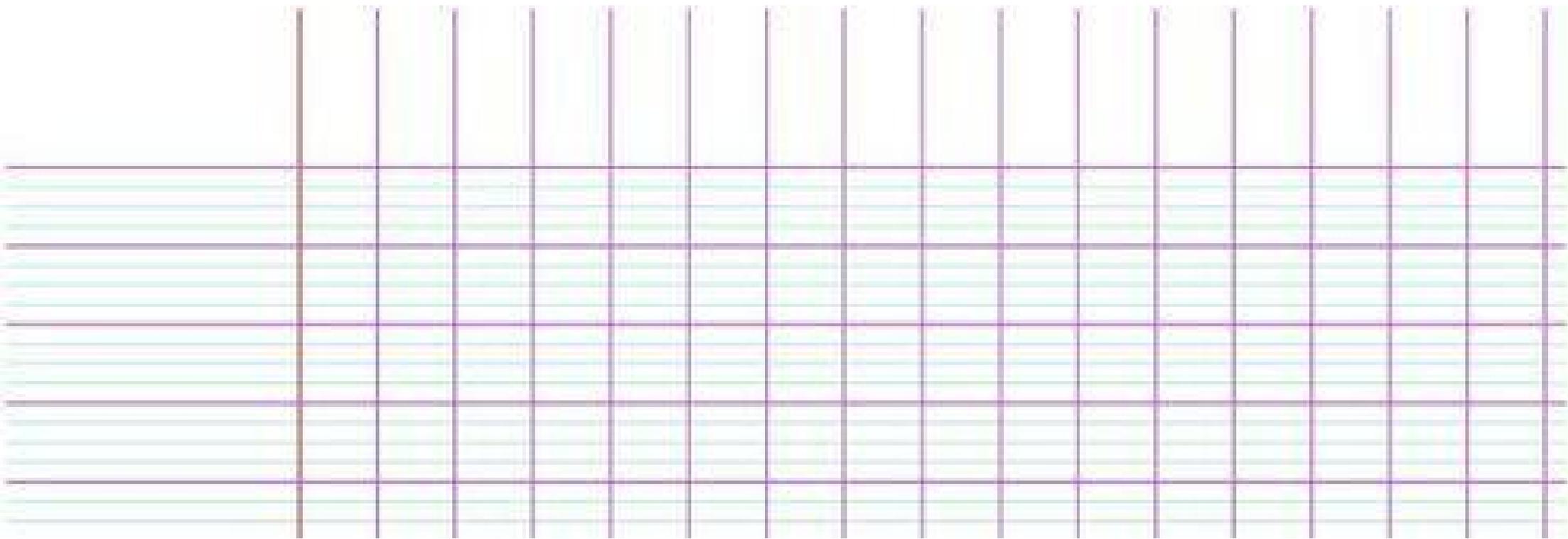
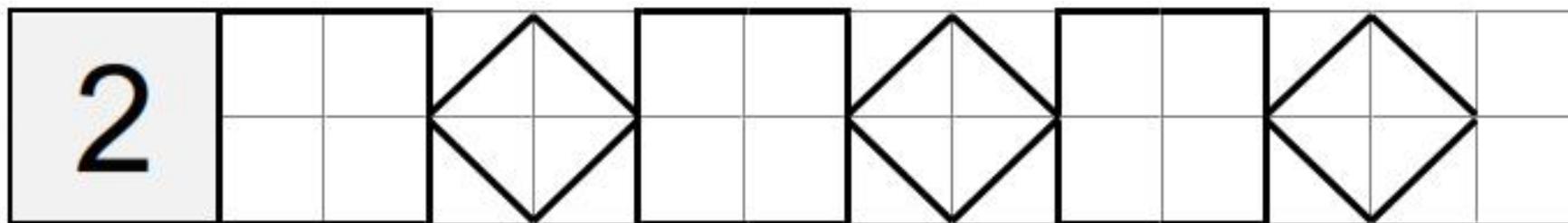
Je suis un polygone sans angle droit avec seulement deux côtés de même longueur.

Je suis la figure ...

Activité
ritualisée



Activité
ritualisée



*résolution
problème*

J E U D U

B A N Q U I E R

Séance 2 : savoir comparer des scores

Le but de cette séance est de comparer des scores. Elle se fera collectivement.

L'enseignant refait alors une partie collective et fait quelques tours pour vérifier que les règles sont bien mises en œuvre. Au bout de plusieurs tours, il arrête le jeu et demande « qui a gagné ? ».

Les élèves réfléchissent en groupes et viennent exposer leur réponse en argumentant.

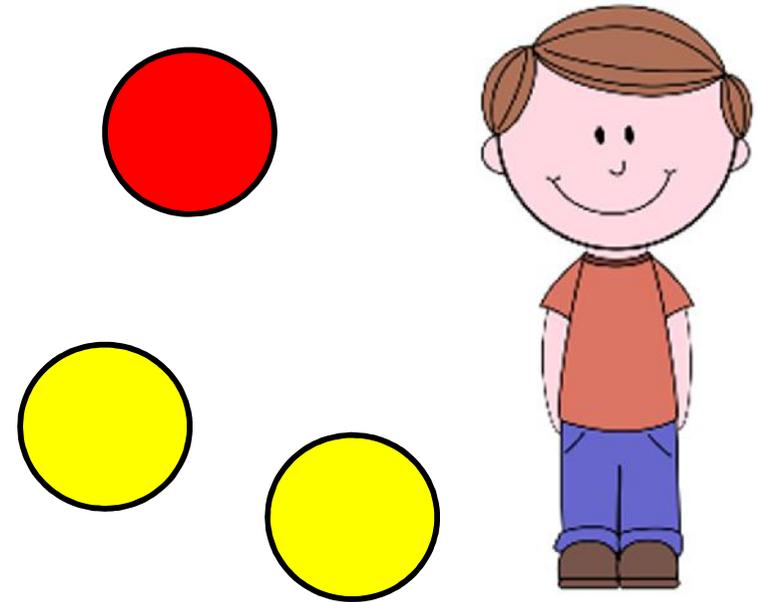
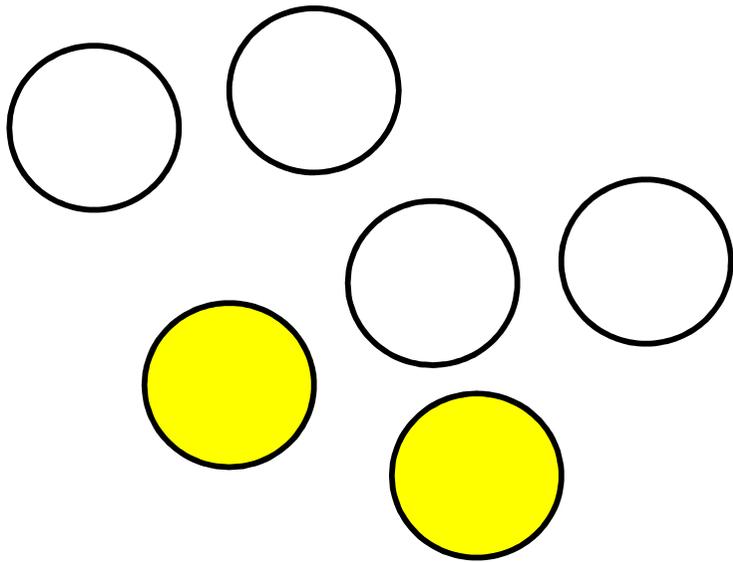
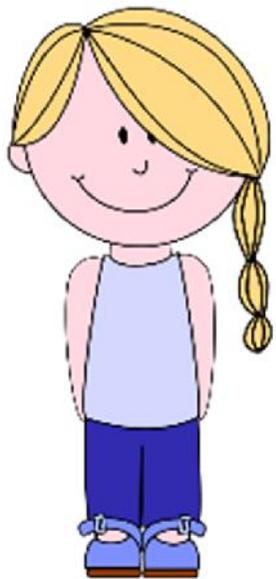
Il s'agit de faire émerger le fait que c'est la couleur des jetons qui est déterminante et non leur quantité.

Dans un deuxième temps, l'enseignant représente une situation de jeu (en dessinant les jetons au tableau).

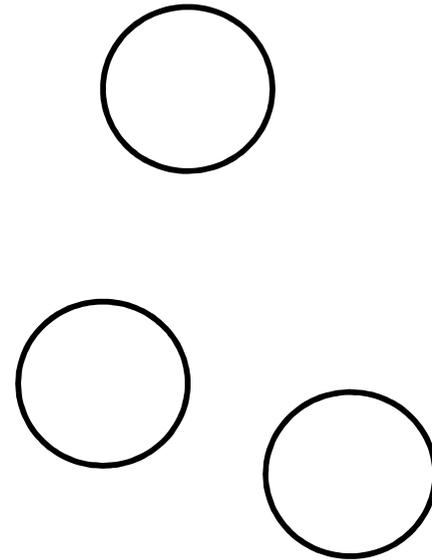
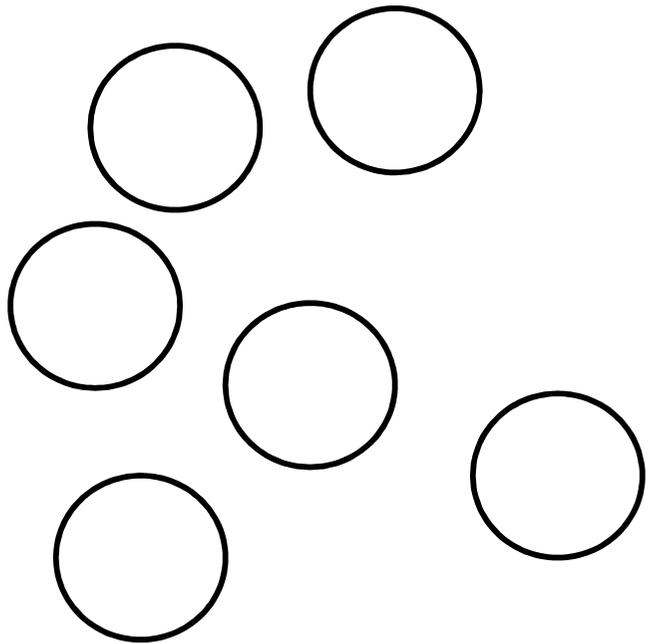
Le choix de la situation doit poser problème : par exemple aider à comprendre que ce n'est pas celui qui a le plus de pions qui gagne forcément.

Les élèves réfléchissent en groupes et viennent exposer leur réponse en argumentant.

résolution
problème



*résolution
problème*



Séance 7

Exercices de calcul :

Calcule :

(tu peux t'aider de ton matériel de mathématiques)

$29 + 10 = \dots$

$45 + 10 = \dots$

$53 + 20 = \dots$

$42 + 20 = \dots$

$71 + 20 = \dots$

$20 + 58 = \dots$

$10 + 81 = \dots$

$73 + 20 = \dots$

$29 - 10 = \dots$

$42 - 10 = \dots$

$53 - 10 = \dots$

$72 - 10 = \dots$

$34 - 20 = \dots$

$56 - 20 = \dots$



LE PETIT SUDOKU ★★

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

Comment résoudre un sudoku ?

Il faut remplir toute la grille uniquement avec les chiffres 1,2,3 et 4.

Chaque **ligne** doit avoir chaque chiffre : 1,2,3,4.

Chaque **colonne** doit avoir chaque chiffre.

Chaque **carré** doit avoir chaque chiffre : 1,2,3,4.

Si je suis bloqué, je prends une ligne, une colonne, ou un carré et je regarde les chiffres qui manquent. J'essaie de mettre un chiffre en regardant s'il n'est pas déjà dans la ligne ou la colonne. Par exemple :

Dans le carré, je dois mettre 1 et 2.

Dans cette case, je peux mettre 1 ou 2.

Pour me décider je regarde la colonne. Dans la colonne, il y a déjà « 2 ». Donc c'est 1 que je dois écrire.

Séance 7



LE PETIT SUDOKU ★★

4			
2		1	
	2		
		3	

1

1			
	4	3	
			3
3			2

2