

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 1

Présentation du fonctionnement en plan de travail

Distribution des plans de travail

Distribution et présentation du cahier de mathématiques

Explication du principe de fonctionnement des fiches :

♥ Je choisis une fiche.

♥ Je la réalise en recopiant sur mon cahier ce qui est en bleu et en inscrivant les résultats

♥ Je fais valider ma fiche par la maitresse.

♥ La maitresse colorie la case correspondante du plan de travail.

♥ Quand je me sens prêt(e), je peux passer l'évaluation.

♥ Je ne suis pas obligé(e) de faire les fiches dans l'ordre, sauf si c'est précisé sur le plan de travail.

JOUR 1 (LUNDI)

★ Présentation du principe des ateliers de jeux (séance à séparer en 2 parties : 45 minutes puis 30 minutes) → découverte du tableau « Le jour du nouveau jeu »

★ CE1 : Découverte du jeu : **Bataille de feuilles**

Objectifs : revoir le sens de l'addition et de la soustraction ; procéder à des additions et soustractions simples, en ligne (résultats < 20) ; utiliser la technique du surcomptage pour l'addition ; utiliser la technique du complément à la plus petite valeur

Découverte du mémo

JOUR 2 (MARDI)

★ CE2 : Découverte du jeu : **Bataille de feuilles**

Objectifs : Revoir le sens de l'addition et de la soustraction jusqu'à 500. Utiliser les centaines, les dizaines et les unités pour calculer (utiliser les groupements)

Découverte du mémo

★ Jeux de société disponibles :

Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

★ Présentation du fonctionnement quotidien en mathématiques → découverte de la mise en œuvre des différents moments mathématiques : jeu quotidien, plan de travail, manipulation avec la maitresse (cf affichage)

JOUR 3 (JEUDI)

★ Ateliers de manipulation pour tous CE1 : jetons unitaires et planche des nombres → entraînement sur ardoise

★ Ateliers de manipulation pour tous CE2 : cubes de 100, barrettes de 10, et unités → entraînement sur ardoise

★ Premier véritable jour de mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (VENDREDI)

★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : jetons unitaires et planche des nombres → entraînement sur ardoise

★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : cubes de 100, barrettes de 10, et unités → entraînement sur ardoise

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 2

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 1 (Lundi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : jetons unitaires et planche des nombres → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : cubes de 100, barrettes de 10, et unités → entraînement sur ardoise

-
- ★ « Le jour du nouveau jeu »

★ CE1 : Découverte du jeu : **La forêt des 10**
Objectif : connaître et mémoriser les compléments à 10
Pour la manipulation : des cubes + un affichage
[Découverte du mémo](#)

JOUR 2 (Mardi)

★ CE2 : Découverte du jeu : **La forêt des additions**
Objectif : Revoir l'addition posée avec et sans retenue (résultat < 500)
Pour la manipulation : Des cartes plastifiées pour poser les opérations
[Découverte du mémo](#)

★ Jeux de société disponibles :
Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 3 (jeudi)

- ★ Ateliers de manipulation CE1 : des cubes ou les doigts → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation CE2 : des cartes plastifiées → entraînement sur ardoise

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (vendredi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : des cubes ou les doigts → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des cartes plastifiées → entraînement sur ardoise

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 3

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 1 (Lundi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : des cubes ou les doigts → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des cartes plastifiées → entraînement sur ardoise

-
- ★ « Le jour du nouveau jeu »

- ★ CE1 : Découverte du jeu : Un chemin de fourmi

Objectif : Comparer des nombres ; ranger des nombres dans l'ordre croissant (jusqu'à 69)
Pour la manipulation : pioche à nombres jusqu'à 69 (piocher 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison

Découverte du mémo

- ★ CE2 : Découverte du jeu : Un chemin de fourmi

Objectif : Comparer des nombres ; ranger des nombres dans l'ordre croissant et décroissant (jusqu'à 500)

Pour la manipulation : pioche à nombres jusqu'à 500 (pioche 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison

Découverte du mémo

- ★ Jeux de société disponibles :

Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 3 (jeudi)

- ★ Ateliers de manipulation CE1 : pioche à nombre jusqu'à 69 (piocher 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison
- ★ Ateliers de manipulation CE2 : pioche à nombres jusqu'à 500 (pioche 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (vendredi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : pioche à nombre jusqu'à 69 (piocher 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : pioche à nombres jusqu'à 500 (pioche 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 4

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 1 (Lundi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : pioche à nombre jusqu'à 69 (piocher 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : pioche à nombres jusqu'à 500 (pioche 3 à 5 nombres et les remettre dans l'ordre) / Des cartes < et > pour la comparaison

★ « Le jour du nouveau jeu »

- ★ CE1 : Découverte du jeu : **Le loto des petites feuilles**

Objectif : Décomposer les nombres en utilisant les dizaines et les unités ($36 = 30 + 6 = 10 + 10 + 10 + 6$)

Pour la manipulation : des barres de 10 et des unités seules / planche des nombres

[Découverte du mémo](#)

JOUR 2 (Mardi)

- ★ CE2 : Découverte du jeu : **Puzzle d'arbres**

Objectif : Décomposer les nombres en utilisant les centaines, les dizaines et les unités ($249 = 2c4d9u = 200 + 40 + 9 = 100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 9$)

Pour la manipulation : des cubes de 100, des barres de 10, des unités / planche des nombres

[Découverte du mémo](#)

- ★ Jeux de société disponibles :

Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 3 (jeudi)

- ★ Ateliers de manipulation CE1 : des barres de 10 et des unités seules / planche des nombres → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation CE2 : des cubes de 100, des barres de 10, des unités / planche des nombres → entraînement sur ardoise

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (vendredi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : des barres de 10 et des unités seules / planche des nombres → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des cubes de 100, des barres de 10, des unités / planche des nombres → entraînement sur ardoise

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 5

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 1 (Lundi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : des barres de 10 et des unités seules / planche des nombres → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des cubes de 100, des barres de 10, des unités / planche des nombres → entraînement sur ardoise

-
- ★ « Le jour du nouveau jeu »

- ★ CE1 : Découverte du jeu : **Puzzle d'arbres**

Objectif : utiliser les dizaines et les unités pour calculer (ex : $46 + 20 = 4 + 2 \text{ d et } 6 \text{ u}$ ou $37 + 16 = 30 + 10 + 7 + 6$)

Pour la manipulation : planche des nombres / ardoise

Découverte du mémo

JOUR 2 (Mardi)

- ★ CE2 : Découverte du jeu : **Paie ta forêt !**

Objectif : Utiliser la monnaie (100 €, 50 €, 20 €, 10 €, 5 €, 2 €, 1 €, 50 c, 20 c, 10 c)

Pour la manipulation : des pièces et des billets

Découverte du mémo

- ★ Jeux de société disponibles :

Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 3 (jeudi)

- ★ Ateliers de manipulation CE1 : planche des nombres / ardoise → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation CE2 : des pièces et des billets

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (vendredi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : planche des nombres / ardoise → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des pièces et des billets

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 6

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 1 (Lundi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : planche des nombres / ardoise → entraînement sur ardoise
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des pièces et des billets

★ « Le jour du nouveau jeu »

- ★ CE1 : Découverte du jeu : **Paie ton arbre !**

Objectif : Utiliser la monnaie (50 €, 20 €, 10 €, 5 €, 2 €, 1 €)

Pour la manipulation : pièces et billets

[Découverte du mémo](#)

JOUR 2 (Mardi)

- ★ CE2 : Découverte du jeu : **L'heure des hiboux**

Objectif : lire l'heure (heures pleines, demi-heures et quart d'heure)

Pour la manipulation : des horloges avec heures et minutes

[Découverte du mémo](#)

- ★ Jeux de société disponibles :

Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 3 (jeudi)

- ★ Ateliers de manipulation CE1 : pièces et billets
- ★ Ateliers de manipulation CE2 : des horloges avec heures et minutes

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (vendredi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : pièces et billets
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des horloges avec heures et minutes

Fiche de prep' - Mathématiques - CE1-CE2 - Période 1

SEMAINE 7

- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 1 (Lundi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : pièces et billets
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : des horloges avec heures et minutes

★ < Le jour du nouveau jeu >

- ★ CE1 : Découverte du jeu : **L'heure des hiboux**

Objectif : Lire l'heure

Pour la manipulation : des horloges avec heures et minutes

Découverte du mémo

JOUR 2 (Mardi)

- ★ CE2 : Découverte du jeu : **Compléments de noisettes**

Objectif : Compléter à la dizaine et à la centaine

Pour la manipulation : bandes numériques par unités, dizaines ou centaines

Découverte du mémo

- ★ Jeux de société disponibles :

Les petits chevaux, Memory, Puzzles 50 et 100 pièces, Tangram, triomino, Jeu de l'oie, Rubiks cube, Jeu d'observation (Où est Charlie ?), Jeu de bataille (52 cartes), Uno

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 3 (jeudi)

- ★ Ateliers de manipulation CE1 : des horloges avec heures et minutes
- ★ Ateliers de manipulation CE2 : bandes numériques par unités, dizaines ou centaines

-
- ★ Mathématiques : jeu / plan de travail / manipulation avec la maitresse (si besoin) en suivant l'affichage.

JOUR 4 (vendredi)

- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE1 : des horloges avec heures et minutes
- ★ Ateliers de manipulation pour un groupe de besoin CE2 : bandes numériques par unités, dizaines ou centaines

Objectifs pédagogiques des jeux

(en plus du développement des capacités cognitives inhérentes au jeu expliquées plus bas).

- ★ **Les petits chevaux et jeu de l'oie** : 2 dés en CE1 (pour réinvestir les doubles simples, la représentation d'un nombre en constellation, l'appariement d'un nombre sous différentes représentations) et 3 dés pour les CE2 (pour réinvestir la table du 3, la représentation d'un nombre en constellation) ; gestion de 2 chevaux et développement des stratégies pour optimiser au mieux ses déplacements ; Anticipation des situations et réajustement des choix et des stratégies en fonction de l'autre joueur
- ★ **Mémoire** : Pour le développement des capacités de mémorisation et le développement de stratégies de mémorisation pour atteindre un objectif
- ★ **Puzzles** : Pour le développement de l'élaboration d'une stratégie destinée à finaliser le puzzle, sa mise en œuvre et son suivi.
- ★ **Tangram** : Développement des capacités de repérage dans l'espace ; géométrie mobile et dans la tête
- ★ **Triomino** : Gestion de plusieurs paramètres en même temps
- ★ **Rubiks Cube** : Persévérance, développement et mémorisation de stratégies logiques, observation
- ★ **Où est Charlie** : développement des capacités d'observation et mise en œuvre de stratégies pour trouver (ne pas repasser deux fois par le même endroit, suivre un « chemin »...)
- ★ **Jeu de bataille** : connaissance du nombre et comparaison rapide entre deux nombres
- ★ **Uno** : Gestion de plusieurs paramètres en même temps ; anticipation et régulation des cartes mises en jeu en fonction des cartes en main

Objectifs pédagogiques des jeux :

★ Favoriser le développement affectif et relationnel :

- ☞ Se distancier : Le joueur accepte de se placer dans une situation complexe. A la fois acteur du jeu, il en est aussi le premier spectateur. Cette capacité est fondamentale pour établir un rapport à l'apprentissage et au savoir efficient. Etre capable d'appréhender la situation scolaire d'apprentissage, c'est être capable de comprendre que l'école est une forme de jeu institutionnel dont l'objectif fondamental est l'apprentissage. Cette capacité de distanciation est l'apanage des élèves en réussite. Le jeu aide les élèves en difficulté à opérer ce retour sur soi et sur la situation vécue.
- ☞ Apprendre à être libre : Le jeu est une forme d'institution démocratique où les manières d'être et de faire sont codifiées et où le non respect des règles disqualifie. Jouer signifie donc qu'on peut assumer dans le jeu, une responsabilité de même nature que celle qui échoit au citoyen dans la vie.

★ Favoriser le développement cognitif de l'enfant :

Le jeu développe plus les stratégies que les contenus, plus les savoir-être que les connaissances et agit essentiellement par renforcement positif : erreur possible, nouvel essai, prise de risques. Ainsi un des apprentissages du jeu siège dans le développement de capacités de raisonnement : déduction, tactique, stratégie...En effet, pour atteindre l'objectif de jeu, le joueur s'invente un projet, qu'il développe grâce à la liberté que le jeu lui concède. Ceci induit 2 activités cognitives qui sont des objectifs pédagogiques (que l'on développe difficilement ailleurs que dans le jeu) : RAISONNER et CONCEPTUALISER.

🐱 Raisonner : mettre en œuvre des tactiques

Que l'histoire du jeu soit explicite ou non, le joueur doit gérer sa projection. Il doit prendre des décisions. Cette prise de décision permet d'exprimer l'autonomie du joueur, dans un processus où prospection, action et évaluation interagissent en permanence.

Il y a donc deux types de raisonnements.

Le raisonnement structurel : qui porte sur les connaissances préalables requises pour le jeu (exemple : les nombres pour un jeu de dés), sur les connaissances déclaratives et procédurales au jeu lui-même (ce qu'on a le droit de faire, la nature des pièces...) ou à la structuration de l'information

Le raisonnement conjoncturel : qui est lié à la gestion de l'information et met en cause le tri et la sélection des informations pertinentes mais aussi la conservation en mémoire ou la perte des informations.

Cet ensemble d'opérations permet au joueur de construire des tactiques par activation de raisonnements hypothético-déductifs.

Jouer implique donc une capacité de rationalisation que l'on retrouve, à des degrés divers, dans toute activité. C'est dans la variété des jeux proposés que réside la richesse.

🐱 Conceptualiser : élaborer des stratégies

La compétence du joueur se construit dans le repérage et la gestion de situations reproductibles, qui appellent des réactions adaptées et permettent de gérer. Donc la stratégie à long terme se nourrit de ces situations, qui permettent au joueur d'anticiper sur ses actions propres comme sur les actions adverses. Jouer, c'est donc inventer en permanence une stratégie, au fur et à mesure que se développe la partie. Si l'on veut que l'élève profite des apports cognitifs que le jeu favorise, il convient d'installer le jeu dans une pratique suivie et non pas seulement dans un moment sympathique, une fois de temps en temps. De plus, la conceptualisation est favorisée par des verbalisations. Si l'adulte est capable d'intérioriser ses raisonnements, la pensée de l'enfant fait rarement l'économie du langage oralisé. Parler de ce qu'on peut faire, de ce qu'on a fait, parler de ses hypothèses et de l'effet des actions développe efficacement la conceptualisation dans le jeu.

★ Favoriser l'accès à la culture : 3 domaines se révèlent être des lieux d'apprentissages :

🐱 L'objet jeu en tant qu'objet de médiation entre les individus jouant et entre la culture et le joueur

🐱 Le joueur en tant qu'acteur lors de l'opération de médiation culturelle

🐱 Les contenus sémantiques véhiculés par l'objet jeu, en tant que connaissances sur le monde