



CE1

MODULE 3

Séance 1-2

Activité
ritualisée



Séance 1

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

20	
19	
18	
17	
16	
15	
14	
13	
12	
11	

30	
29	
28	
27	
26	
25	
24	
23	
22	
21	

40	
39	
38	
37	
36	
35	
34	
33	
32	
31	

Activité
ritualisée



Séance 1



Compter de 5 en 5

Activité
ritualisée



Séance 1

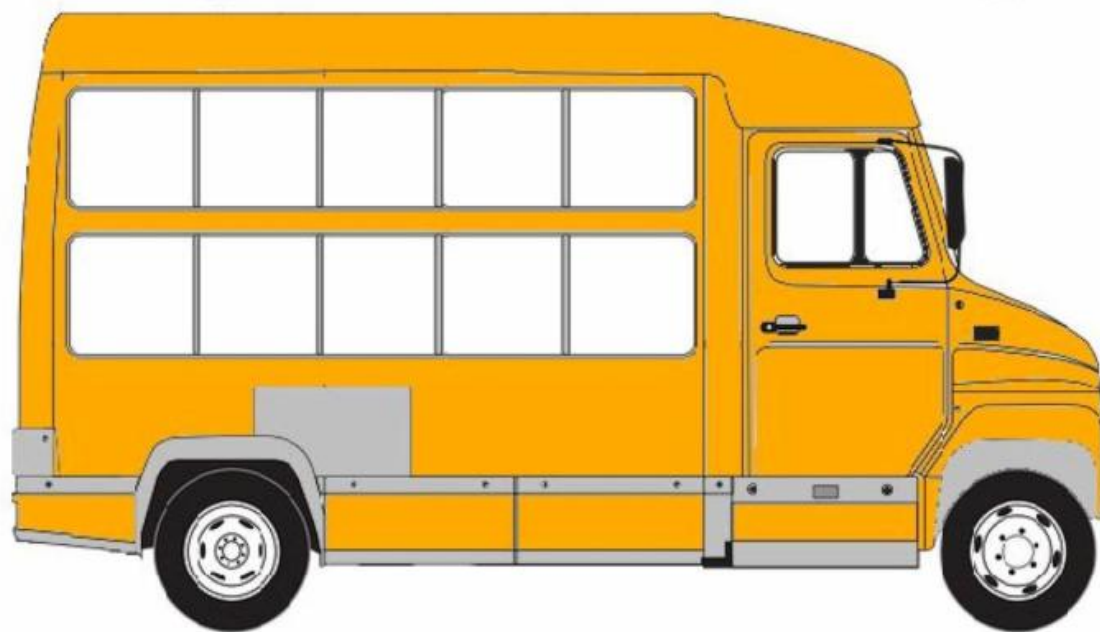
10		20		30		40	
9		19		29		39	
8		18		28		38	
7		17		27		37	
6		16		26		36	
5		15		25		35	
4		14		24		34	
3		13		23		33	
2		12		22		32	
1		11		21		31	

résolution
problème



Séance 1

Jeu du Car



Séance 1 Règles :

Donner à chaque binôme ou trinôme un car (ou on l'appelle « bus ») et les personnages.

Annoncer (par exemple) : « *Le car part de son garage. Il n'a aucun passager. Au premier arrêt, 4 personnes montent. Au deuxième arrêt, deux personnes montent. Combien y a-t-il de personnes dans le bus ?* »

=> Au tableau, l'enseignante trace un grand trait qui symbolise le trajet. Elle écrit les arrêts (1^{er}, 2^{ème}, etc), place au-dessus (aimanté ?) un autobus agrandi et sous les arrêts une flèche allant vers le bus ou en partant avec le nombre de personnages concernés.

=> Ce jeu /activité est une activité de résolution de problèmes numériques ;

Dans un second temps, l'activité sera menée sans le matériel pour les élèves (juste l'enseignante au tableau) puis sans aucun matériel (totalement mentalisé)





Leçon 1 : les nombres jusqu'à 100

⇒ Je connais les nombres jusqu'à 100

Famille des **unités**: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Famille de "**dix**": 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

Famille de "**vingt**": 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29

Famille de "**trente**": 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39

Famille de "**quarante**": 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49

Famille de "**cinquante**": 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59

Famille de "**soixante**": 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69

Famille de "**soixante-dix**":

70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79

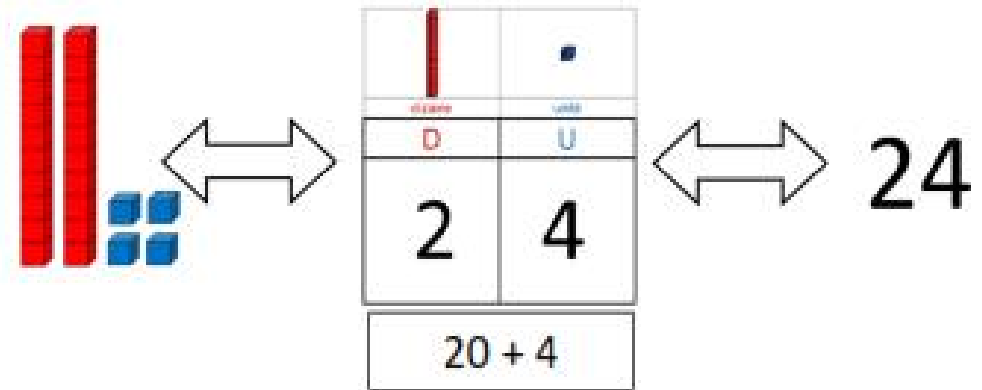
Famille de "**quatre-vingts**":

80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89

Famille de "**quatre-vingt-dix**":

90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99

⇒ Je comprends l'écriture des nombres



Les nombres de 10 à 69

<https://lc.cx/TK7R>

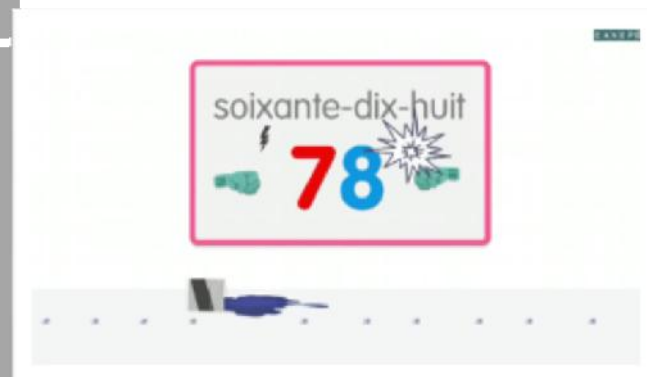
<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques/nombres/les-entiers-de-10-a-99/nombres-de-10-a-69.html>



Les nombres de 70 à 79

<https://lc.cx/TK88>

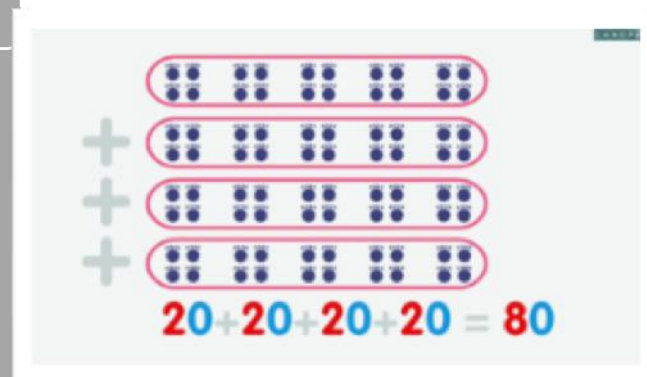
<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques/nombres/les-entiers-de-10-a-99/nombres-de-70-a-79.html>



Les nombres de 80 à 99

<https://lc.cx/TKXk>

<https://www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/discipline/mathematiques/nombres/les-entiers-de-10-a-99/nombres-de-80-a-99.html>



Activité
ritualisée



Séance 2



Compter de 10 en 10

Activité
ritualisée



Séance 2

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

20	
19	
18	
17	
16	
15	
14	
13	
12	
11	

30	
29	
28	
27	
26	
25	
24	
23	
22	
21	

40	
39	
38	
37	
36	
35	
34	
33	
32	
31	

Activité
ritualisée

Séance 2

10		20		30		40	
9		19		29		39	
8		18		28		38	
7		17		27		37	
6		16		26		36	
5		15		25		35	
4		14		24		34	
3		13		23		33	
2		12		22		32	
1		11		21		31	

résolution
problème



Séance 2

Avec des jetons ou des images identiques ou objets identiques, chercher toutes les façons de faire 5 (3 et 2, 4 et 1) en séparant en deux tas / boîtes.

Faire écrire le résultat et une représentation du travail dans le cahier (dessin avec ronds).

Pour des élèves qui connaîtraient déjà, accepter l'utilisation du signe « + », sinon dessiner avec des ensembles.

Leur faire faire « 18 ».



*résolution
problème*

Séance 2

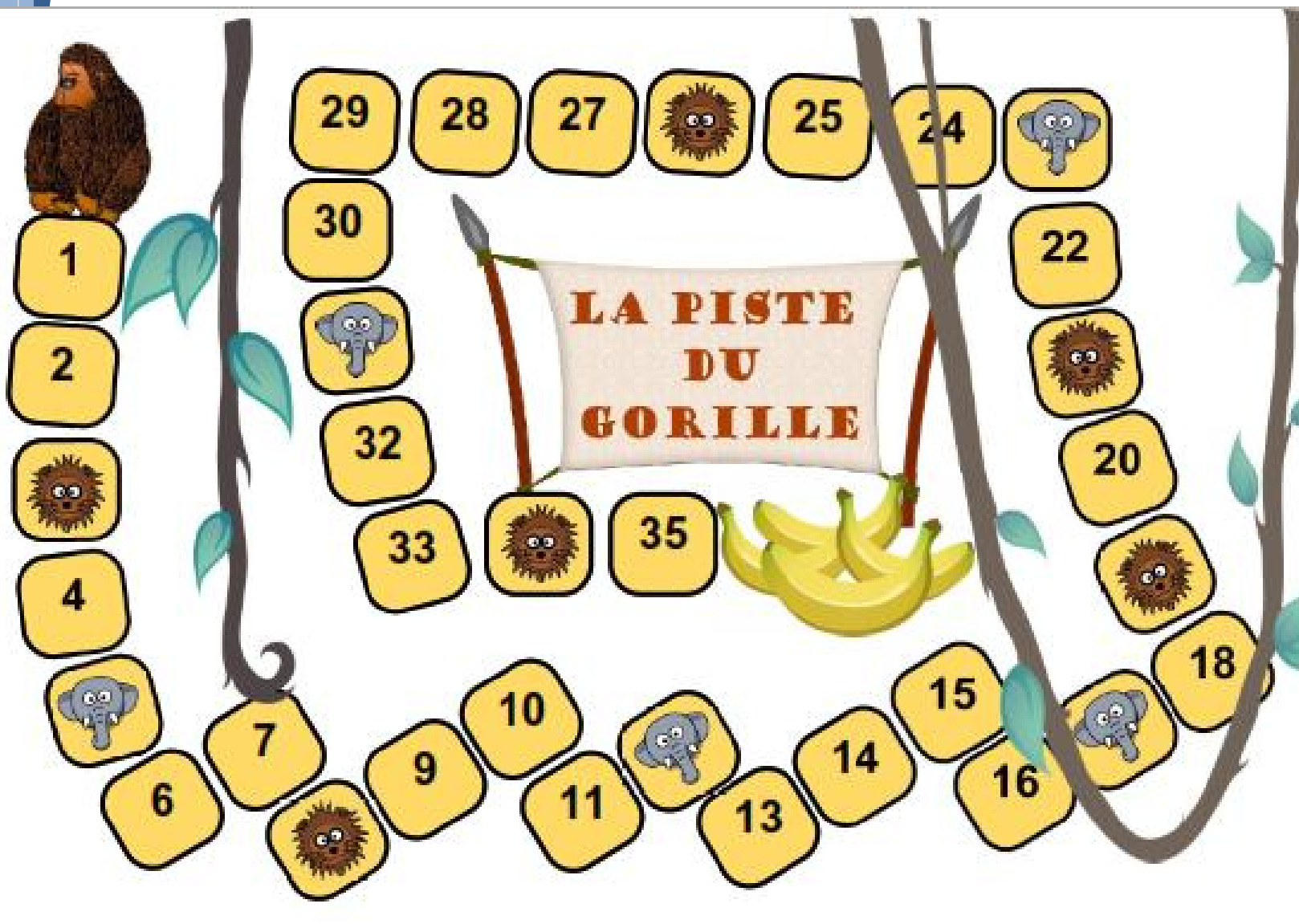
5

*résolution
problème*

Séance 2

18

Séance 2



LA PISTE
DU
GORILLE

JEU DE PISTE

Objectif : maîtriser les additions/soustractions « simples »

Organisation :

2 à 4 joueurs + 1 contrôleur (maîtresse)

Matériel :

Plateau de jeu et 1 dé à 6 faces

Cartes « lion » et « éléphant »

Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases obtenu. Si la case est occupée par un joueur, il va à la suivante.

S'il tombe sur une case « lion » ou « éléphant », il tire la carte correspondante, et applique l'opération indiquée à la case sur laquelle il est (dont il doit deviner la valeur !).

S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.

Exemple : il est sur la case 12 « éléphant ». Il tire la carte +4. Il annonce que cela fait 16. Il a juste et va donc à la case 16.

S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.

Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.

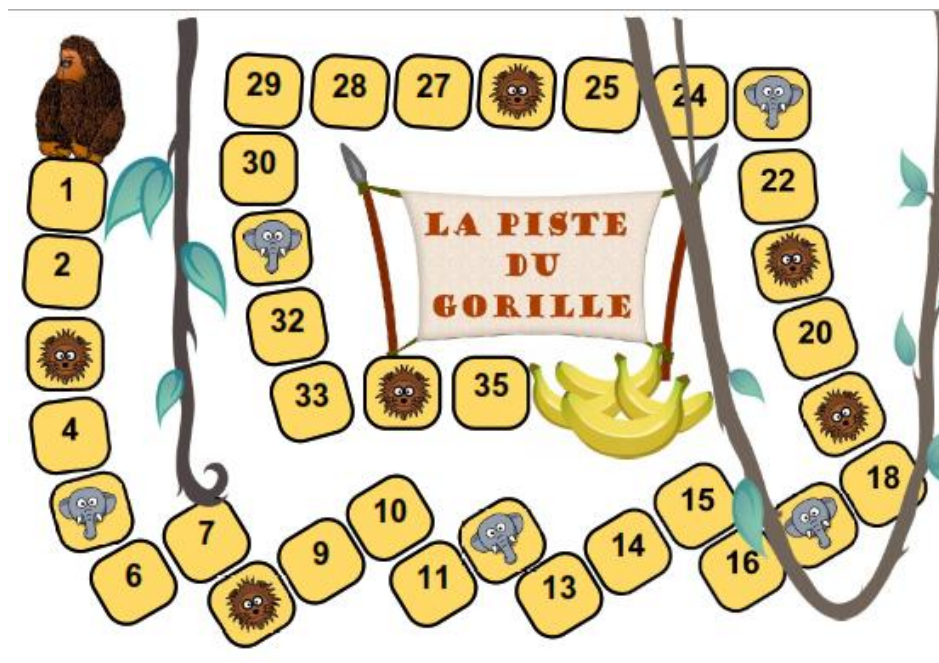
Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite...

L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...

ATELIER 1



ATELIER 2





CE1

MODULE 3

Séance 3-4

Activité
ritualisée

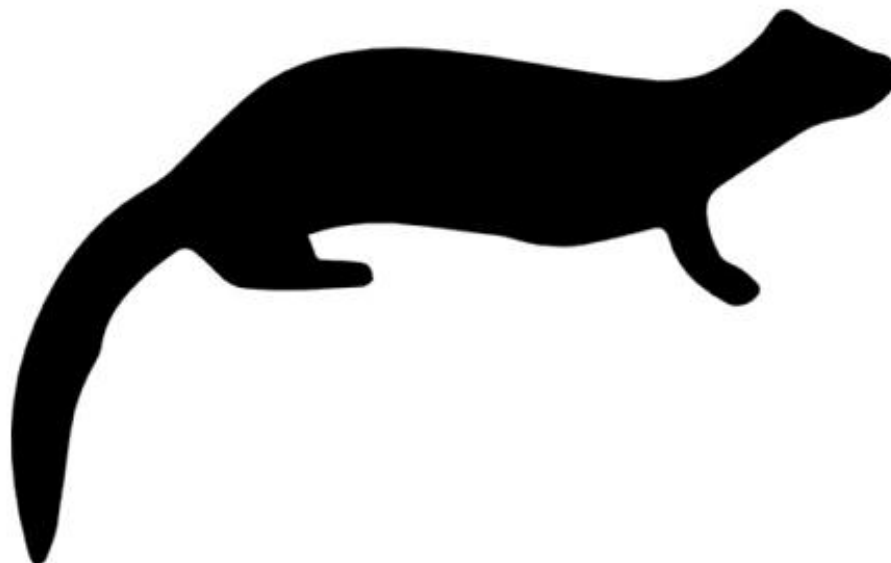


10'



Séance 3

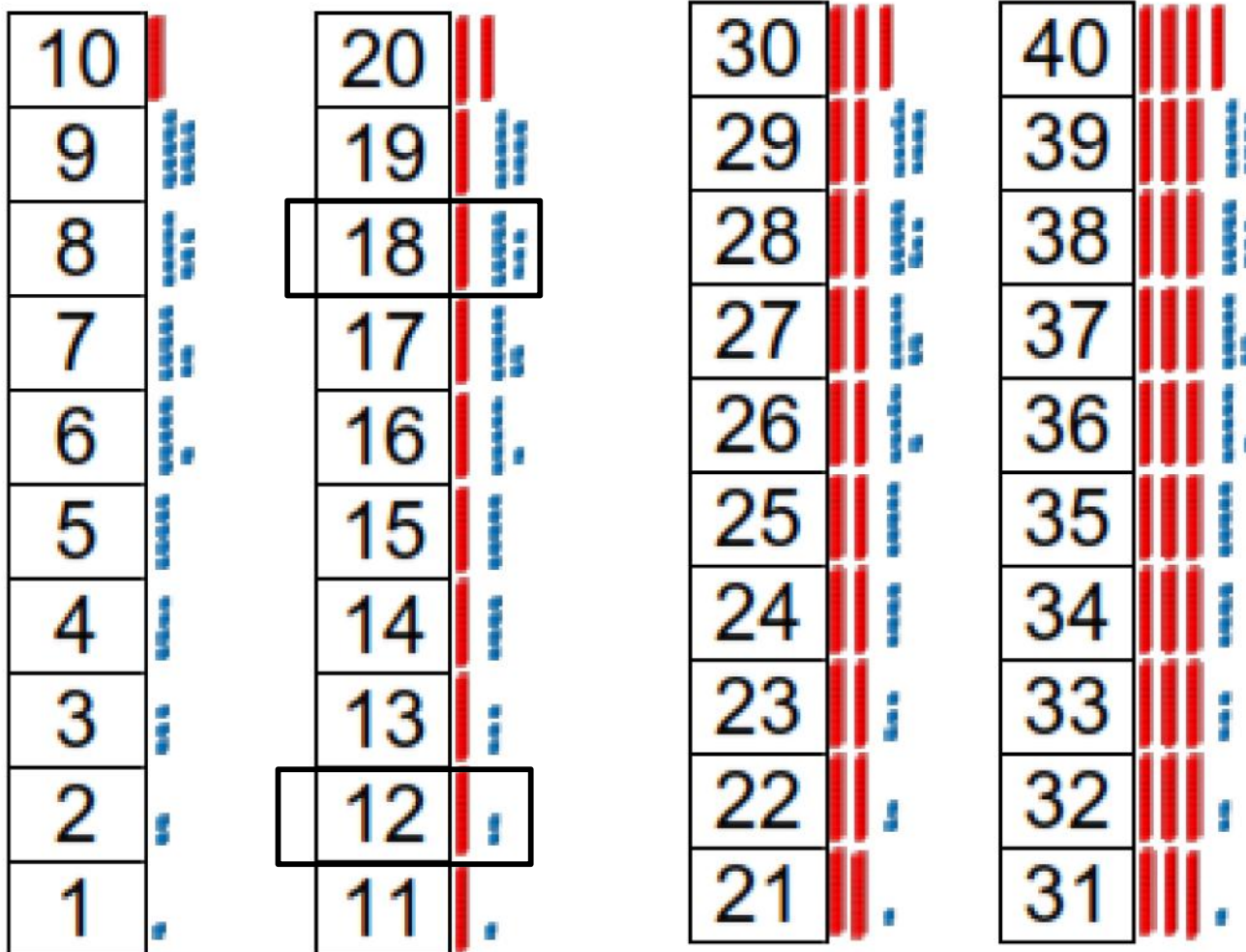
39



Activité
ritualisée



Séance 3



calcul
mental



Séance 3

$$5 + 6 = \underline{\quad}$$

calcul
mental



Séance 3

$$5 + 6 = \underline{\quad} \underline{\quad}$$

$$6 + 7 = \underline{\quad} \underline{\quad}$$

calcul
mental



Séance 3

$$5 + 6 = \underline{\quad} \underline{\quad}$$

$$6 + 7 = \underline{\quad} \underline{\quad}$$

$$8 + 9 = \underline{\quad} \underline{\quad}$$

*résolution
problème*



15'



Séance 3

9

7

0

apprentissage



30'



Séance 3

$$34 = 10 + 10 + 10 + 4$$

$$48 = 10 + 10 + 10 + 10 + 5 + 3$$

Séance 3

50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Activité
ritualisée

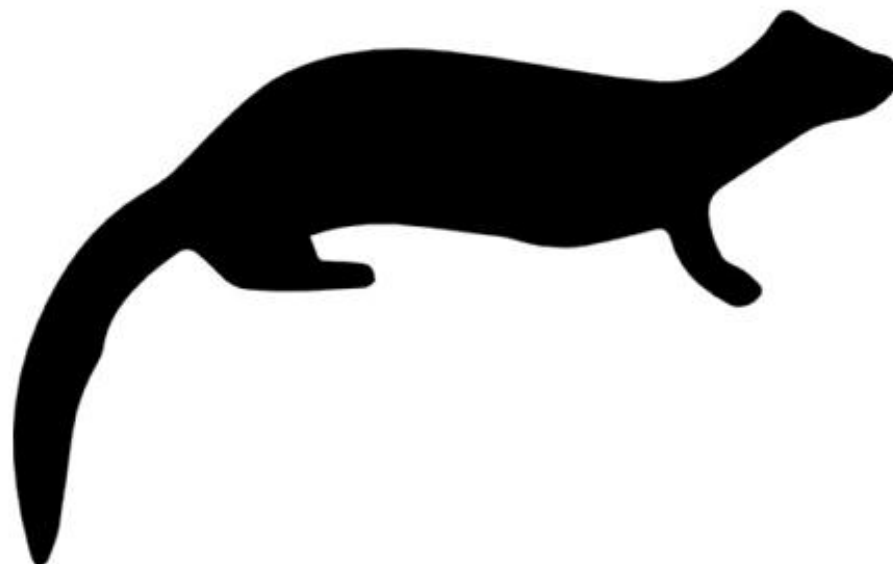


10'



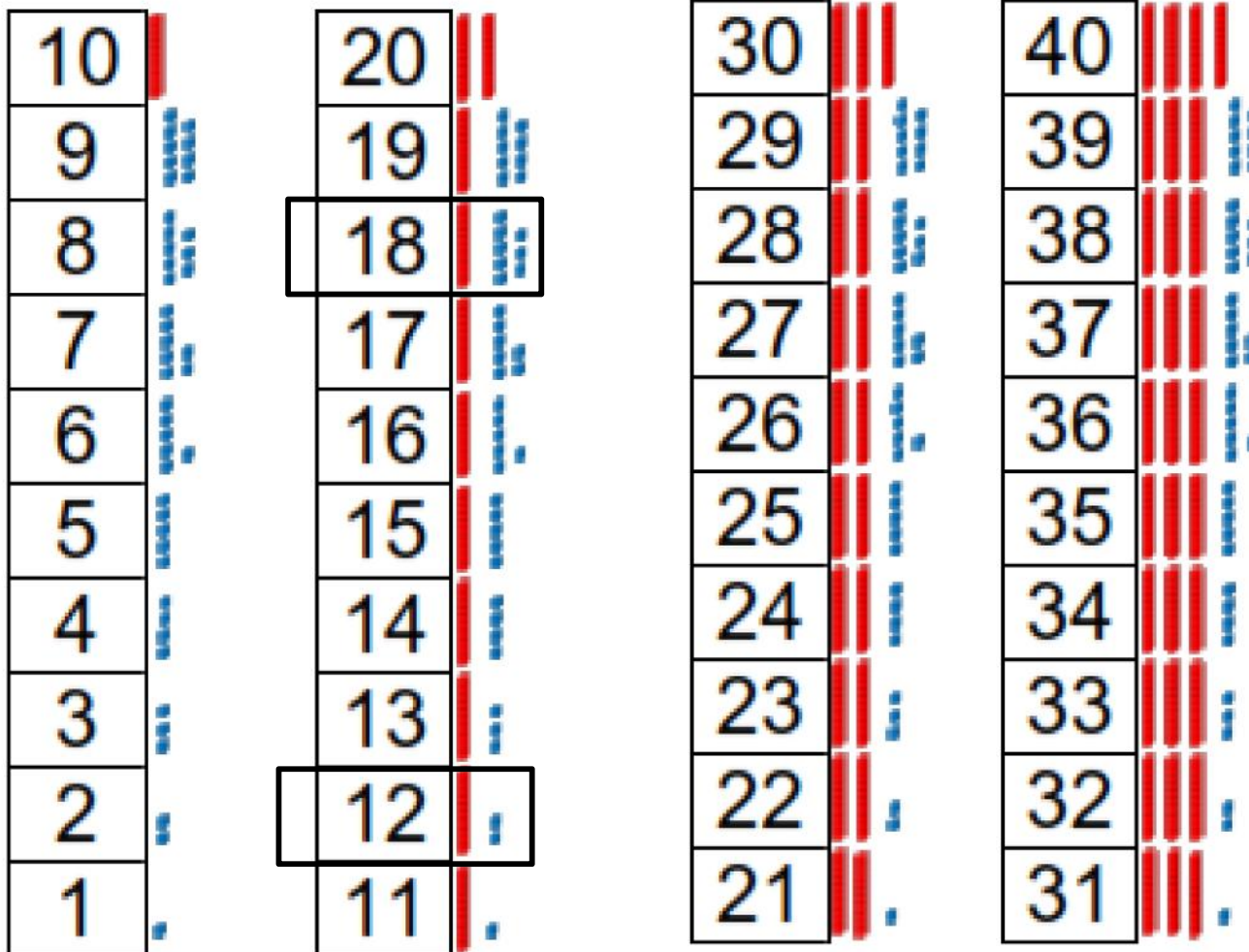
Séance 4

39



Activité
ritualisée

Séance 4



calcul
mental



5'



Séance 4

+ 10

calcul
mental



Séance 4

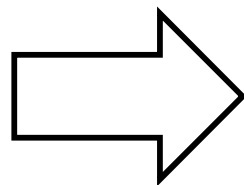
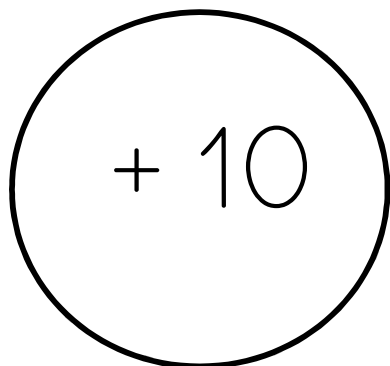
$$4 \quad \bigcirc \quad + 10 \quad \rightarrow$$

calcul
mental

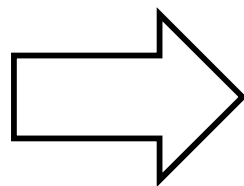
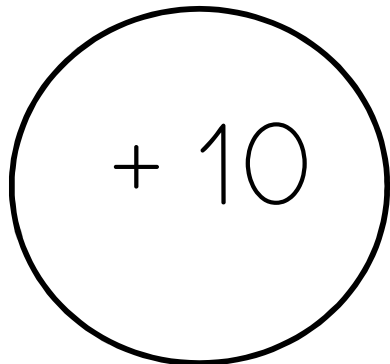


Séance 4

4



12

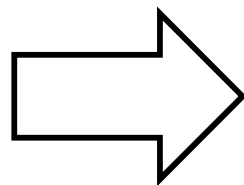
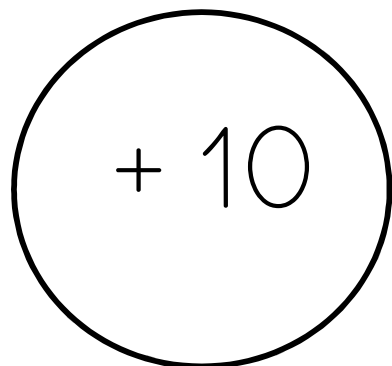


calcul
mental

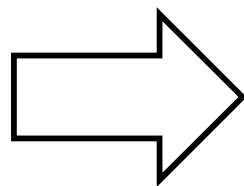
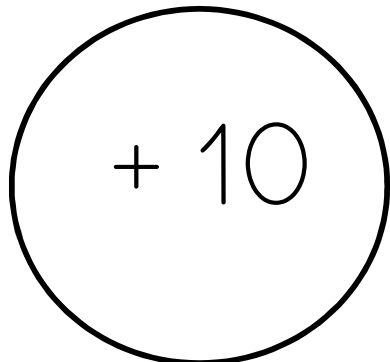


Séance 4

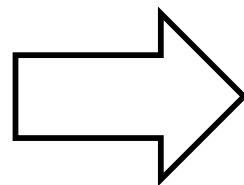
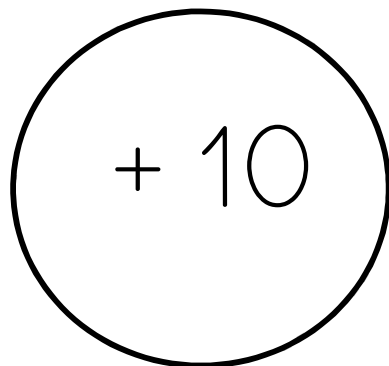
4



12



35



*résolution
problème*



15'



Séance 4

1

8

5



Fiche d'exercices

Séance 4

Exercice 1 :

Compte le nombre de papillons :



.....

Exercice 2 :

Comparer (< ou >)

85 ... 39 61 ... 38 32 ... 42

79 ... 81 66 ... 90 65 ... 72

Exercice 3 :

Complète le tableau

41	40 + 1
49	
30	
38	
42	

Exercice 4 :

Colorie le chemin du 50 :

50	40+10	trente	40	35+5
30+10	5 dizaines	25+25	4dizaines	5d 3u
46+3	20+25	42+8	30+15	10+20
quarante	41+4	cinquante	45+5	5d 0u

apprentissage



30'

ou

Séance 4

LE CAHIER DES NOMBRES



CE1

MODULE 3

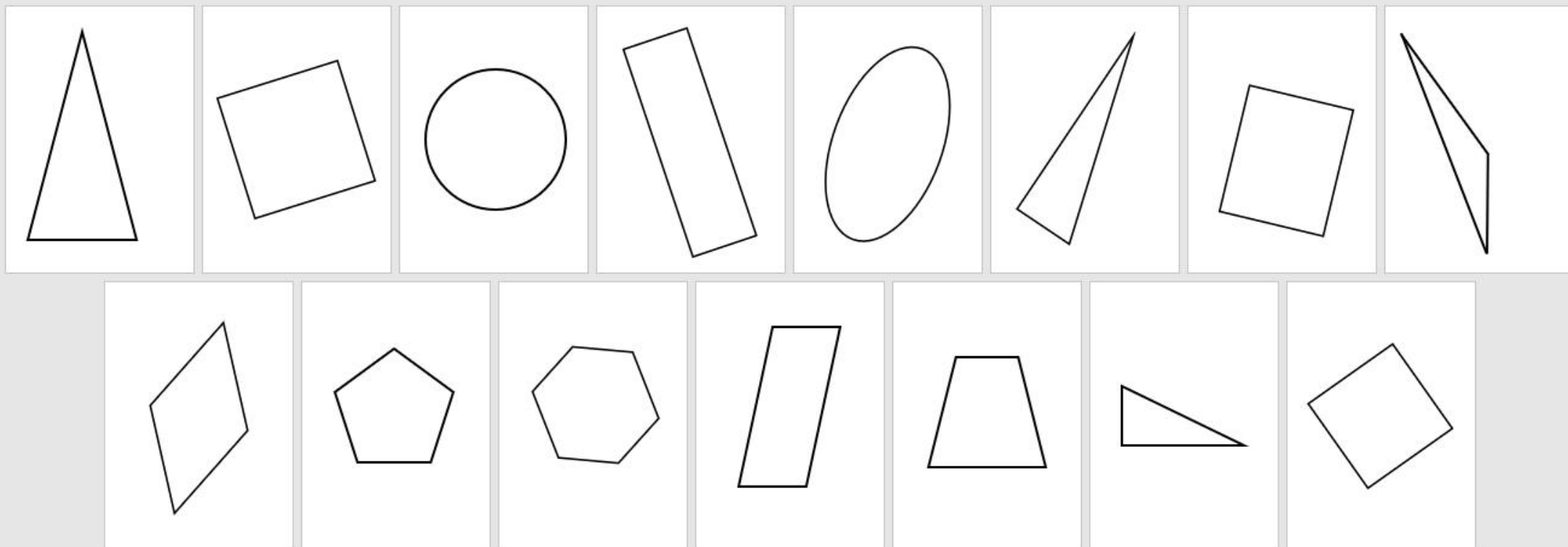
Séance 5

Activité
ritualisée



20'

Séance 5



Activité
ritualisée

JEU DES FORMES

Séance 5

Matériel :

La forme agrandie au format A3 et affichée au tableau, ou vidéo projetée.

But du jeu :

Répondre à la consigne.

Règle :

Laisser une minute aux élèves pour observer la figure, sans autre consigne.

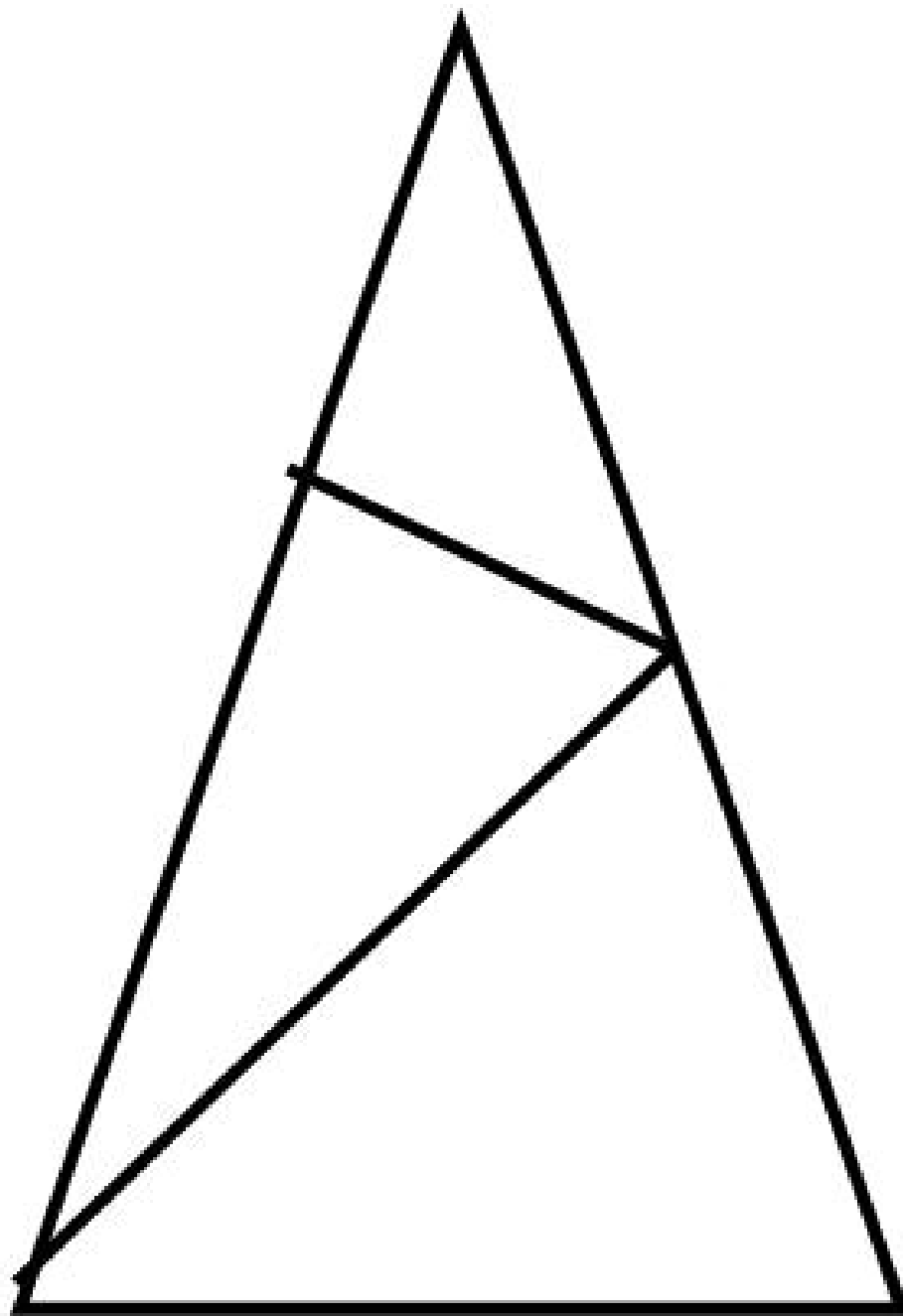
Donner la consigne :

Fiche 1	Compte le nombre de triangles
Fiche 2	Compte le nombre de triangles
Fiche 3	Compte le nombre de triangles
Fiche 4	Compte le nombre de carrés
Fiche 5	Compte le nombre de rectangles

Laisser les élèves chercher- mise en commun - synthèse collective puis validation.

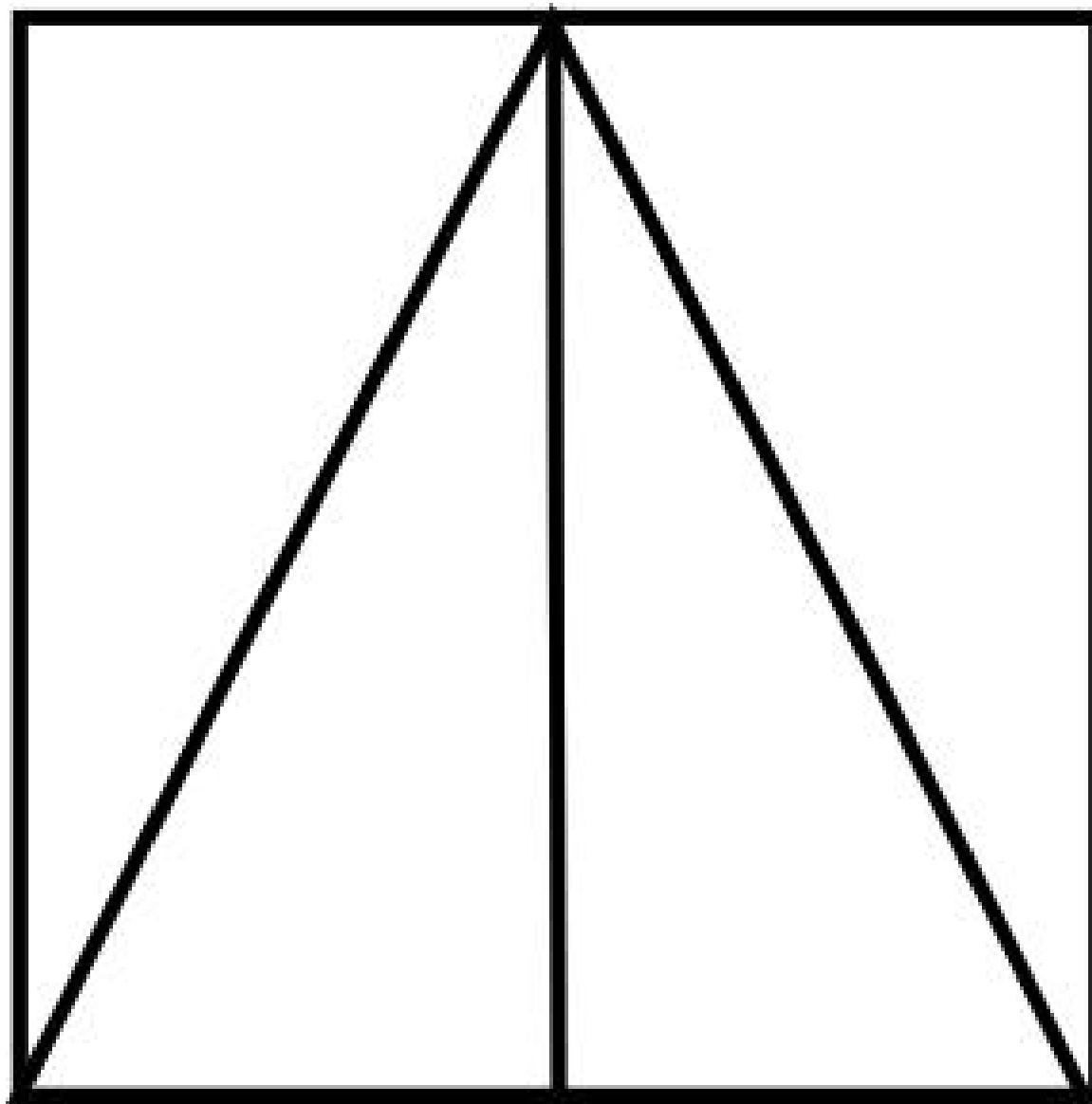
Activité
ritualisée

Séance 5



Activité
ritualisée

Séance 5







Séance 5



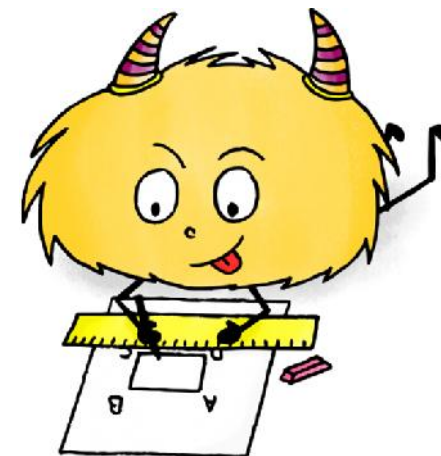
	LE GÉOMÈTRE ★★
---	----------------

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

Comment faire ?

	LE GÉOMÈTRE		1
			L'objet A mesure :
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Séance 5



Le traceur ★★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Comment tracer ?

- Place ta règle juste sur les deux points.

- Parfois, c'est plus facile de tourner la feuille !



- Trace le trait en faisant attention de ne pas bouger.

- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.





CE1

MODULE 3

Séance 6

régulation



60'

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- * organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 5 min autour des différences entre les bandes numériques ou d'identification des nombres 11–16 qui sont particuliers.
- * un temps de calcul mental de 5 min
- * un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Sur cette régulation, vous pouvez réutiliser les jeux déjà en place pour travailler les notions mathématiques. Vous pouvez aussi utiliser des jeux concernant l'année précédente (prendre le jeu du faire 10 des CP pour travailler les compléments à 10 en CE).

Vous pouvez finir ce qui n'a pas été fini, revenir sur des points importants, ou déjà remédier aux difficultés constatées chez certains élèves par exemple retravailler :

- la connaissance des nombres sur la tranche 11–16, ou 60–99 pour les CE1.
- La compréhension de ce que sont une dizaine et une unité

Dans ces points que vous retravaillez en petits groupes, n'hésitez pas à varier l'approche, le matériel (cubes, jetons, legos, etc.), et surtout à faire verbaliser pour les aider. Ne pas passer trop vite au symbolique ou au papier crayon. Ils ont besoin de temps de manipulation.



CE1

MODULE 3

Séance 7-8

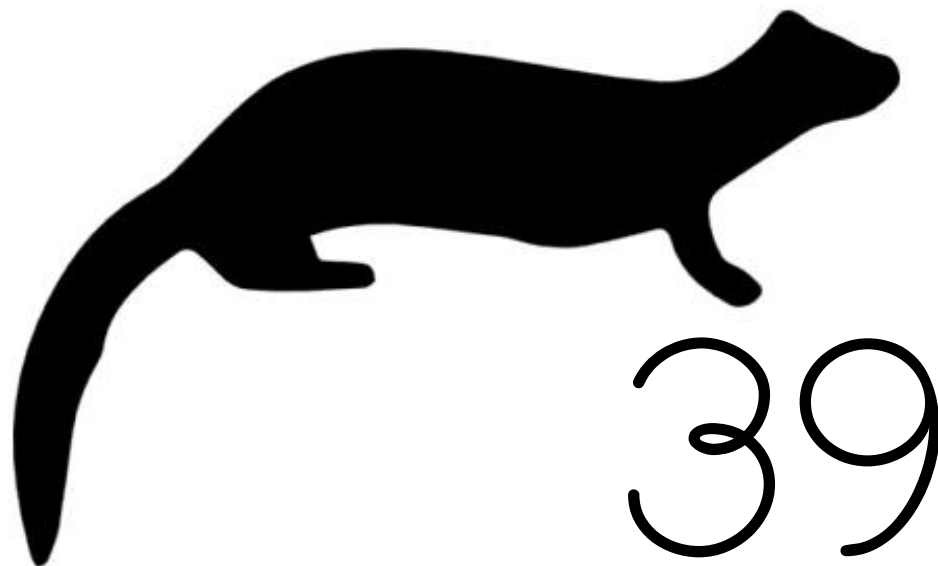
Activité
ritualisée



15'



Séance 7

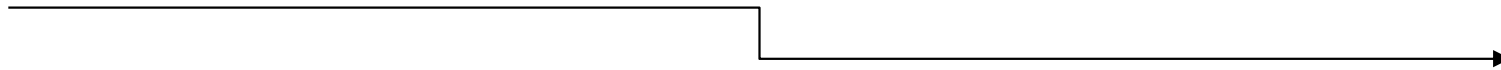


Activité
ritualisée



Séance 7

64

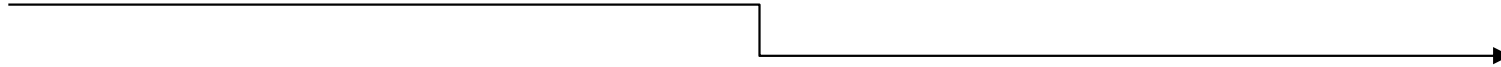


78

Activité
ritualisée

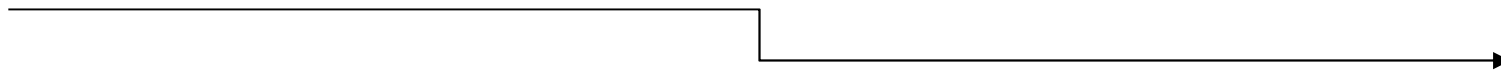
Séance 7

64



78

71



85

Activité
ritualisée

Séance 7

64 → 78

71 → 85

76 → 96

calcul
mental



10'

Séance 7

17

calcul
mental

Séance 7

18

résolution
problème

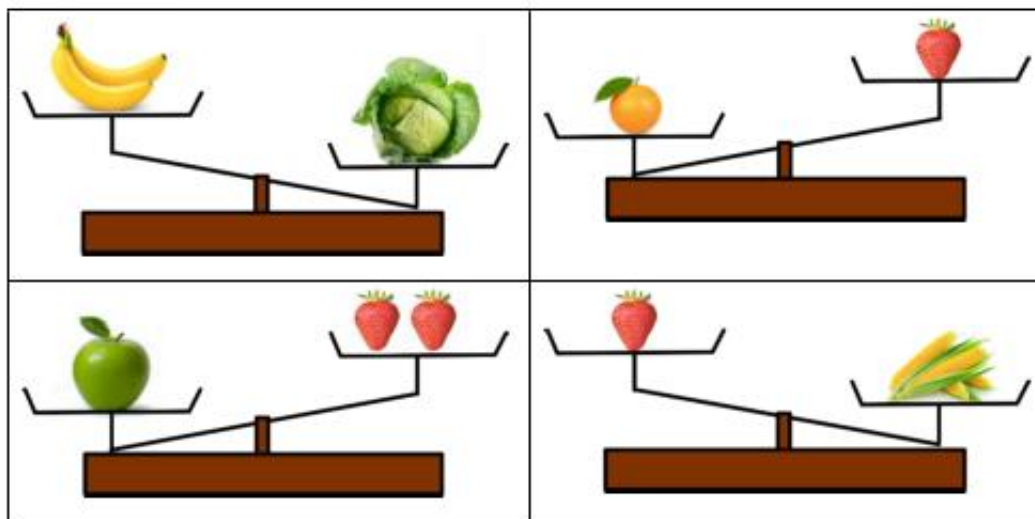


10'

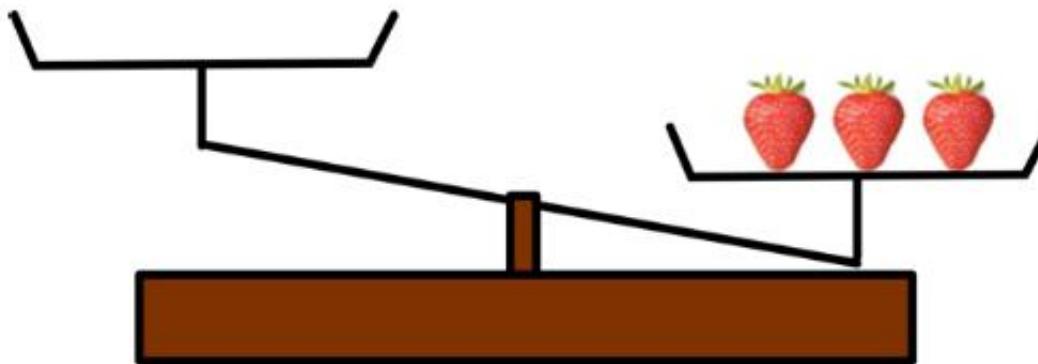
Séance 7

Les balances (1)

1/ Entoure l'objet le plus lourd sur chaque balance



2/ Dessine des fraises dans le plateau vide sans que la balance ne bouge si on refaisait en vrai la pesée :



apprentissage



25'

Séance 7

Fiche d'exercices

Exercice 1 :

Calcule :

$$10 + 10 + 10 + 7 = \underline{\quad}$$

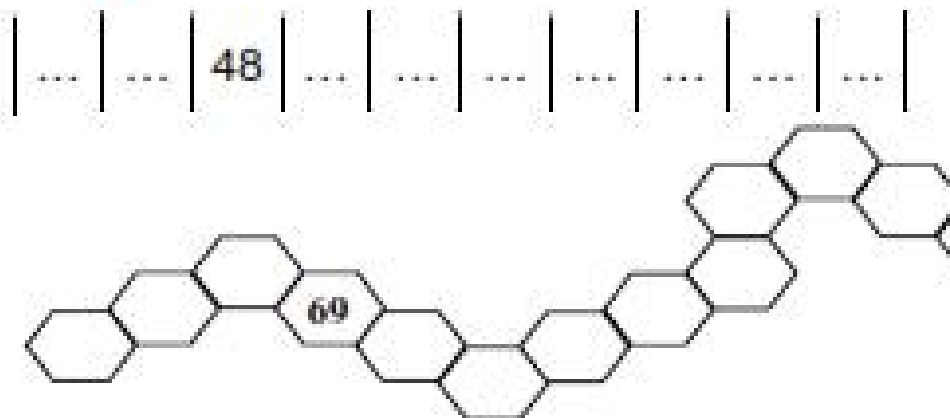
$$10 + 10 + 10 + 10 + 2 = \underline{\quad}$$

$$1 + 10 + 10 + 10 + 10 = \underline{\quad}$$

$$20 + 20 + 20 + 20 + 5 = \underline{\quad}$$

Exercice 2 :

Complète :



Exercice 3 :

Complète comme le modèle

$10 + 10 + 10 + 2$	$30 + 2$	32	3 D et 2 U
$10+10+10+10+10+10+6$ $10 + 10 + 10 + 10 + 8$			
	$60 + 14$ $50 + 3$		
		16	
	$80 + 9$		

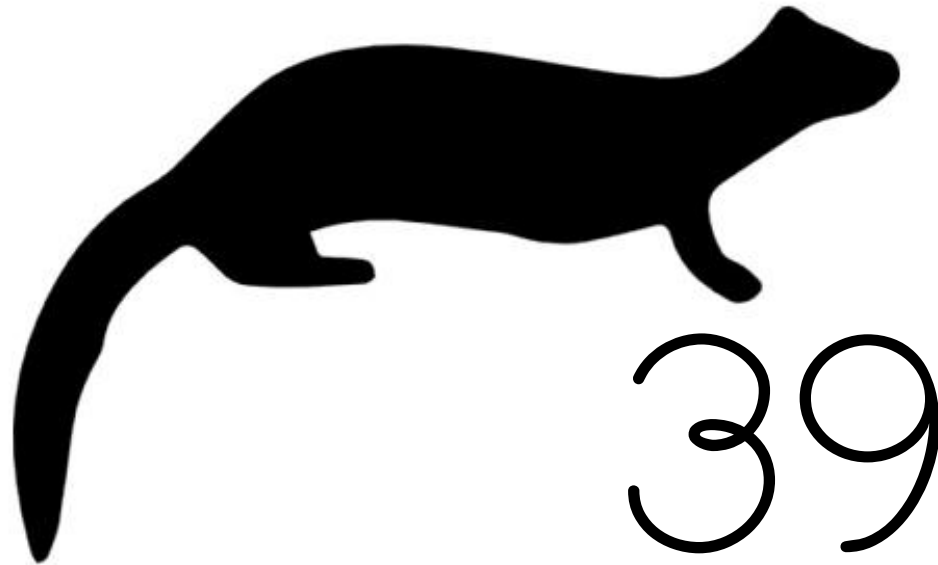
Activité
ritualisée



15'



Séance 8

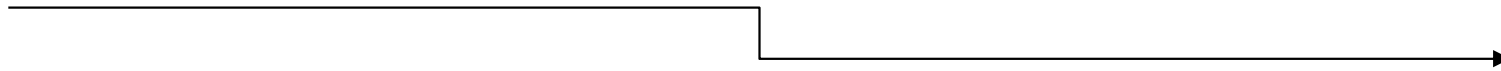


Activité
ritualisée



Séance 8

61



75

Activité
ritualisée

Séance 8

61 → 75

74 → 89

Activité
ritualisée

Séance 8

61 → 75

74 → 89

72 → 93

calcul
mental



10'

Séance 8

19

calcul
mental

Séance 8

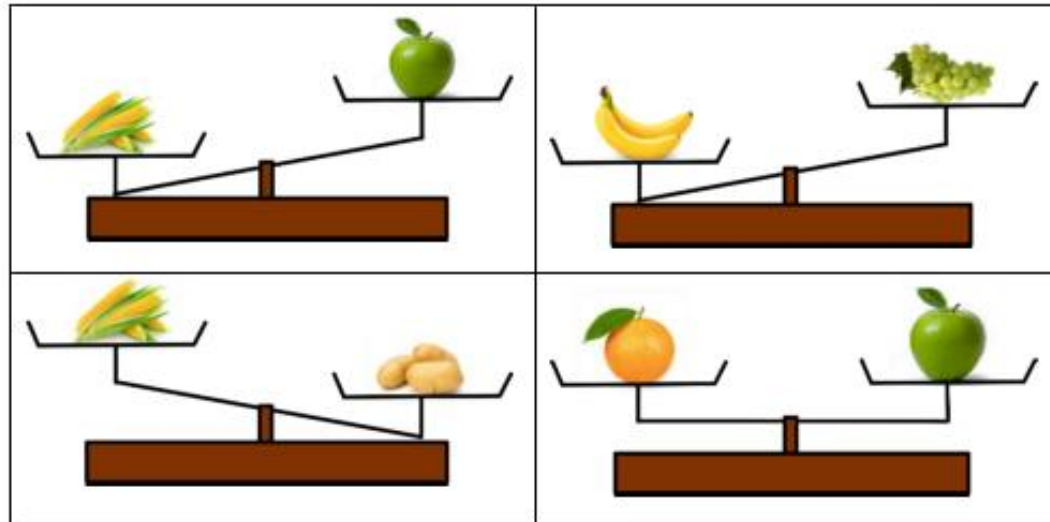
20

*résolution
problème*

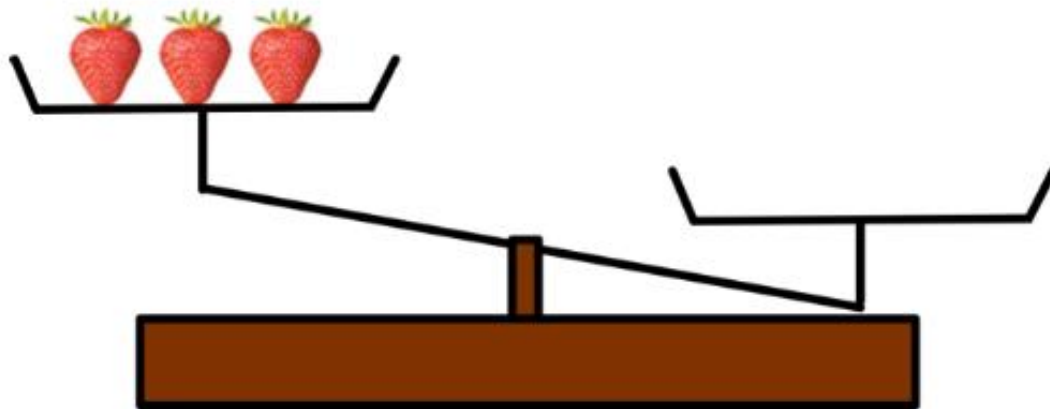
Séance 8

Les balances (2)

1/ Entoure l'objet le plus lourd sur chaque balance



2/ Dessine des fraises dans le plateau vide sans que la balance ne bouge si on refaisait en vrai la pesée :



apprentissage



25'

Séance 8



C O M P A R A T O R

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs avec un « contrôleur » qui vérifie si c'est juste avec une bande numérique.

Matériel :

Plateau et 1 dé (6 faces) – Des pions (bouchons, pâte à modeler,...) – Cartes nombres (pour différencier les niveaux, les imprimer sur du papier de couleur)

But du jeu :

Arriver le premier au bout du chemin sur la case « arrivée ».

Règles du jeu:

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Chaque case a son action propre : piocher le nombre de cartes indiqué et les classer, soit en ordre croissant si la flèche est croissante ↗, soit en ordre décroissant si la flèche est décroissante ↘.

Un joueur contrôle avec une bande numérique que l'ordre est bien respecté. Si c'est bon, le joueur reste sur la case. S'il s'est trompé, il recule de deux cases.

Variantes :

Les cartes nombres sont proposées sur plusieurs niveaux.

Séance 8

apprentissage

