

Module 1 – 6 séances		
Objectifs majeurs du module CP :	Objectifs majeurs du module CE1 :	Objectifs majeurs du module CE2 :
+ La connaissance des nombres + Les premiers calculs additifs + Le tracé à la règle	+ La connaissance des nombres + Les premiers calculs additifs + Le tracé à la règle	+ La connaissance des nombres + Révision des calculs additifs + Le tracé à la règle
Matériel CP :	Matériel CE1 :	Matériel CE2 :
+ Fiche « activité de tri » + Fiches A et B (géométrie) @ Jeu la bataille des dés @ Jeu des coccinelles	+ Règle de la bataille des cartes # Fichier résolution de problèmes # Fichier traceur ** @ Jeu de la bataille des cartes	+ Règle de la bataille des cartes + Enveloppes de billets à préparer (S3–S6) # Fichier résolution de problèmes # Fichier traceur *** @ Jeu de la bataille des cartes
Devoirs CP :	Devoirs CE1 :	Devoirs CE2 :
+ Pour S3 : s’entraîner à lire les faces d’un dé sans recompter chaque point.	+ Pour S3 : compter le nombre de petites cuillères et de fourchettes à la maison.	+ Pour S3 : s’entraîner à ajouter 1 de tête à un nombre entre 100 et 1000 (10 fois) + Pour S5 : s’entraîner à enlever 1 de tête à un nombre entre 100 et 1000 (10 fois)

CE QU'IL FAUT SAVOIR :

C'est votre premier module. Il va falloir prendre l'habitude du fonctionnement proposé. Les codages des modules sont explicités dans le guide de la méthode.

Les activités ritualisées

Les activités proposées sont « uniques » ou ciblées en quantité (du type x2...). Tenez-vous-en à cette quantité. Après les modules 5,6, vous saurez comment ajuster, voire changer cette proposition.

Les activités ritualisées sont l'occasion d'une rétroaction efficace par l'enseignant, comme expliqué dans le guide de la méthode. Prenez le temps les premières semaines de réfléchir à ce geste professionnel fondamental !

Le calcul mental

Cela doit être rythmé ! Même en CP ! On n'attend pas 10 minutes que tout le monde soit prêt. On commence même s'il manque encore 2 élèves qui n'ont pas leur ardoise. Avec l'habitude, ils prendront le rythme. Cela fait partie de l'aspect rythmé des séances. Les élèves adhèrent et s'entraident si on leur explique bien pourquoi on travaille ainsi.

La résolution de problèmes

CP : Pour l'instant, on est à l'oral. On explique bien le jeu. On leur dit qu'on le refera. Et le jour où on le refait, on fait appel à leur mémoire : « Vous vous souvenez, on y a joué tel jour. »

Pour les CE1, la découverte du fichier est une nouveauté (sauf pour ceux qui ont fait la méthode l'année d'avant). Prenez le temps de l'explicitier.

Les temps d'apprentissage

Ces premières activités d'apprentissage sont très proches de ce qu'on peut faire en maternelle. C'est le but et on leur dit. C'est le début de l'année. On prend alors le temps d'étayer et d'observer l'entrée dans les apprentissages des élèves. Des premières difficultés peuvent déjà apparaître.

Les premières séances sont souvent longues, le temps que les habitudes s'installent. C'est normal. Et si elles sont trop courtes, vous êtes libres d'enrichir, de développer l'activité d'apprentissage pour combler l'heure d'apprentissage prévue à l'emploi du temps.

La gestion du cours multi-niveaux n'est pas évidente au début. C'est une gymnastique à prendre, qui s'appuie sur votre relation aux élèves, l'aménagement de la classe et du tableau, l'autonomie des élèves, etc.

Module 1 : séance 1

CP	CE1	CE2
Activités ritualisées		
– Récitation de la comptine numérique par 1 élève de CP (aussi loin qu’il peut, écrire au tableau le nombre final), recommencer avec un autre élève de CE1.		– À l’ardoise, les élèves comptent à rebours à partir de 80 le plus possible.
Découvrir la bande numérique de la classe : compter ensemble de 1 à 30 en pointant les nombres (x2)	Écrire au tableau des séries de nombres : CE1 : 18 ; 34 ; 23 ; 9 et CE2 : 178 ; 314 ; 755 ; 298 Ils doivent recopier à l’ardoise et les classer du plus petit au plus grand. Refaire avec : CE1 : 81 ; 57 ; 73 ; 39 et CE2 : 411 ; 613 ; 512 ; 419	
Calcul mental		
Lever des doigts, les élèves donnent à l’oral le nombre de doigts montrés. Puis on leur demande d’ajouter 1 à ce nombre. Combien cela fait ? (x4)	CE1 : – Sur l’ardoise : 3 + 4 = ... 2 +5 = ... 3 + 6 = ... 2 + 7 = ... avec correction entre chaque	CE2 : – sur l’ardoise : 13 + 14 = ... 12 + 25 = ... 13 + 26 = ... 22 + 37 = ... Avec correction entre chaque
Résolution de problèmes	Apprentissage	
Jeu du gobelet Faire deux parties : 3 et 1 puis 3 et 2.	Avec les chiffres 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). Pour les CE2 , ajouter le « 0 ».	
Apprentissage	Résolution de problèmes	
ACTIVITE DE TRI Élèves en groupes ou en binômes. Leur distribuer les planches d’étiquette (ils découpent eux-mêmes, aider si besoin). Consigne : Trier en trois parties les étiquettes (ne donner la dénomination des trois catégories que si nécessaire) : chiffres, lettres, symboles en les posant sur trois feuilles de couleur différente. Bilan collectif.	Expliquer le fonctionnement du fichier de problèmes. Chaque élève a une feuille de route à compléter selon sa réussite. Leur lire le 1 ^{er} problème pour chaque niveau ; Recherche individuelle. Passer dans les rangs, aider, corriger, valider.	

Module 1 : séance 2 :

CP	CE1	CE2
Activités ritualisées		
Présentation des cartes flash des nombres entre 1 et 10 (CP) et entre 10 et 20 (CE1). Pour les CE2, 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). (Pour les CE1, rappeler que 11 c’est dix et un, 12 c’est dix et deux...)		
Sur la bande numérique de la classe, cacher le nombre 4. Leur demander oralement le nombre qui manque. Recommencer avec 7 puis 9.	Ecrire au tableau des séries de nombres : CE1 : 28 ; 34 ; 73 ; 69 ; 19 et CE2 : 99 ;101 ;119 ;91 ;111 Ils doivent recopier à l’ardoise le plus grand puis le plus petit.	
Calcul mental		
– Faire une partie collective de « La bataille des dés » pour expliciter les règles.	– Leur demander de lire la règle de « la bataille des cartes » en binôme. – Vérifier qu’ils ont bien compris la règle. Faire un début de partie « fictive » en collectif.	
Apprentissage		
– Distribuer la fiche A. Faire décrire la fiche. Faire pointer chaque point sur la fiche les uns après les autres. Consigne : « Cherchez tous les traits que l’on peut tracer pour attacher les points » (faire un exemple à main levée au tableau.) Mise en commun des productions. – Distribuer la fiche B. Expliciter les modalités de tracé à la règle : poser sa règle sur les points, viser le point d’arrivée, ne pas bouger... Travail individuel. Mise en commun des productions.	–Mise en route du fichier de tracés à la règle « Le traceur** » pour CE1 et « Le traceur*** » pour CE2. Présentation du fichier et de son fonctionnement. –Faire collectivement la 1 ^{ère} fiche puis ils avancent à leur rythme.	

Module 1, séances 3 à 6.

CP	CE1	CE2
Activités ritualisées		
– Récitation de la comptine numérique par 1 élève de CP (aussi loin qu’il peut, écrire au tableau le nombre final). Quand l’élève de CP a fini, à chaque fois, un élève de CE1 essaie de continuer (l’arrêter après une quinzaine de nombres). (x2) – Puis récitation à rebours par un autre élève à partir de 20. Quand il arrive à 10, un CP prend la relève. Pour S4 : CE1 commence à 25 jusqu’à 12, S5 : de 30 à 14 et S6 : de 40 à 16.		Dans leur cahier, écrire tous les nombres qui viennent après S3 : 335. S4 : 273. S5 : 581. S6 : 493.
– Présentation des cartes flash des nombres entre 1 et 10 (CP) et entre 10 et 20 (CE1). Pour les CE2, ils doivent ajouter <i>x dizaines</i> à ce nombre et l’écrire sur l’ardoise (je montre 17, je leur dis d’ajouter 80 par ex). (Pour les CE1, rappeler que 11 c’est dix et un, 12 c’est dix et deux...)		
Calcul mental		
– S3 – Faire une partie collective du jeu des coccinelles pour expliciter les règles. – S4 à S6 : Jeu du furet : oralement, de 1 en 1 en s’arrêtant à 30.	– S3 : – sur l’ardoise : 7 + 4 = ... ; 6 + 5 = ... 7 + 6 = ... ; 8 + 7 = ... Avec correction entre chaque – S4 à S6 : – écrire de 2 en 2 à l’ardoise (S4) ; de 5 en 5 (S5 et S6) le plus loin possible sur le temps imparti.	
Résolution de problèmes		
Jeu du gobelet S3 : faire avec 3 et 3 S4 : faire avec 4 et 1 S5 : faire avec 4 et 2 S6 : faire avec 2 et 5	S3 : Lire le problème (à écrire au tableau ou sur une affiche) : « J’ai 8 billes dans mon sac. Je gagne 4 billes à la récréation. Combien j’ai de billes après ? » Recherche à l’ardoise et correction collective. S4 à S6 : Refaire le même problème en changeant les données numériques.	S3 à S6 : Avancer en autonomie sur le fichier de résolution de problèmes. Quand ils ont fini un problème, ils doivent le faire vérifier par un autre élève et doivent se mettre d’accord sur la validité de la solution. S’ils ont le temps, ils peuvent alors passer au suivant.
Apprentissage		
S3 : Activité : les frites Avec les frites de 1 à 5 (ou matériel similaire : tasseaux, Lego), leur faire réaliser les phases 1 à 3.	S3 : Distribuer des jetons à chaque binôme (entre 11 et 16). Leur demander d’écrire dans le cahier le nombre de jetons et de trouver le maximum de façons possibles de décomposer le nombre.	S3 : Dans le cahier, poser les opérations suivantes (qui sont écrites au tableau ou sur une affiche) : Ils en font le maximum sur la durée impartie. Ils s’auto valident avec la calculatrice.

	(12=10+2=9+3=8+4=4+4+4...).	134+263 ; 402+57 ; 173+265 ; 908+2036 ; 13+6057+209 ;
S4 : Jouer à « La bataille des dés » en autonomie.	S4 : Jouer à « La bataille des cartes ». Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves.	
S5 : Jouer au jeu des coccinelles en autonomie.	S5 : Donner au groupe une grande quantité de jetons (entre 50 et 100) et leur demander de dénombrer la quantité puis de l'écrire en lettres dans le cahier. S'ils ont fini, ils refont avec une autre quantité. <i>(Travail coopératif ! Cf guide de la méthode)</i>	S5 : 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€
S6 : Mettre les élèves par binômes. Leur donner des jetons. Ils fabriquent des collections de jetons à partir de nombres (entre 1 et 10) qu'on leur écrit sur l'ardoise ou à partir des cartes flash. Puis ils les représentent dans leur cahier et écrivent le nombre donné. (x5) <i>On peut différencier en jouant sur la taille des nombres cibles.</i>	S6 : Fichier de résolution de problèmes : leur lire le problème 2. Ils cherchent et essaient de le résoudre.	S6 : 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).