

MHM CE1 / CE2

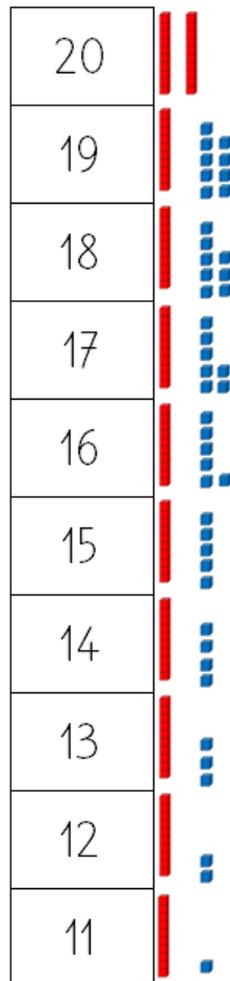
Module 3

Séance 1

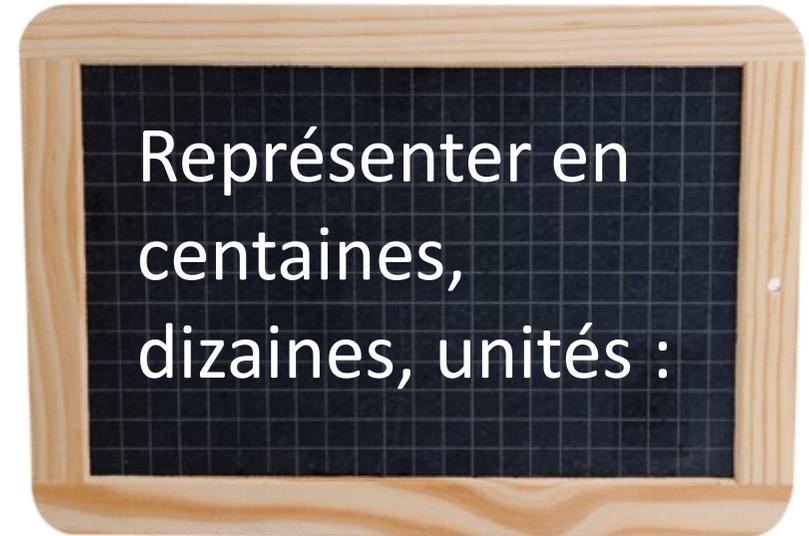
Activités ritualisées

CE1

La bande numérique :

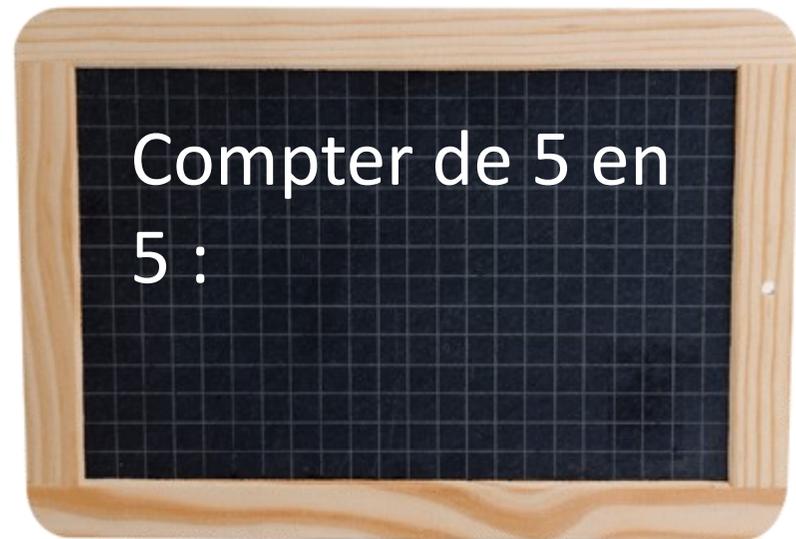


CE2



Activités ritualisées

CE1



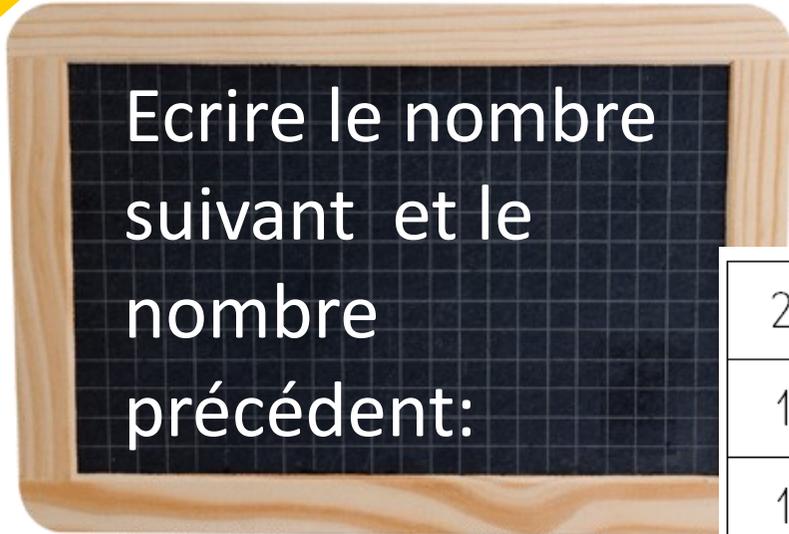
CE2



75

Activités ritualisées

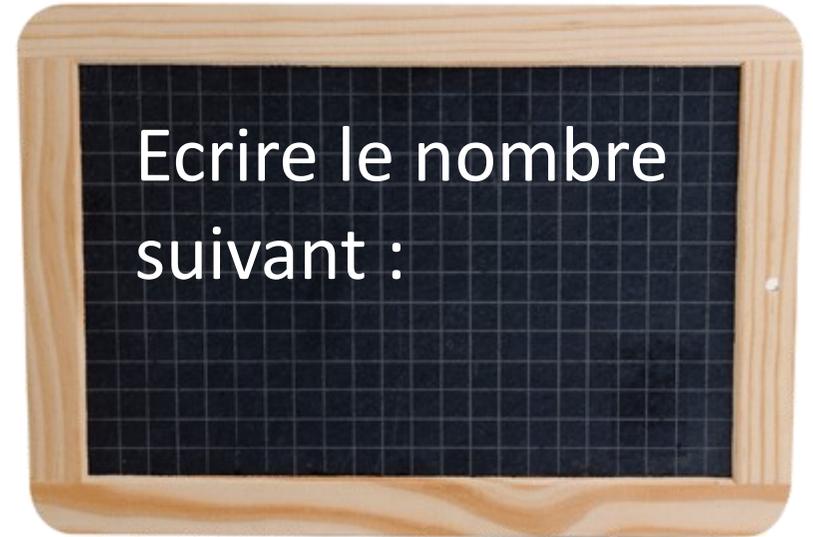
CE1



6
18
29

20	
19	
18	
17	
16	
15	
14	
13	
12	
11	

CE2



862
439
199
638
998

Résolution de problèmes

CE1



Jeu du car : Au premier arrêt, 3 personnes montent, au deuxième arrêt, 6 personnes montent.



CE2

PROBLEMES CE2 (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					

Résolution de problèmes

CE1



Jeu du car : Au premier arrêt, 5 personnes montent, au deuxième arrêt, 8 personnes montent.



CE2



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					

Apprentissage

CE1

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

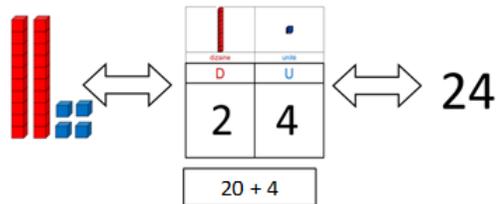
Famille de « soixante » : 60 ; 61 ; 62 ; 63 ; 64 ; 65 ; 66 ; 67 ; 68 ; 69

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 :



Pour réviser et t'entraîner :



URL : <http://opn.to/a/GOUm7>

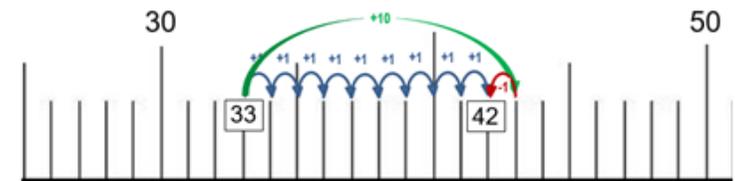


CE2

Je sais ajouter 9 à un nombre :



$$33 + 9 = 42$$
$$+10 -1$$

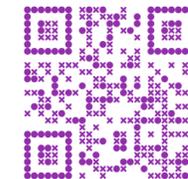


Pour faire +9, je fais +10 puis -1

Pour réviser et t'entraîner :



URL : <http://opn.to/a/A25aZ>



Apprentissage

CE1

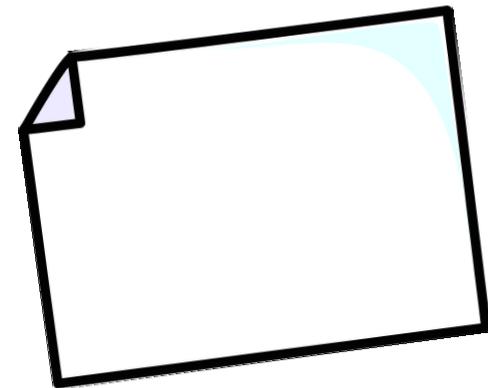
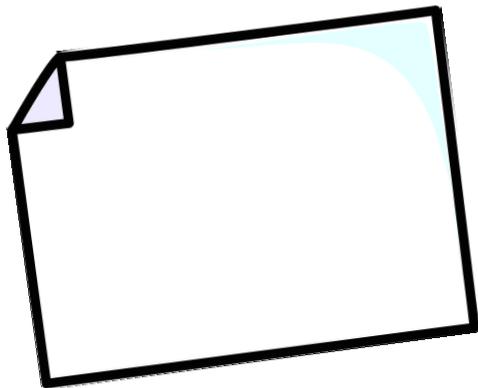
CE2

Cahier des nombres :

Cahier des nombres :

10 → 99

1000 → 9999



MHM CE1 / CE2

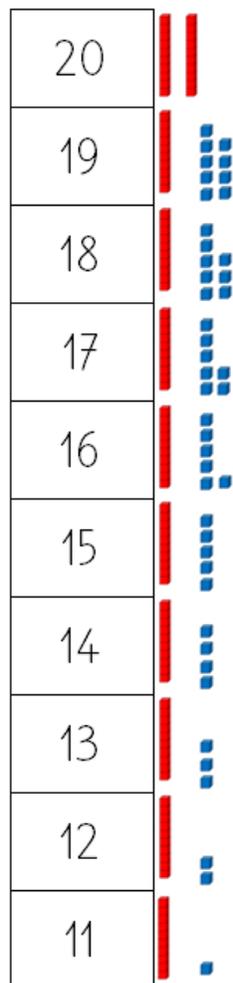
Module 3

Séance 2

Activités ritualisées

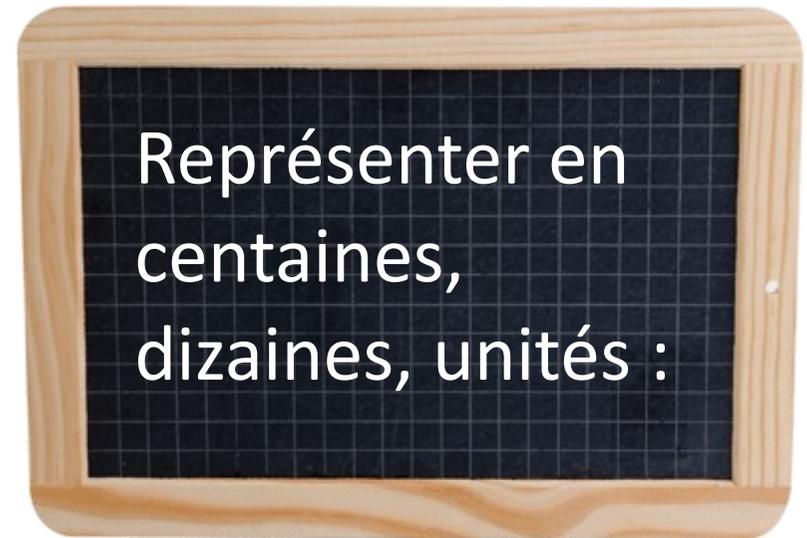
CE1

La bande numérique :



12

CE2



402

530

Activités ritualisées

CE1



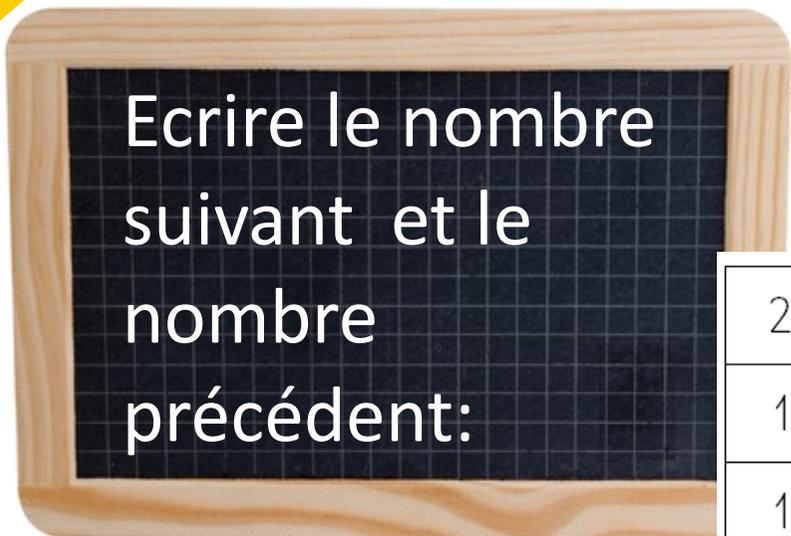
CE2



75

Activités ritualisées

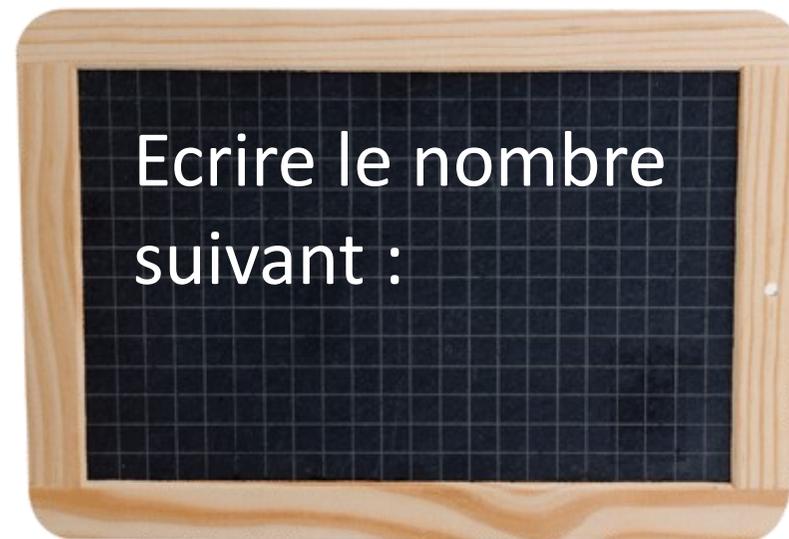
CE1



9
14
24

20	
19	
18	
17	
16	
15	
14	
13	
12	
11	

CE2



612
539
763
198
499

Résolution de problèmes

CE1

Faire 5 :



Faire 18 :



CE2



PROBLEMES CE2 (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					

Apprentissage

CE1

Tables d'addition CE1

1+2=3	0000000000
2+2=4	0000000000
3+2=5	0000000000
4+2=6	0000000000
5+2=7	0000000000
6+2=8	0000000000
7+2=9	0000000000
8+2=10	0000000000
9+2=11	0000000000
10+2=12	0000000000
1+3=4	0000000000
2+3=5	0000000000
3+3=6	0000000000
4+3=7	0000000000
5+3=8	0000000000
6+3=9	0000000000
7+3=10	0000000000
8+3=11	0000000000
9+3=12	0000000000
10+3=13	0000000000
1+4=5	0000000000
2+4=6	0000000000
3+4=7	0000000000
4+4=8	0000000000
5+4=9	0000000000
6+4=10	0000000000
7+4=11	0000000000
8+4=12	0000000000
9+4=13	0000000000
10+4=14	0000000000

1+5=6	0000000000
2+5=7	0000000000
3+5=8	0000000000
4+5=9	0000000000
5+5=10	0000000000
6+5=11	0000000000
7+5=12	0000000000
8+5=13	0000000000
9+5=14	0000000000
10+5=15	0000000000
1+6=7	0000000000
2+6=8	0000000000
3+6=9	0000000000
4+6=10	0000000000
5+6=11	0000000000
6+6=12	0000000000
7+6=13	0000000000
8+6=14	0000000000
9+6=15	0000000000
10+6=16	0000000000
1+7=8	0000000000
2+7=9	0000000000
3+7=10	0000000000
4+7=11	0000000000
5+7=12	0000000000
6+7=13	0000000000
7+7=14	0000000000
8+7=15	0000000000
9+7=16	0000000000
10+7=17	0000000000

Prénom : _____

1+8=9	0000000000
2+8=10	0000000000
3+8=11	0000000000
4+8=12	0000000000
5+8=13	0000000000
6+8=14	0000000000
7+8=15	0000000000
8+8=16	0000000000
9+8=17	0000000000
10+8=18	0000000000
1+9=10	0000000000
2+9=11	0000000000
3+9=12	0000000000
4+9=13	0000000000
5+9=14	0000000000
6+9=15	0000000000
7+9=16	0000000000
8+9=17	0000000000
9+9=18	0000000000
10+9=19	0000000000

Résolution de problèmes

CE2



PROBLEMES CE2 (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					

Apprentissage

CE1

CE2

Jeu de piste

Calcul Jeu de piste CE1

But du jeu : Arriver le premier sur la banane.
Matériel : <ul style="list-style-type: none">• Plateau de jeu• 1 dé à 6 faces• Cartes « lion » et « éléphant »
Nombre de joueurs : <ul style="list-style-type: none">• 2 à 4 joueurs• 1 contrôleur (la maitresse)
Déroulement : <p>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.</p> <p>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 !).</p> <p>S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.</p> <p>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 sur à la case 16.</p> <p>S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.</p> <p>Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.</p> <p><i>Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite...</i></p> <p><i>L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...</i></p>

Calcul Jeu de piste CE2

But du jeu : Arriver le premier sur la banane.
Matériel : <ul style="list-style-type: none">• Plateau de jeu• 1 dé à 6 faces• Cartes « lion » et « éléphant »
Nombre de joueurs : <ul style="list-style-type: none">• 2 à 4 joueurs• 1 contrôleur (la maitresse)
Déroulement : <p>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.</p> <p>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 !).</p> <p>S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.</p> <p>Exemple : il est sur la case « éléphant » après la 110. Il est donc sur la case « 120 ». Il tire la carte +40. Il annonce que cela fait 160. Il a juste et va donc à la case 160.</p> <p>S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.</p> <p>Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.</p> <p><i>Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite...</i></p> <p><i>L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...</i></p>

Apprentissage

CE1

Jeu de piste



Bataille des cartes



CE2

Jeu de piste



Bataille des cartes



MHM CE1 / CE2

Module 3

Séance 3

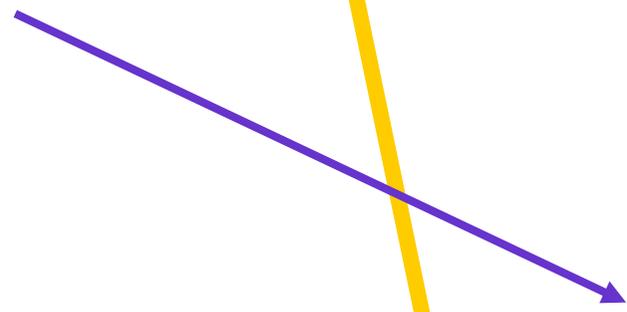
Activités ritualisées

CE1

CE2

Jeu du furet :

39

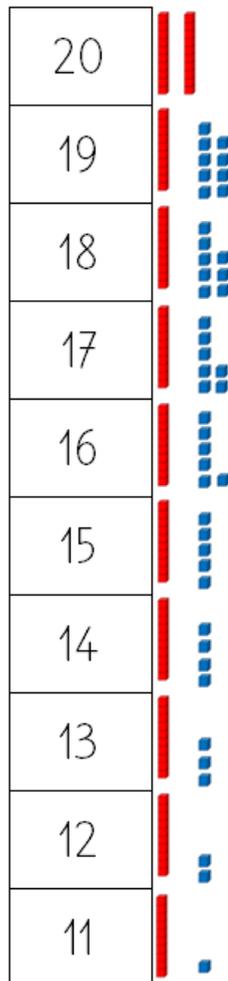


+ 100

Activités ritualisées

CE1

La bande numérique :



CE2

Dictée de nombres :



Calcul mental

CE1

Presque doubles :

CE2

Tables de
multiplication :



Résolution de problèmes

CE1

CE2

Ecrire le plus de nombres possibles :

7

0

9

2





Chercher les représentations
des nombres (avec 10 et 5)

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

50 → 99



Exercice 1 : Complète

739 → centaines..... dizaines..... unités

671 → centaines..... dizaines..... unités

560 → centaines..... dizaines..... unités

..... → 8 centaines 9 unités

Exercice 2 : Calcule

$$500 + 30 + 6 = \dots\dots\dots$$

$$800 + 70 = \dots\dots\dots$$

$$600 + 8 = \dots\dots\dots$$

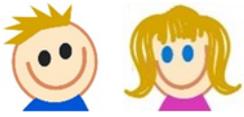
$$200 + 500 + 60 + 3 = \dots\dots\dots$$

Exercice 3 : Complète le tableau

763	$700 + 60 + 3$	sept cent soixante-trois
690
.....	$800 + 40$
.....	cinq cent vingt-sept

Apprentissage

CE1



Chercher les représentations
des nombres (avec 10 et 5)

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

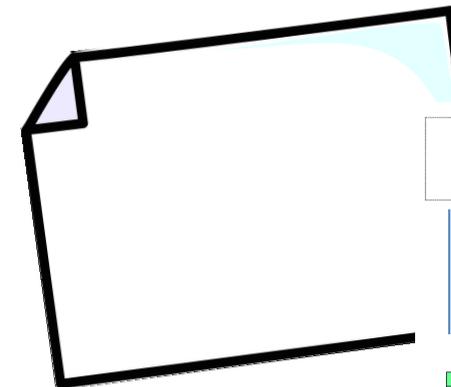
50 → 99



CE2

Cahier des nombres :

1000 → 9999



Fichier :



Ecole primaire d'application Arago.

Mon fichier de
mathématiques CE2

Méthode heuristique Mathématiques

Problèmes (1)	p. 3 à 12
Problèmes (2)	p. 13 à 19
Problèmes (3)	p. 20 à 26
Le traceur	p. 27 à 37
Le géomètre	p. 38 à 41
Le nombre juste	p. 42 à 45
Tout-en-ronde	p. 46 à 57
La carte au trésor	p. 59 à 70
Pyramide	p. 71 à 76
Repro	p. 77 à 80
Mirior	p. 81 à 88
Horodator	p. 89 à 93
Pesée	p. 94 à 95
Code / décode	p. 96 à 100



MHM CE1 / CE2

Module 3

Séance 4

Activités ritualisées

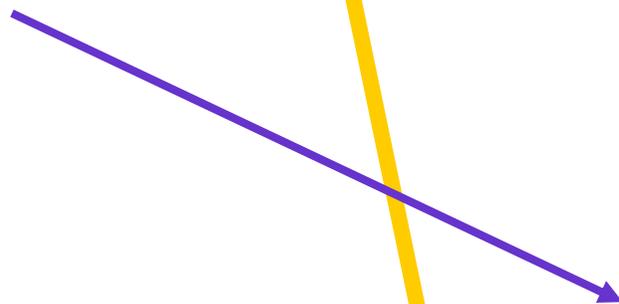
CE1

CE2

Jeu du furet :

39

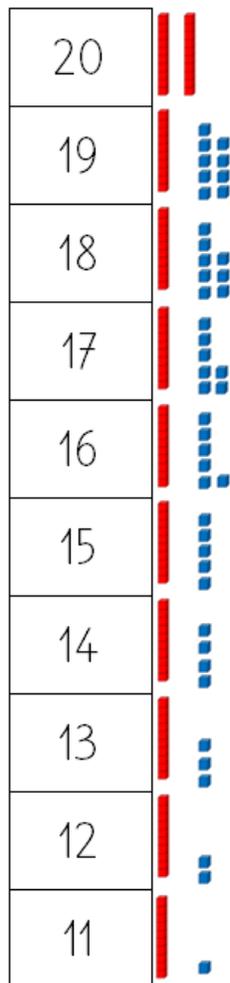
+ 100



Activités ritualisées

CE1

La bande numérique :



CE2

Dictée de nombres :



Calcul mental

CE1



Ajouter 10 :

CE2



Ajouter 10 :

Résolution de problèmes

CE1

CE2

Ecrire le plus de nombres possibles :

8

5

1

0



Apprentissage

CE1

CE2



Fiche d'exercices CE1

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

Chercher les représentations
des nombres (avec 10 et 5)

$$321 = 3 \times 100 + 2 \times 10 + 1$$

1000 → 9999

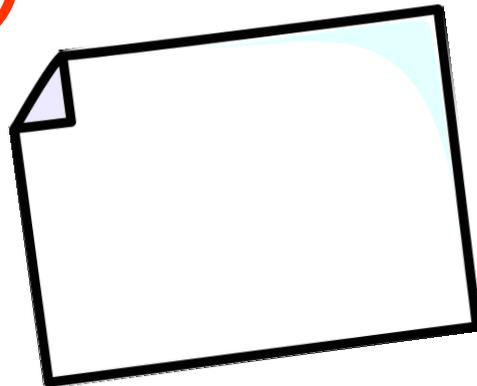
Apprentissage

CE1

CE2

Cahier des nombres :

10 → 99



Fichier



Ecole primaire d'application Arago.

Mon fichier de mathématiques CE1

Méthode heuristique Mathématiques

Problèmes (1)	p. 3 à 12
Problèmes (2)	p. 13 à 19
Problèmes (3)	p. 20 à 26
Le traceur	p. 27 à 37
Le géomètre	p. 38 à 41
Quadrille	p. 42 à 46
Tout-en-ronde	p. 47 à 58
Le billard	p. 59 à 65
Le petit sudoku	p. 66 à 68
Pyramide	p. 69 à 76
Repro	p. 77 à 80
Horodateur	p. 81 à 84
Miroir	p. 85 à 92
Pesée	p. 93 à 95
Code / décode	p. 96 à 100



Compter de 15 en 15 :



MHM CE1 / CE2

Module 3

Séance 5

Cartes flash sur les formes géométriques



Comment s'appelle cette
forme ?

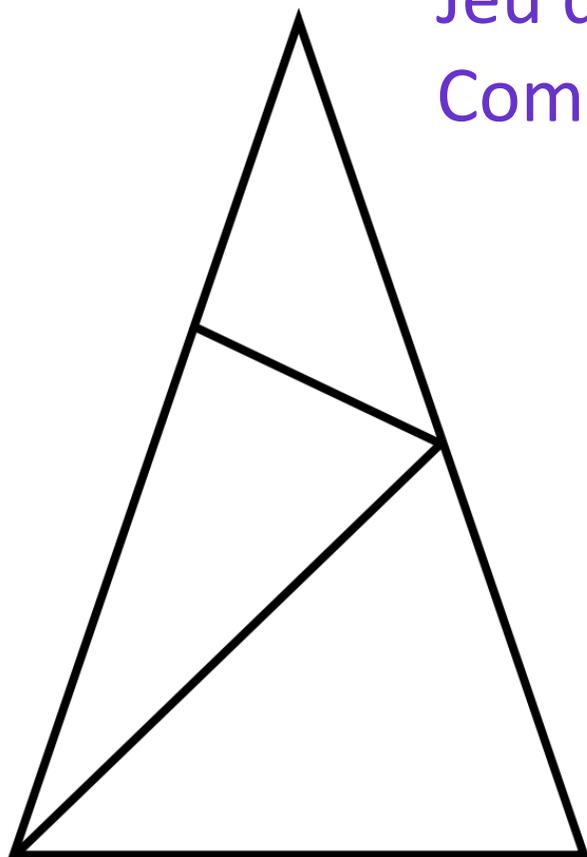


Comment le savez-vous ?

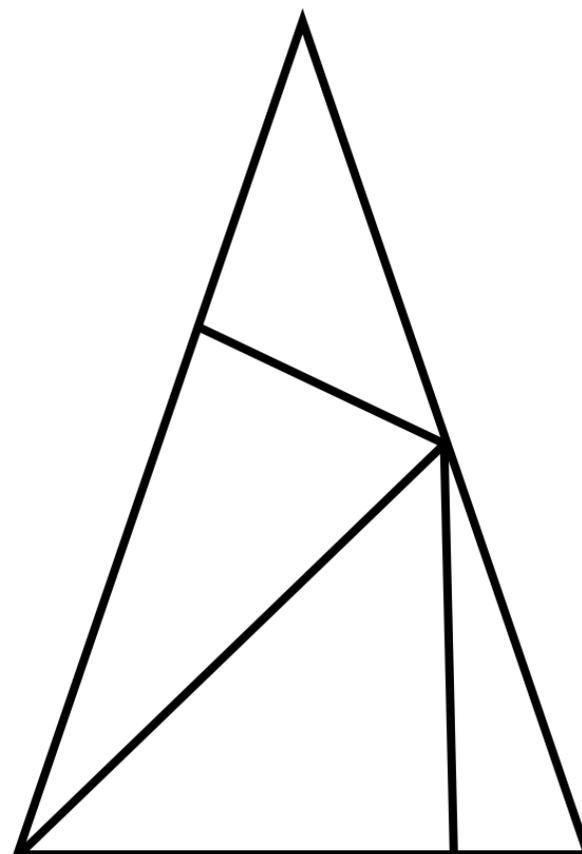
Activités ritualisées

CE1

Jeu des formes :
Combien de triangles ?



CE2

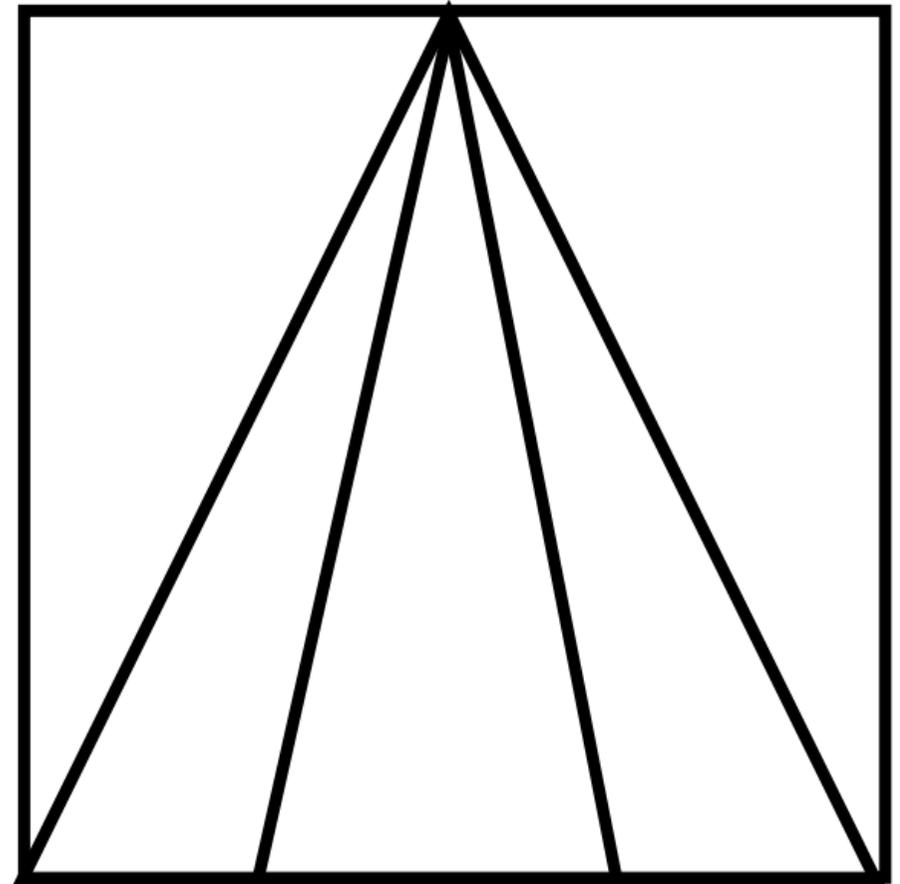
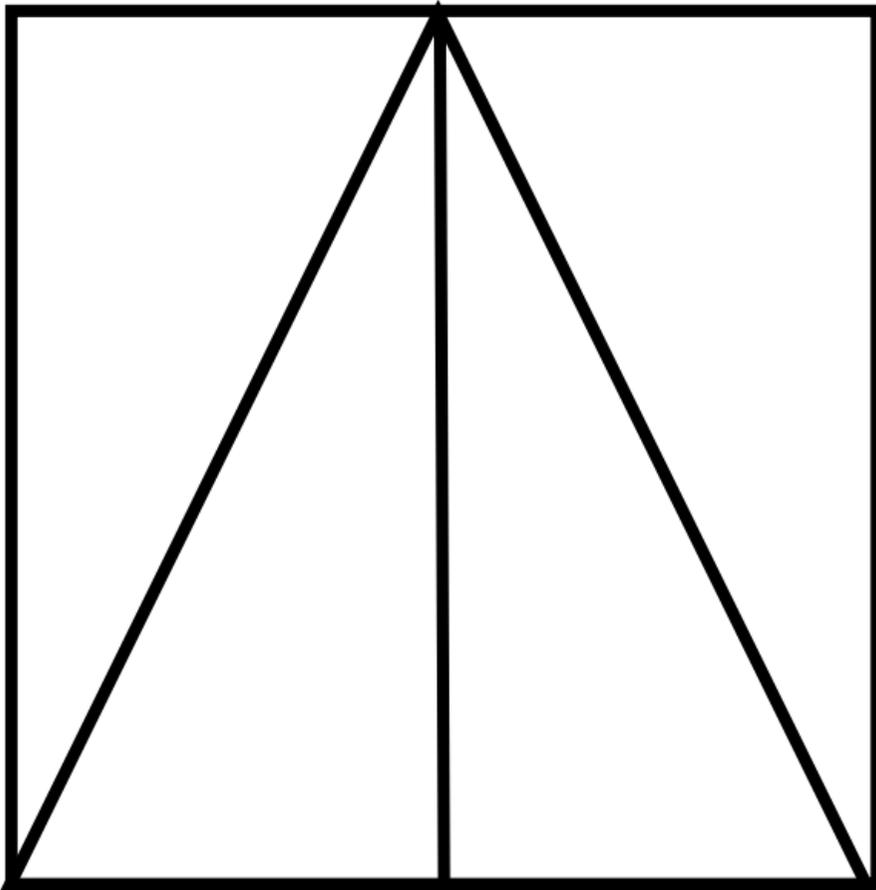


Activités ritualisées

CE1

CE2

Jeu des formes :
Combien de triangles ?



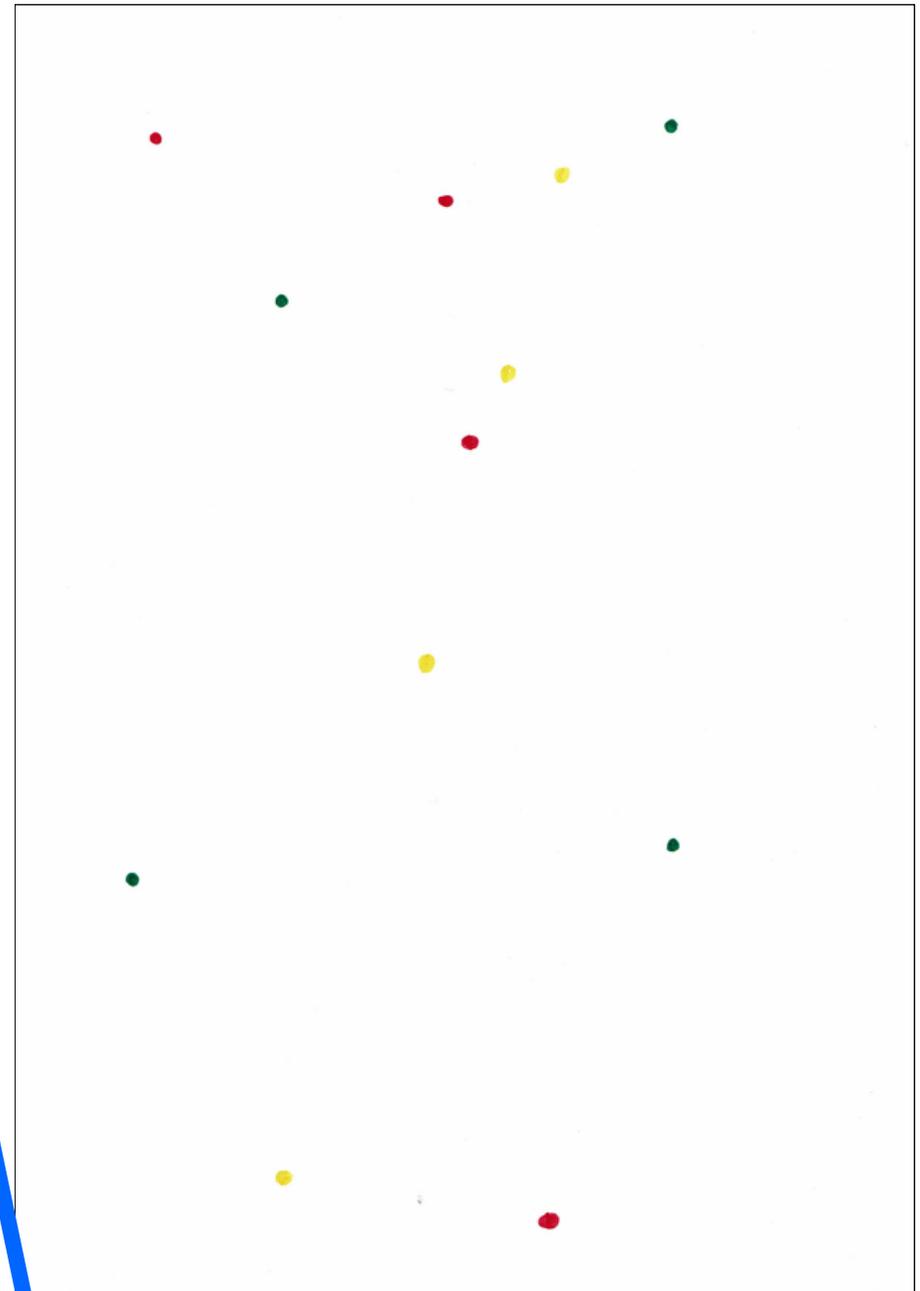


LE GÉOMÈTRE ★★

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

Comment faire ?

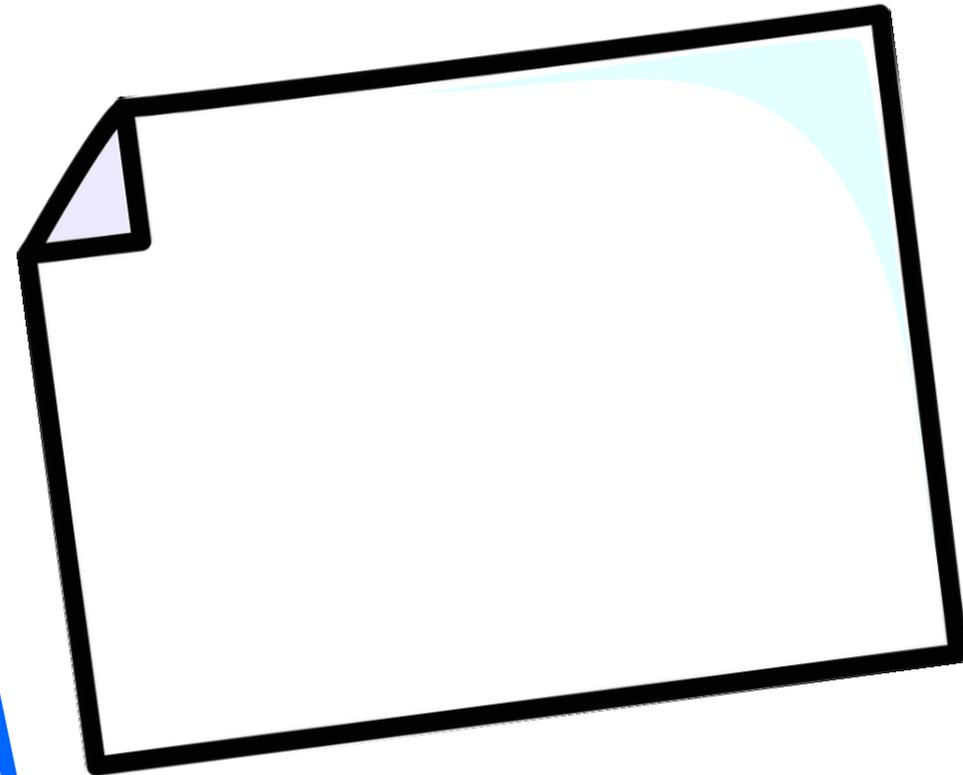
- 1/ Je trouve l'objet que je dois mesurer dans la liste.
- 2/ Je choisis le meilleur instrument de mesure pour faire la mesure.
- 3/ Je mesure et j'inscris la mesure de l'objet avec l'unité la plus adaptée.





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

Tracer 4 points alignés :



Comment faire ?

- 1/ Je trouve l'objet que je dois mesurer dans la liste.
- 2/ Je choisis le meilleur instrument de mesure pour faire la mesure.
- 3/ Je mesure et j'inscris la mesure de l'objet avec l'unité la plus adaptée.



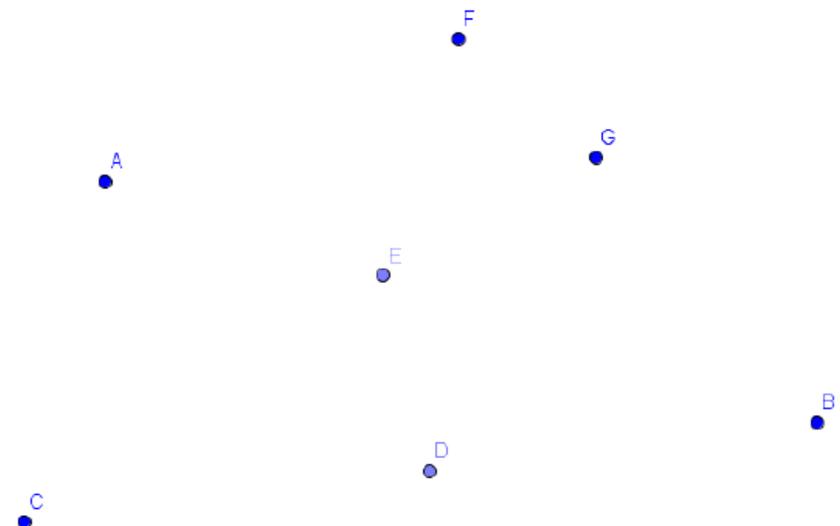
LE GÉOMÈTRE ★★

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

Comment faire ?

- 1/ Je trouve l'objet que je dois mesurer dans la liste.
- 2/ Je choisis le meilleur instrument de mesure pour faire la mesure.
- 3/ Je mesure et j'inscris la mesure de l'objet avec l'unité la plus adaptée.

Exercice : vérifie avec ta règle si les points sont alignés :



Les points	Vrai	Faux
A, B et C sont alignés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C, E et G sont alignés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A, E et B sont alignés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D, E et F sont alignés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
F, G et B sont alignés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



LE GÉOMÈTRE ★★

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

MHM CE1 / CE2

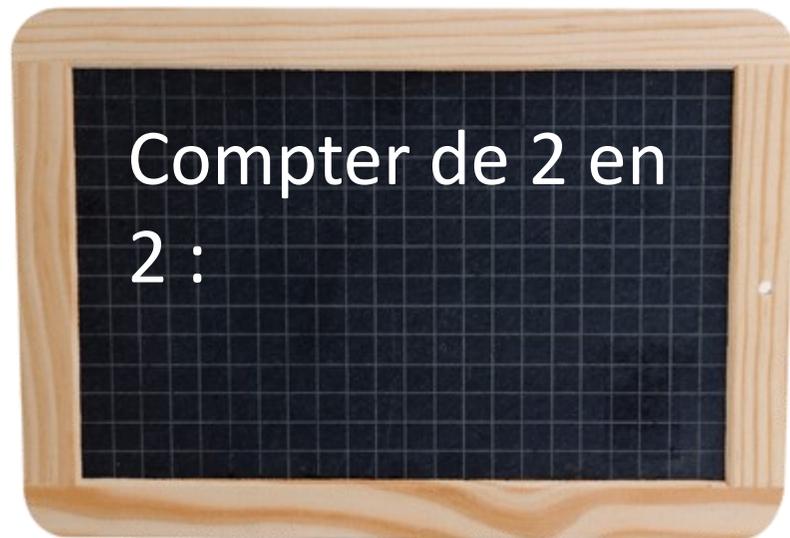
Module 3

Séance 7

Activités ritualisées

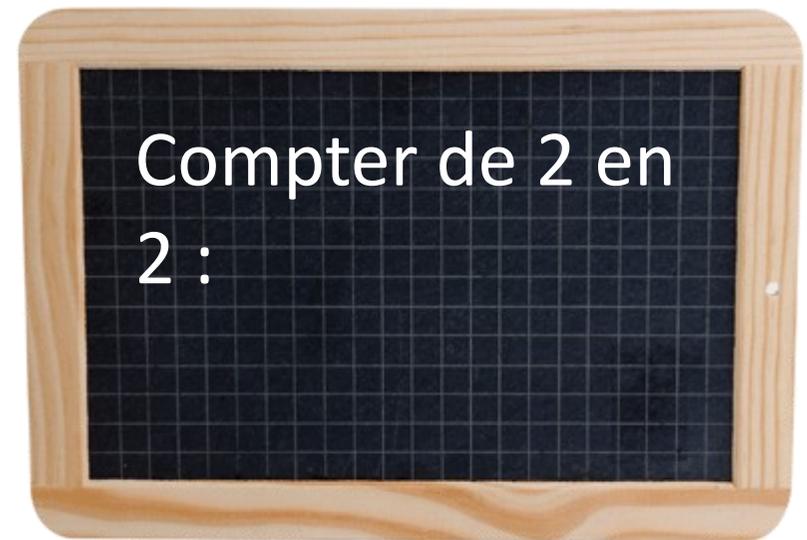
CE1

Jeu du furet :



CE2

Jeu du furet :



490

Activités ritualisées

CE1

CE2

Ecrire la suite des nombres entre :

62 → 85

473 → 501



Activités ritualisées

CE1

CE2

Ecrire la décomposition :

17

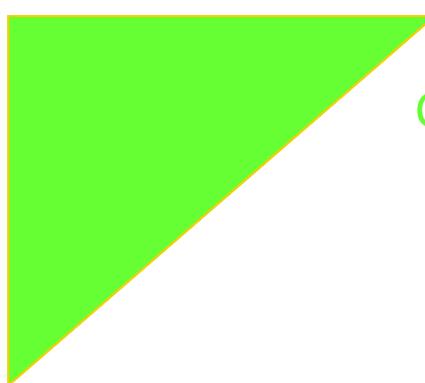
326



18



405



Calcul mental

CE1

CE2



Les doubles



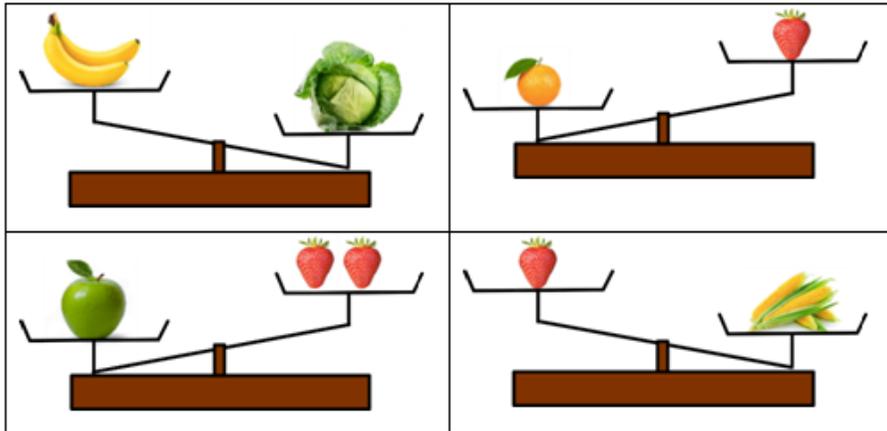
La table de
multiplication de
3

Résolution de problèmes

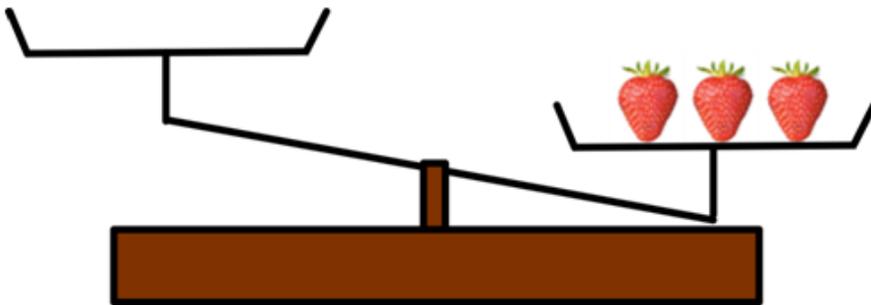
CE1

Les balances (1)

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



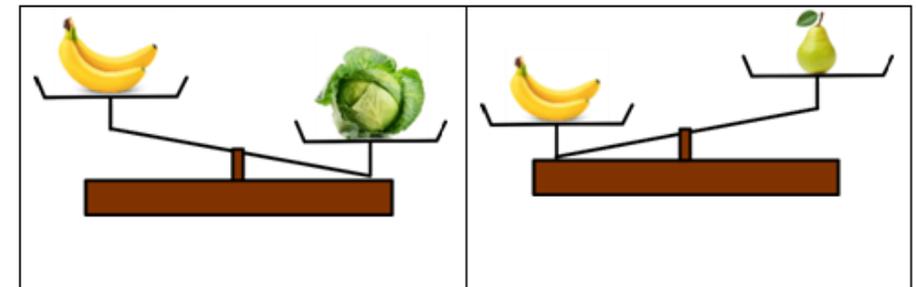
2/ Dessine des fraises dans le plateau vide sans que la balance ne bouge si on refaisait en vrai la pesée :



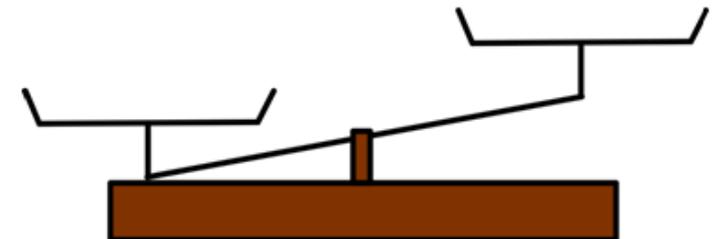
CE2

Les balances (1) CE2

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



2/ Dessine le chou et la poire au bon endroit sur les plateaux vides en t'aidant des informations que tu as au-dessus sur leurs poids :



Apprentissage

CE1

Fiche d'exercices CE1

Exercice 1 :

Calcule.

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

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

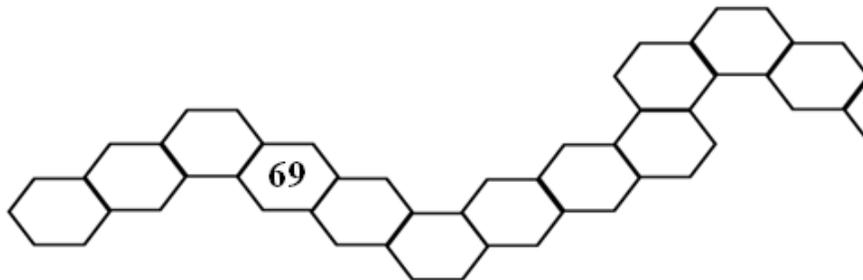
$$1 + 10 + 10 + 10 + 10 = \underline{\quad}$$

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

Exercice 2 :

Complète.

...	...	48
-----	-----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----



CE2

CE2

Exercice 1 :

Décomposer sous forme additive.

Exemple : $256 = 200 + 50 + 6$

$$432 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$589 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$265 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$111 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

Exercice 2 :

Comparer (< ou >).

$$805 \dots 739$$

$$601 \dots 538$$

$$759 \dots 801$$

$$606 \dots 590$$

$$800 \dots 789$$

$$913 \dots 925$$

Apprentissage

CE1

Exercice 3 :

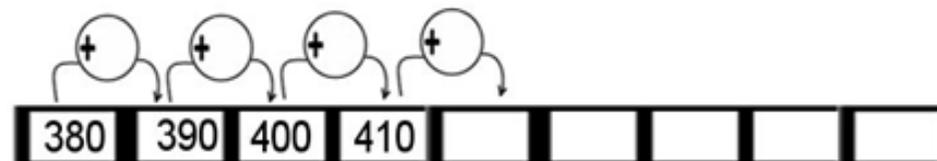
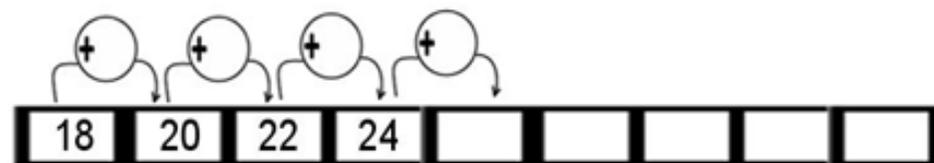
Complète comme le modèle.

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

CE2

Exercice 3 :

Complète.



Exercice 4 :

Range les nombres dans l'ordre croissant.

51 - 121 - 215 - 155 - 400 - 12

MHM CE1 / CE2

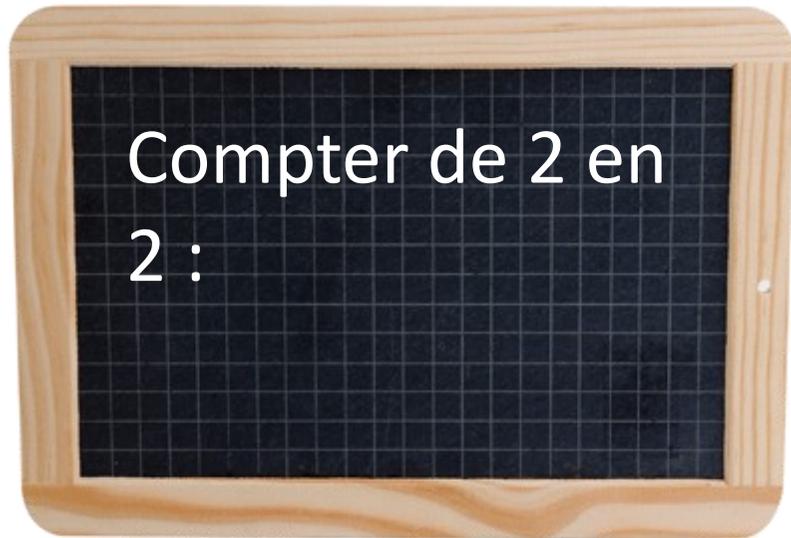
Module 3

Séance 8

Activités ritualisées

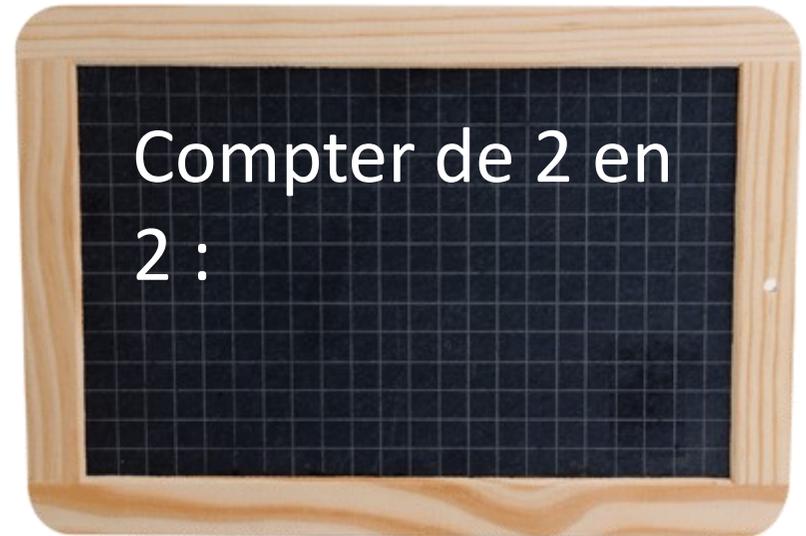
CE1

Jeu du furet :



CE2

Jeu du furet :



590

Activités ritualisées

CE1

CE2

Ecrire la suite des nombres entre :

69 → 93

675 → 715



Activités ritualisées

CE1

CE2

Ecrire la décomposition :

19

680



20



705

Calcul mental

CE1

Ajouter des dizaines entières



CE2

Ajouter des centaines entières

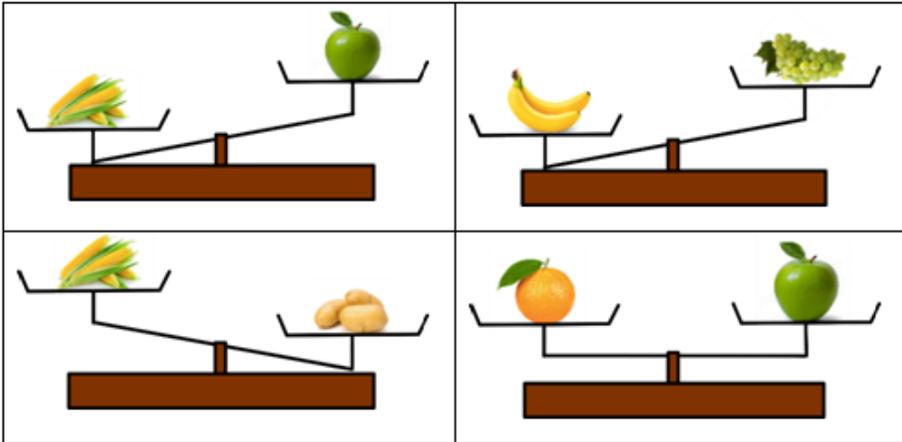


Résolution de problèmes

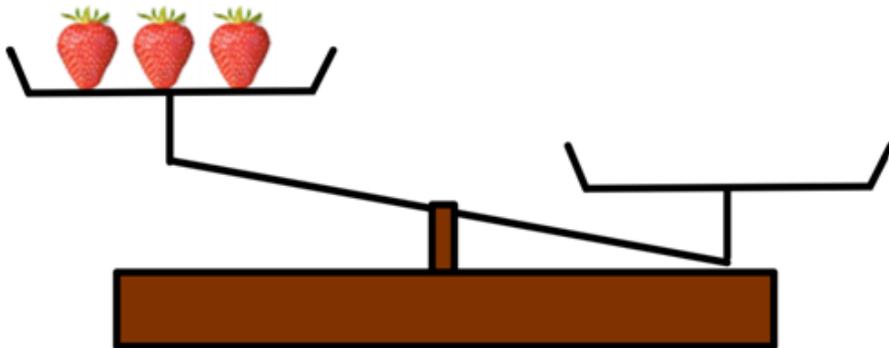
CE1

Les balances (2)

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



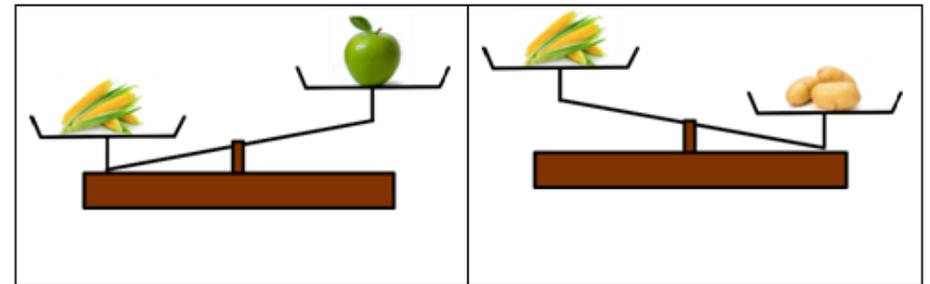
2/ Dessine des fraises dans le plateau vide sans que la balance ne bouge si on refaisait en vrai la pesée :



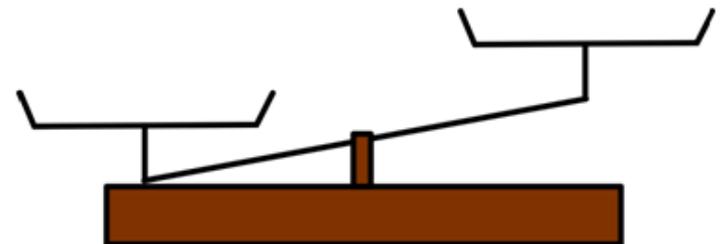
CE2

Les balances (2) CE2

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



2/ Dessine les pommes de terre et la pomme au bon endroit sur les plateaux vides en t'aidant des informations que tu as au-dessus sur leurs poids :



Apprentissage

CE1

CE2

Comparator

