Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

Semaine 1

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 6 novembre JEU ➔	CE1 : Compter de 2 en 2 CE2 : Compter de 2 en 2 + affichage d'une frise numérique jusqu'à 1000	Problème 1	CE1 : Les nombres de 60 à 99 et leurs décompositions Jeu de la pioche à nombre Dictée de nombres sur ardoise Décompositions avec matériel de manipulation (barres et cubes) Décompositions sur ardoise CE2 : Lire les nombres jusqu'à 999 Jeu de la pioche à nombre jusqu'à 999 Dictée de nombres sur ardoise Décompositions avec matériel de manipulation (barres et cubes) Décompositions sur ardoise	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 7 novembre JEU CE1 ➔ OBJECTIF 100 JEU CE2 ➔ LE DUO GAGNANT	CE1 : Compter de 5 en 5 CE2 : Compter de 5 en 5	Défi n°5		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 9 novembre JEU CE1 ➔ OBJECTIF 100 JEU CE2 ➔ LE DUO GAGNANT	CE1 : Compter de 2 en 2 CE2 : Compter de 10 en 10	Problème 2		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 10 novembre JEU CE1 ➔ OBJECTIF 100 JEU CE2 ➔ LE DUO GAGNANT	CE1 : Compter de 5 en 5 CE2 : Dans le cahier, écriture de la suite des nombres, de 10 en 10	Problème 3		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

Semaine 2

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 13 novembre JEU CE1 ➔ OBJECTIF 100 JEU CE2 ➔ LE DUO GAGNANT	Compléments à 10 : constitution de l'affichage sur ordinateur	Problème 4	CE1 : Décomposer de 3 manières 45 = 4 d et 5 u = 40 + 5 = 10 + 10 + 10 + 10 + 5 Observation et essais sur ardoise CE2 : Décomposer avec la multiplication 458 = (4 x 100) + (5 x 10) + 8 Observation et essais sur ardoise	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 14 novembre JEU CE1 ➔ LE DUO GAGNANT JEU CE2 ➔ LA COURSE AU LARGE	Compléments à 10 : calculs sur ardoise	Défi n°6		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 16 novembre JEU CE1 ➔ LE DUO GAGNANT JEU CE2 ➔ LA COURSE AU LARGE	Compléments à 10 : défi top chrono sur le cahier	Problème 5		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 17 novembre JEU CE1 ➔ LE DUO GAGNANT JEU CE2 ➔ LA COURSE AU LARGE	Compléments à 10 : défi top chrono sur le cahier	Problème 6		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

Semaine 3

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 20 novembre JEU CE1 ➔ LE DUO GAGNANT JEU CE2 ➔ LA COURSE AU LARGE	Ajouter des dizaines entières : technique + affichage sur ordinateur	Problème 7	CE1 : Technique de l'addition posée sans retenue Entrainement sur fiche plastifiée CE2 : Technique de la soustraction posée avec et sans retenue Entrainement sur fiche plastifiée : d'abord sans retenue puis avec la retenue (sans les 0 pour l'instant ; technique du cassage de la dizaine)	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 21 novembre JEU CE1 ➔ CALCUL'EAU JEU CE2 ➔ CALCUL'EAU	Ajouter des dizaines entières : calculs sur ardoise	Défi n°7		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 23 novembre JEU CE1 ➔ CALCUL'EAU JEU CE2 ➔ CALCUL'EAU	Ajouter des dizaines entières : défi top chrono sur le cahier	Problème 8		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 24 novembre JEU CE1 ➔ CALCUL'EAU JEU CE2 ➔ CALCUL'EAU	Ajouter des dizaines entières : défi top chrono sur le cahier	Problème 9		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

semaine 4

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 27 novembre JEU CE1 ➔ CALCUL'EAU JEU CE2 ➔ CALCUL'EAU	Soustraire des dizaines entières : technique + affichage sur ordinateur	Problème 10	CE1 : Ajouter ou retirer des dizaines entières ou technique de l'addition posée ou lecture de l'heure En fonction des besoins CE2 : Heures du matin et de l'après-midi Constitution d'un affichage avec les heures du matin et de l'après midi Entrainement avec une grande horloge à aiguilles (heures pleines, demi-heures, quarts d'heure)	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 28 novembre JEU CE1 ➔ LA COURSE AU LARGE JEU CE2 ➔ HEURES D'IMOCA	Soustraire des dizaines entières : calculs sur ardoise	Défi n°8		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 30 novembre JEU CE1 ➔ LA COURSE AU LARGE JEU CE2 ➔ HEURES D'IMOCA	Soustraire des dizaines entières : défi top chrono sur le cahier	Problème 11		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 1er décembre JEU CE1 ➔ LA COURSE AU LARGE JEU CE2 ➔ HEURES D'IMOCA	Soustraire des dizaines entières : défi top chrono sur le cahier	Problème 12		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

Semaine 5

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 4 décembre JEU CE1 ➔ LA COURSE AU LARGE JEU CE2 ➔ HEURES D'IMOCA	Ajouter 9 : technique + affichage sur ordinateur	Problème 13	CE1 : Coder des quadrillages Création de formes sur fiches plastifiées en utilisant des codages Déplacements et suivis de déplacements en utilisant les coordonnées Initiation à la bataille navale CE2 : Coder des quadrillages Création de formes sur fiches plastifiées en utilisant des codages Déplacements et suivis de déplacements (et codage) en utilisant les coordonnées Initiation à la bataille navale	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 5 décembre JEU CE1 ➔ LA BATAILLE NAVALE JEU CE2 ➔ LA BATAILLE NAVALE	Ajouter 9 : calculs sur ardoise	Défi n°9		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 7 décembre JEU CE1 ➔ LA BATAILLE NAVALE JEU CE2 ➔ LA BATAILLE NAVALE	Ajouter 9 : défi top chrono sur le cahier	Problème 14		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 8 décembre JEU CE1 ➔ LA BATAILLE NAVALE JEU CE2 ➔ LA BATAILLE NAVALE	Ajouter 9 : défi top chrono sur le cahier	Problème 15		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

Semaine 6

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 11 décembre JEU CE1 ➔ LA BATAILLE NAVALE JEU CE2 ➔ LA BATAILLE NAVALE	Ajouter 11 : technique + affichage sur ordinateur	Problème 16	CE1 : Compléter à la dizaine Compléter à la dizaine immédiate + Compléter à la dizaine éloignée Observation sur bande numérique et essais sur ardoise en utilisant les bandes numériques au tableau CE2 : Compléter à la centaine supérieure Observation sur bande numérique et essais sur ardoise en utilisant les bandes numériques au tableau	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 12 décembre JEU CE1 ➔ LE TOUR DU MONDE JEU CE2 ➔ LES ÉQUIPES DE SKIPPERS	Ajouter 11 : calculs sur ardoise	Défi n°10		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 14 décembre JEU CE1 ➔ LE TOUR DU MONDE JEU CE2 ➔ LES ÉQUIPES DE SKIPPERS	Ajouter 11 : défi top chrono sur le cahier	Problème 17		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 15 décembre JEU CE1 ➔ LE TOUR DU MONDE JEU CE2 ➔ LES ÉQUIPES DE SKIPPERS	Ajouter 11 : défi top chrono sur le cahier	Problème 18		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

Fiche de prep' – Mathématiques – CE① – CE② – Période ②

semaine 7

	Calcul mental (10 MIN/JOUR)	Problèmes (10 MIN/PROBLÈME)	Nouvelle notion* (30 MIN/SEMAINE)	Plan de travail + Jeu (1 HEURE/JOUR)
Lundi 18 décembre JEU CE1 ➔ LE TOUR DU MONDE JEU CE2 ➔ LES ÉQUIPES DE SKIPPERS	Les doubles : constitution de l'affichage ➔ sur ordinateur	Problème 19	CE1 : La monnaie Entrainement à la composition de sommes de monnaie sur le VPI CE2 : Doubles et moitiés / Monnaie En fonction des besoins	Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Mardi 19 décembre JEU CE1 ➔ PAIE TON BATEAU JEU CE2 ➔ LE TOUR DU MONDE	Les doubles : entrainement sur ardoise	Défi n°11		Organisation : Les CE1 et les CE2 découvrent le nouveau jeu avec la PE pendant que les autres élèves réalisent le défi de la semaine. NB : 4 groupes passent : 2 groupes de 6 et 7 CE1 et 2 groupes de 6 CE2. Pour cette découverte, les élèves choisissent eux même la composition du groupe
Jeudi 21 décembre JEU CE1 ➔ PAIE TON BATEAU JEU CE2 ➔ LE TOUR DU MONDE	Les doubles : défi top chrono sur le cahier	Problème 20		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.
Vendredi 22 décembre JEU CE1 ➔ PAIE TON BATEAU JEU CE2 ➔ LE TOUR DU MONDE	/	/		Organisation : Par ateliers. NB : Les élèves en plan de travail peuvent être rassemblés en groupe de besoin par la PE. Les élèves du jeu sont autonomes.

* LES CE1 DÉCOUVRENT LA NOUVELLE NOTION AVEC LA PE PENDANT QUE LES CE2 SONT EN ATELIERS AUTONOMES (JEUX DE SOCIÉTÉ). PUIS, INVERSEMENT.

	GROUPES A ET D	GROUPES B ET E	GROUPES C ET F
ATELIER 1	1 JEU	1 PLAN DE TRAVAIL	1 PLAN DE TRAVAIL
ATELIER 2	2 PLAN DE TRAVAIL	2 JEU	2 PLAN DE TRAVAIL
ATELIER 3	3 PLAN DE TRAVAIL	3 PLAN DE TRAVAIL	3 JEU