





**M+H×M**

Séances CE1, 2<sup>ème</sup> édition

**PINEL Nicolas**

**M+H×M**

Séances CE1, 2<sup>ème</sup> édition

## Du même auteur

*La méthode heuristique de mathématiques, enseigner les mathématiques autrement à l'école, 2<sup>ème</sup> édition*

*Méthode heuristique de mathématiques, Jeux et outils Cycle 2*

*Méthode heuristique de mathématiques, Jeux et outils Cycle 3*

*M+H×M, Séances CP, 2<sup>ème</sup> édition*

*M+H×M, Séances CP/CE1, 2<sup>ème</sup> édition*

*M+H×M, Séances CE1, 2<sup>ème</sup> édition*

*M+H×M, Séances CE1/CE2, 2<sup>ème</sup> édition*

*M+H×M, Séances CE2, 2<sup>ème</sup> édition*



## Avant-Propos

Ce livre n'a aucun caractère obligatoire d'achat.

Il contient les présentations détaillées de séances, à **l'identique de ce que vous trouverez sur le site**. Toutefois, il vous permet d'accéder à une version couleur, reliée et de qualité, que vous pourrez consulter avec plaisir et vous évitera des impressions fastidieuses. Il est fait pour être annoté, surligné, personnalisé.

C'est la **2<sup>ème</sup> édition** après les corrections apportées à l'issue de la première année de mise en ligne.

Lisez bien le guide de la méthode, comprenez son fonctionnement et son intérêt. Ne croyez pas que les petites choses disséminées dans les séances sont sans importance et peuvent être supprimées. Respectez le fonctionnement et au bout d'un an ou deux, vous pourrez vous en affranchir et adapter plus spécifiquement à vos besoins et vos habitudes, car la méthode se veut évolutive.

Et soyez indulgents ! Malgré de nombreuses relectures, il risque de subsister des erreurs. Signalez-les par la rubrique contact du site pour que je les corrige !

Merci d'avance de votre compréhension !

**"It has long been an axiom of mine that the little things are infinitely the most important."**

Arthur Conan Doyle, *Les aventures de Sherlock Holmes*.





# Précisions

Plusieurs points méritent des précisions pour vous aider et vous accompagner dans la mise en œuvre de la méthode. Je propose une entrée par questions.

## **Comment gérer la méthode selon les rythmes scolaires ?**

J'y réponds dans le guide de la méthode, mais c'est pour moi un faux problème. Il y a toujours le même nombre d'heures de mathématiques à faire...bref, ma proposition est simple : cinq séances d'une heure par semaine avec une journée qui comptera deux séances, une le matin et une l'après-midi, de préférence le mardi ou le jeudi.

## **Où trouver les documents cités dans les séances ?**

Ils sont soit sur le site dans l'article « modules » sous la forme d'un dossier compressé, soit sur le site dans les articles dédiés (pour le matériel, les jeux, les fichiers, les outils). Utilisez le moteur de recherche du site. Les cartes mentales, les tables à apprendre font partie des leçons afin de rendre cela plus accessible et plus clair.

## **Comment gérer le temps ?**

*« J'ai du mal à finir, à avancer, les séances prennent trop de temps... »* ...c'est normal sur les premiers modules qui sont denses pour vous et les élèves, le temps que les habitudes se construisent. C'est souvent une question d'organisation spatiale (dans la classe), de gestion qui expliquent cela. Parfois aussi votre volonté de reprendre chaque difficulté rencontrée dans les activités orales. Reprenez les principes édictés dans le guide, notamment concernant les rétroactions.

## **Et la programmation ?**

Sur le site, vous trouverez l'ensemble des documents que j'ai utilisés pour concevoir la méthode. Cela peut vous sembler complexe, mais vous aurez ainsi une vision globale et la lisibilité sur l'organisation de la méthode.

## **Comment gérer l'avancée dans les fichiers ?**

Vous disposez sur le site dans l'article « programmation » de la programmation des fichiers. Vous saurez ainsi quand on va les utiliser. Toutefois, n'oubliez pas qu'ils sont notamment prévus pour vous rendre les élèves autonomes lors des séances de régulation. Donc, n'hésitez pas à les utiliser à chaque fois que vous en avez besoin. Et si un fichier est fini alors qu'une séance y fait appel, pas de soucis, prenez un autre fichier ou faites fabriquer par les élèves de nouvelles fiches au fichier !

### **Et si je ne comprends pas ce qui est demandé dans la séance ?**

La rédaction des contenus est brève. C'est un choix volontaire : moins vous lisez, plus vous aurez de temps pour réfléchir. Vous avez un doute, vous ne percevez pas bien ce qu'il faut faire ? Deux solutions :

- Faites comme vous pensez, vous savez enseigner ! Même si ce n'est pas ce que j'avais prévu, cela ne devrait pas avoir de conséquences graves !
- Envoyez-moi un mail, je m'efforcerai d'y répondre rapidement.

Lisez les rubriques « ce qu'il faut savoir » au début de chaque module. Elles vous apportent des éclairages pédagogiques et didactiques importants. Ces informations sont distillées tout au long de l'année, au moment qui m'a semblé le plus opportun. Elles sont redondantes parfois sur plusieurs niveaux, car cela concerne les élèves sur l'ensemble du cycle.

### **Et si je veux utiliser mes propres outils ?**

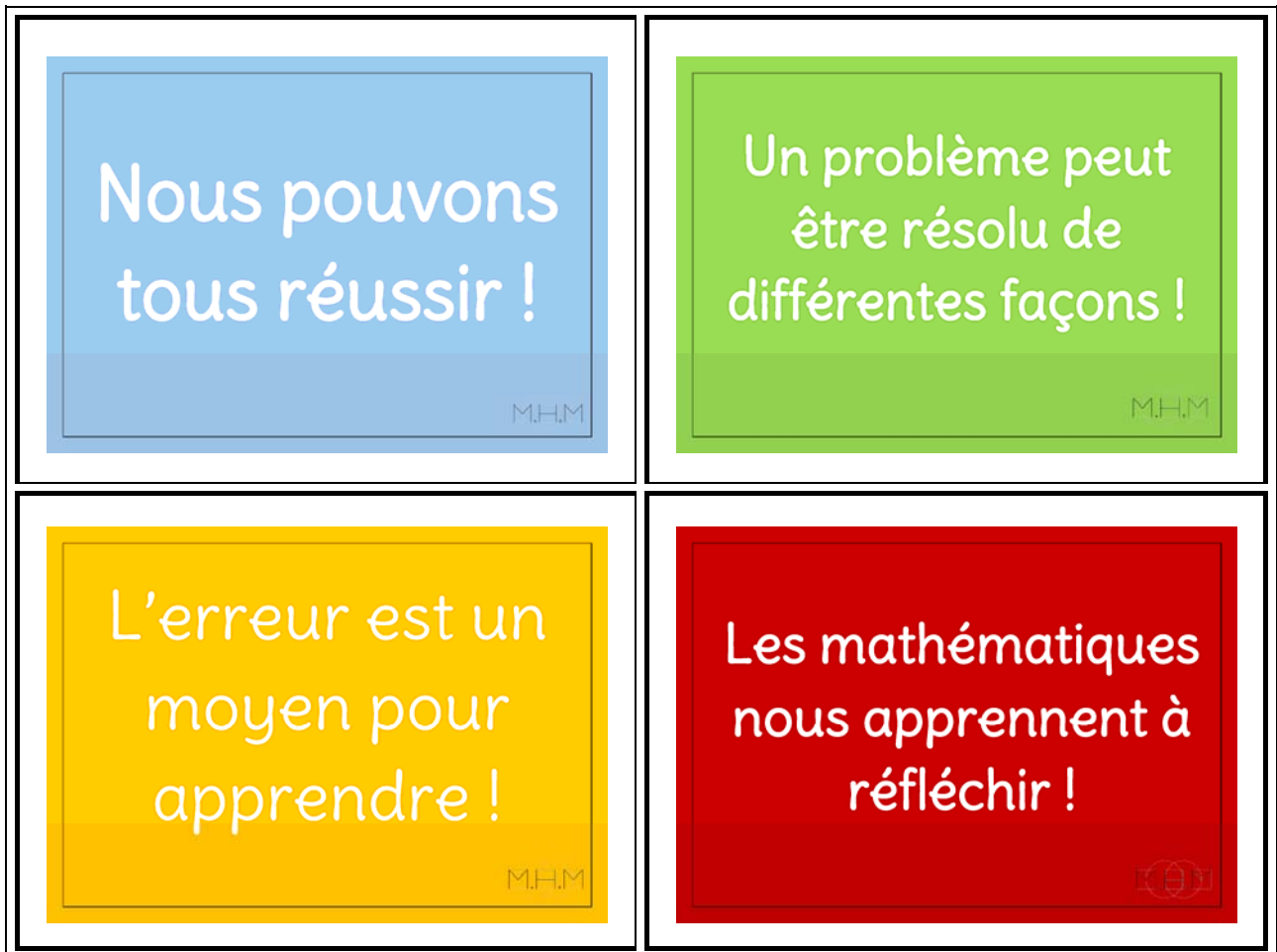
La méthode a été pensée de façon pragmatique. Ce n'est donc pas l'idéal. Dans un certain nombre de situations, on pourrait faire autrement et prendre tel ou tel outil (numérique ou autre). Mais ce ne serait plus accessible à tous. C'est une synthèse d'idées et de concepts et la mise en œuvre de principes décrits dans le guide. Elle est fondée sur les relations entre les outils, jeux et matériels proposés. Essayez d'abord la méthode pendant une année complète avant de vouloir la changer ou alors ne remplacer qu'à la condition d'être certain de travailler la même compétence. Et pour ne pas vous frustrer, vous avez les séances de régulation qui vous laissent la liberté d'intégrer vos outils personnels.



## Donner du sens aux mathématiques

Plusieurs affiches vous sont proposées sur le site. Leur mise en œuvre est proposée et non imposée. Si vous souhaitez les utiliser, choisissez un temps de travail sur l'oral par exemple, un temps de débat ou alors une séance de régulation. Ces affiches servent à mettre en place un état d'esprit, à faire un travail de réflexion sur les mathématiques. Elles ont donc besoin d'être accompagnées.

Elles sont au nombre de quatre et pourront être suivies d'autres qui seront alors proposées sur le site :



Elles développent des idées « fortes » valables sur l'ensemble de la vie de la classe. Il est bon de les commenter, et d'en rappeler régulièrement les contenus. Elles trouveront leur place à un endroit de la classe où tous pourront les voir.

Comme le 100<sup>e</sup> jour d'école, projet inscrit dans la méthode, ou comme la « promenade mathématique », projet facultatif (cf. site), cela s'inscrit dans une volonté de donner du sens aux apprentissages mathématiques et de les aborder sous un autre angle. Cela concourt à la motivation des élèves et à leur implication dans leurs apprentissages.



# Programmation

	Nombre de séances	dont séances de régulation	
Module 1	6	0	
Module 2	6	1	
Module 3	8	1	
Module 4	8	1	
Module 5	7	1	
Module 6	6	1	
Module 7	7	1	
Module 8	7	1	
Module 9	6	1	
Module 10	7	1	
Module 11	6	1	
Module 12	7	1	
Module 13	8	1	
Module 14	7	1	
Module 15	6	1	
Module 16	5	1	
Module 17	5	1	
Module 18	5	1	
Module 19	7	1	
Module 20	8	1	
Module 21	8	1	
Module 22	7	1	
Module 23	6	1	
Module 24	7	0	
<b>Total</b>	<b>160</b>	<b>22</b>	<p>+  <b>Module            « Arts &amp;            Géométrie »</b>  <i>à programmer</i></p> <p>+  <b>100<sup>ème</sup> jour d'école</b></p> <p>+  <b>Activités            complémentaires            facultatives</b>  <i>(promenade ma-            thématique...)</i></p>



# Module 1 [CE1] – 6 SEANCES

## Objectifs majeurs du module CE1 :

- + La connaissance des nombres
- + Les premiers calculs additifs
- + Le tracé à la règle



Ici sont présentés les points globalement travaillés dans le module. Cela permet de vous projeter et de savoir les principaux thèmes au premier coup d'œil.

## Matériel CE1 :

- + Règle de la bataille des cartes
- # Fichier résolution de problèmes
- # Fichier traceur \*\*
- @ Jeu de la bataille des cartes



Ici vous trouvez le matériel spécifique du module, proposé en téléchargement avec le module. Les fichiers et jeux ne seront indiqués que lors de leur première utilisation. Vous pouvez avoir besoin d'autres choses: descriptifs d'activités spécifiques, matériel, jeux, fichiers...que vous trouverez sur le site à l'endroit adéquat.

## Devoirs CE1 :

- + **Pour S3** : compter le nombre de petites cuillères et de fourchettes à la maison.



Les devoirs ne sont pas indiqués dans le déroulé des séances. C'est à vous de choisir quand et comment vous les vérifiez. La trace des devoirs est à mettre dans le cahier de mathématiques. Pour rappel, les devoirs écrits ne sont pas obligatoires. La question des devoirs est précisée dans le guide de la méthode.

## **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 ! 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**

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'expliciter.

### **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. De 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.



## SEANCE 1

### Activités ritualisées

- Récitation de la comptine numérique à partir de 30 (aussi loin qu'il peut, écrire au tableau le nombre final), recommencer avec un autre élève.
  - écrire au tableau des séries de nombres : 18 ; 34 ; 23 ; 9
- Ils doivent recopier à l'ardoise et les classer du plus petit au plus grand.  
Refaire avec 81 ; 57 ; 73 ; 39

+

### Calcul mental

- Sur l'ardoise :

$$3 + 4 = \dots$$

$$2 + 5 = \dots$$

$$3 + 6 = \dots$$

$$2 + 7 = \dots$$

Avec correction entre chaque

+

### Résolution de problèmes

- Expliquer le fonctionnement du fichier de problèmes.
- Chaque élève a une feuille de route à compléter selon sa réussite.  
Leur lire le 1er problème ;  
Recherche individuelle.  
Passer dans les rangs, aider, corriger, valider.

+

### Apprentissage

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).

## SEANCE 2

### Activités ritualisées

- Présentation des cartes flash des nombres entre 10 et 20.  
(Rappeler que 11 c'est dix et un, 12 c'est dix et deux...)
  - Écrire au tableau des séries de nombres : 28 ; 34 ; 73 ; 69 ; 19
- Ils doivent recopier à l'ardoise le plus grand puis le plus petit.

+

### Calcul mental

- 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

- Mise en route du fichier de tracés à la règle « Le traceur\*\* »
- Présentation du fichier et de son fonctionnement.
- Faire collectivement la 1<sup>ère</sup> fiche puis ils avancent à leur rythme.

## SEANCES 3 A 6

### Activités ritualisées

- Récitation de la comptine numérique par 1 élève à partir de 29 aussi loin qu'il peut, écrire au tableau le nombre final. Quand l'élève a fini, à chaque fois, un autre essaie de continuer (l'arrêter après une quinzaine de nombres). (x2)
- Puis récitation à rebours par un autre élève à partir de 20 en prévoyant de s'arrêter à 10.  
Pour **S4** : commence à 25 jusqu'à 12, **S5** : de 30 à 14 et **S6** : de 40 à 16.
- Présentation des cartes flash des nombres entre 10 et 20.  
(Rappeler que 11 c'est dix et un, 12 c'est dix et deux...)

+

### Calcul mental

- **S3** :
  - sur l'ardoise :  
 $7 + 4 = \dots$   
 $6 + 5 = \dots$   
 $7 + 6 = \dots$   
 $8 + 7 = \dots$
  - 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

- 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.

+

## Apprentissage

4 ateliers à mettre en place, à faire tourner sur les 4 séances.

### Atelier 1 :

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. ( $12=10+2=9+3=8+4=4+4+4\dots$ ). Leur montrer si besoin comment utiliser les jetons pour y parvenir.

### Atelier 2 :

Jouer à « **La bataille des cartes** ».

Deux élèves se partagent le même paquet de cartes et jouent ensemble contre deux autres élèves.

### Atelier 3 :

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.

*(Travail coopératif ! cf. guide de la méthode)*

### Atelier 4 :

Fichier de résolution de problèmes : leur lire le problème 2. Ils cherchent et essaient de le résoudre.

## Module 2 [CE1] – 6 SEANCES

### Objectifs majeurs du module CE1 :

- + Les différentes représentations des nombres
- + Les décompositions des nombres
- + Première approche des mesures

### Matériel CE1 :

- + Problème des économies
- + Rituel « Les économies »
- + Fiche comparaison de longueurs
- + Droite graduée (modèle 1)
- + Activité : le cahier des nombres

@ Jeu du car

# Fichier Géomètre



Pour rappel, quand un énoncé dans la fiche de séances est en gras, cela signifie que cela renvoie à un jeu ou une activité spécifique détaillée dans un autre document, comme « le cahier des nombres ».

Parfois un document servira sur plusieurs modules (comme le document « droite graduée »).

### Devoirs CE1 :

- + **Pour S4** : leur demander de chercher et réfléchir à la maison au problème des « économies ».
- + **Pour S6** : écrire, seul, dans le cahier la suite des nombres le plus loin possible.



Les devoirs ne sont pas indiqués dans le déroulé des séances. C'est à vous de choisir quand et comment vous les vérifiez. La trace des devoirs est à mettre dans le cahier de mathématiques. Pour rappel, les devoirs écrits ne sont pas obligatoires.

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

Sur ce module, la plus grande partie du temps est consacrée aux nombres sous l'aspect décomposition et sous l'aspect « différentes écritures » via la création d'un cahier des nombres. C'est un temps important de construction des différentes représentations du nombre. Cela leur permet de compter, oraliser, comparer, réfléchir sur les nombres. Autant que possible, il faudra les accompagner, les faire verbaliser, expliciter.

En outre, en vous inscrivant dans une pédagogie de projet, vous pourrez faire de cette création un temps fort et le cahier pourra repartir à la maison quand il sera fini.

Plusieurs séances y seront consacrées

### **Le rituel « Les économies »**

Le rituel va permettre de travailler régulièrement les échanges.

### **La différence « nombre » et « chiffre »**

Soyez vigilant sur la distinction « nombre » et « chiffre ». L'abus de langage est fréquent et il faut être rigoureux dans la construction des apprentissages.

Le chiffre désigne le symbole qui permet d'écrire les nombres. Le chiffre est au nombre ce que la lettre est au mot. Il existe dix chiffres : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9.

Le nombre est avant tout un concept mathématique. Il est représenté par un ou plusieurs chiffres, mais il peut aussi être représenté en lettres, etc.

Il exprime une valeur qui peut représenter une quantité, une position, une grandeur.

Il peut être qualifié de différentes façons : pair/impair, entier/décimal, etc.

### **La résolution de problèmes**

C'est la découverte du jeu du car. La gestion peut être laborieuse au début par la manipulation du matériel. Il sera important d'aider les élèves à visualiser et à mentaliser la réflexion. Par la suite, le jeu se fera sans matériel.

### **La décomposition de nombres**

Quand on travaille la décomposition des nombres, se pose la question  $5 = 2 + 3$  (ou 2 et 3) est-ce la même chose que  $5 = 3 + 2$  ? Il faut poser la question aux élèves. On peut alors leur montrer la commutativité en déplaçant les ensembles de jetons ou en montrant un domino qui une fois retourné « ne change pas ».

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

- **Jeu du furet** collectif à partir de 40 (x1). Ils ont à leur disposition leur bande numérique personnelle pour se repérer.
- Les élèves essaient de compter de 10 en 10 le plus loin possible sur l'ardoise.

+

### Calcul mental

- Soustractions à l'ardoise :  $7-3$  ;  $5-2$  ;  $8-1$  ;  $9-4$
  - Ajouter une dizaine entière à un nombre donné :  $43 + 10$ ,  $52 + 10$
- Faire les deux exemples puis synthèse et discussion sur les procédures utilisées par les élèves. Expliciter comment on procède (écriture D/U).

+

### Résolution de problèmes

#### Jeu du car.

Faire une découverte du jeu avec « *Au premier arrêt, 1 personne monte, au deuxième arrêt, 2 personnes montent* ». Expliciter le raisonnement.

Faire sans matériel (sauf élèves en difficulté). Faire alors le cas : « *Arrêt 1 : 3 personnes montent – arrêt 2 : 2 personnes montent – arrêt 3 : 4 personnes descendent* ». Recherche en binôme. Correction collective.

+

### Apprentissage

NUMERATION : TRAVAIL AUTOUR DES DIFFERENTES REPRESENTATIONS DES NOMBRES.

Demander aux élèves de chercher dans leur cahier de maths toutes les représentations possibles du nombre « 17 ».

Leur laisser un temps de recherche individuel. Mise en commun. Faire la synthèse sur une affiche :

Le nombre « 17 » peut s'écrire en chiffres, avec les doigts représentés, avec les cubes, en lettres, sous forme  $10+7$  et D/U ...donner les représentations s'ils n'ont pas trouvé...

Recopier la synthèse dans le cahier de maths.

Pour différencier, vous pouvez dès le départ donner plusieurs nombres différents, en sachant qu'en passant 10 j'ajoute une difficulté. La synthèse permettra aussi de comparer dans ce cas.

## SEANCES 2&3

### Activités ritualisées

- Compter de 10 en 10 oralement ou à l'ardoise. (x1)
  - Dessiner des jetons au tableau (<10), écrire le complément à 10 du nombre correspondant à l'ardoise (x3)
  - Cahier de maths : dictée de nombres : **S2** : 50 – 60 – 70 et **S3** : 80 – 90 – 100
- Peut être fait à un autre moment de la journée*

+

### Calcul mental

**S2 :**

- Rappel de la définition d'un double. Montrer comment le symboliser au tableau  
(*je dessine 3 jetons, le double = refaire autant de jetons en dessous*).

Puis les élèves cherchent le double des nombres : 2, 1, 4 et 5.

- Situation problème : « *Je dis un nombre et vous allez ajouter 2.* » Dire 7. Recommencer avec 13. Demander comment ils ont procédé. Echanger sur leurs procédures. Faire prendre conscience qu'on peut compter en avant, prendre le suivant du suivant, s'aider de la comptine numérique, que l'on peut sauter 2...

Même exercice avec un nombre pair inférieur à 10.

**S3 :**

- Additions simples : 4+4 ; 5+5 ; 6+6 ; 7+7 ; en corrigeant faire le lien avec les doubles.
- Rappel de la procédure +2, entraînement. L'enseignant distribue à chaque binôme des post its sur lesquels il a écrit des nombres et les élèves le retournent en même temps et essaient de faire +2 le plus vite possible au nombre donné. Le premier qui trouve marque un point. Faire des parties en 5 points.

+

### Apprentissage

LE CAHIER DE NOMBRES

Fabriquer un cahier des nombres, en reprenant l'exemple du travail sur le nombre 17.

Ils font les pages qu'ils souhaitent entre 10 et 99. Pour les élèves en difficultés, cibler les pages 11,12,13,14,15,16 d'abord.

Les élèves avancent à leur rythme. Ils auront d'autres temps pour travailler dessus.

Ils disposent de tout le matériel nécessaire.



### Régulation

C'est la première séance de régulation. Son intérêt, son fonctionnement sont décrits dans le guide.

Elle arrive au terme des 9 premières séances de l'année. Déjà, vous pouvez voir de premières difficultés ou décalages dans la classe.

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs et installer le rituel « les jours d'école ».
- \* organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 5 min.
- \* un temps de calcul mental de 5 min.
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Les élèves seront en autonomie sur les outils déjà proposés (fichier ou jeux) et vous prenez un groupe de 3-4 élèves sur une difficulté particulière : par exemple la connaissance des nombres, la décomposition de nombres, ...vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves pendant une vingtaine de minutes, puis vous allez relancer les autres sur une autre tâche (par exemple écrire les cinq premiers nombres en lettres avec un modèle ou avancer dans le cahier des nombres) puis prendre un deuxième groupe les vingt minutes restantes.

Cela permettra de remédier et d'encourager 6-8 élèves.

## SEANCES 5&6

### Activités ritualisées

– **Jeu du furet** à partir de 40 (x2) jusque 80 maximum.

– **S5** : Présenter la droite graduée au tableau (modèle 1). Demander de réfléchir en binôme aux nombres manquants. Proposition et argumentation des réponses.

Correction collective avec justification.

– **S6** :

Installer le rituel « Les économies ».

+

### Calcul mental

DECOMPOSITION DE NOMBRES

**S5** : Donner un exemple avec 6 : on peut le décomposer sous les formes 3+3, 4+2 ou 5+1 (l'écrire au tableau et représenter avec des jetons ou cubes aimantés). Leur demander de décomposer des nombres sous deux formes différentes : décomposer 7 puis 9.

**S6** : Décomposer 8 et 10.

+

### Résolution de problèmes

**S5** : SITUATION PROBLEME : COMPARAISON DE LONGUEUR.

Distribuer la fiche à chaque binôme d'élèves.

Leur demander de classer les bandes, sans les mesurer, de la plus courte à la plus longue.

Comparaison des procédures.

Faire émerger que la solution la plus simple serait de mesurer.

**S6** : Faire un problème dans le fichier.

+

### Apprentissage

**S5** :

Cahier des nombres : avancer dans le cahier des nombres. L'objectif est qu'ils aient tous fait au moins deux fiches.

**S6** : Présentation et mise en route du fichier « Géomètre ». Faire avec eux la fiche 1. Ils font seuls les fiches 2 et 3.

Puis retour au cahier des nombres.

## Module 3 [CE1] – 8 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + La décomposition des nombres
- + Géométrie : tracer des traits
- + Comparer des nombres  $<100$

### Matériel :

- + Leçon n°1
- + Fiche de suivi des tables
- + Fiche d'exercices 1
- + Fiche d'exercices 2
- + Fiches devoirs
- + Fiche « balances »
- @ Jeu des formes
- @ Jeu de la piste
- @ Jeu comparator
- # Fichier Géomètre

### Devoirs :

- + **Pour S4/S5** : relire la leçon 1
- + **Pour S6** : se faire interroger à la maison sur la fiche de suivi des tables
- + **Pour S7** : s'entraîner à ajouter 2 à un nombre entre 1 et 20.

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **L'évaluation**

Cela n'a pas été abordé sur les deux premiers modules. Il faut être progressif !

Pour évaluer, vous allez utiliser des tableaux d'évaluation. Vous trouverez désormais au sein des modules, des indications pour vous aider à compléter (ou faire compléter par les élèves) ce tableau d'évaluation. Plus de détails sur le site dans l'article dédié.

### **Le cahier des nombres**

Le cahier des nombres est un projet motivant pour les élèves. Des séances y sont consacrées sur les modules 2, 3 et sur la séance de régulation du module 4 qui sera la dernière prévue (mais vous pourrez y consacrer plus de temps si vous le souhaitez).

Vous aurez alors le choix :

- Les élèves repartent avec le cahier des nombres chez eux pour témoigner auprès des parents du travail mené
- Vous le conservez et à plusieurs reprises dans l'année vous ajouterez de nouvelles pages (en faire par exemple 2 ou 3 dans les familles 20–59 puis dans les familles suivantes).

### **Fiches de suivi des tables**

Ce document va permettre aux élèves de s'interroger en binôme.

Chacun a sa fiche personnelle. L'élève A prend la fiche de son camarade (élève B) et l'interroge sur différents résultats, à raison d'un calcul par table, pas forcément dans l'ordre de la fiche.

Si le résultat est immédiat et juste, il colorie en vert un petit rond. Si le résultat est faux ou arrive après plus de 5 secondes, il colorie la case en rouge. Puis les élèves échangent les rôles. Cela permet que les élèves s'interrogent sur une dizaine de résultats en un temps très court, tout en suivant les résultats connus ou non. Il faut inciter les élèves à s'en servir régulièrement.

## SEANCES 1&2

### Activités ritualisées

- **S1** : Présentation de la bande numérique verticale. La lire collectivement (x1)
- **S2** : Indiquer un nombre  $>20$  sur la bande verticale avec une pince à linge. Puis demander à quel nombre on arrive si on avance de 3 cases (x3).
- Sur l'ardoise compter de 5 en 5 le plus loin possible (**S1**) et de 10 en 10 (**S2**)
- Jeu sur la bande numérique verticale : pointer un nombre, donner le suivant, le précédent à l'ardoise. À faire avec 6,18,29 pour **S1** – et avec 9,14,24 pour **S2**.  
(Expliquer les termes « suivant » et « précédent » et bien les utiliser à chaque séance).

+

### Résolution de problèmes

**S1** :

Jouer au **jeu du car** – à vous de choisir les nombres, à faire 2 fois.

**S2** :

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 ».

+

### Apprentissage

**S1** :

Distribution de la leçon n°1. Lecture et explicitation.

Visionnage collectif des vidéos.

Puis faire le cahier des nombres.

**S2** :

⇒ Présentation de la fiche de suivi des tables : mode de fonctionnement. Interrogation de 10 résultats chacun.

⇒ **Jeu de piste** : découverte en faisant une partie commentée collective, puis jeu par groupe en alternance avec le jeu la bataille des cartes.

## SEANCES 3&4

### Activités ritualisées

- **Jeu du furet** en commençant à 39 (x2).
- Sur la bande numérique verticale : Indiquer un nombre avec une pince à linge en demandant aux élèves de donner son nom. Puis indiquer un autre nombre, en demandant aussi son nom. Enfin, demander le nombre de cases entre les deux nombres, qu'ils écrivent à l'ardoise. (x3).

+

### Calcul mental

- **S3** : « presque doubles » :  $5+6$ ,  $6+7$  et  $8+9$   
*Bien expliciter comment on passe par les doubles (si on connaît  $8+8$  on connaît facilement  $8+7$  et  $8+9$ , voir l'animation : <https://vimeo.com/264873868> )*
- **S4** : ajouter 10 à un nombre donné (x3)

+

### Résolution de problèmes

**S3** :

« Trouve tous les nombres que tu peux écrire avec les chiffres 7,9 et 0 » (4 solutions).

**S4** :

« Trouve tous les nombres que tu peux écrire avec les chiffres 8,1 et 5 » (6 solutions).

+

### Apprentissage

**S3** :

Leur demander de chercher en binômes toutes les représentations de nombres, mais comportant systématiquement 10 et/ou 5. Ils écrivent dans le cahier.

Par exemple :  $34=10+10+10+4$  et  $48=10+10+10+10+5+3$

*Les laisser choisir dans un pack de nombres écrits au tableau entre 50 et 99.*

**S4** :

Fiche d'exercices de numération

Puis fichier ou cahier des nombres.

## SEANCE 5

### Activités ritualisées

– Cartes flash sur les formes géométriques.

Présenter les cartes. Demander comment s'appelle la forme ?

Demander de justifier s'ils savent (car elle a trois côtés, quatre côtés, des coins, etc.). Faire avec eux : triangles (deux différents), carré et cercle.

Accepter leur vocabulaire, mais aussi reformuler avec le « bon » vocabulaire : côté au lieu de bord, sommet au lieu de coin, ...

– **Jeu des formes :**

Afficher la fiche 1 – combien de triangles dans cette forme ?

Distribuer la fiche par binôme. Ils cherchent puis synthèse collective. Retracer au tableau pour bien les visualiser. Puis Fiche 2.

+

### Apprentissage

Fichiers « Géomètre » et « Traceur\*\* ».

## SEANCE 6

### Régulation

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.

## SEANCES 7&8

### Activités ritualisées

- **Jeu du furet** : Compter de 2 en 2 à l'ardoise de 2 en 2 le plus loin possible.
- Écrire à l'ardoise la suite numérique à partir d'un nombre donné jusqu'à un nombre donné (écrire éventuellement les deux nombres au tableau) à partir d'un nombre entre 60 et 99 (x1).  
*Ils vont évidemment regarder la bande numérique. Laissez-les faire ! Ce travail sert à travailler la mémorisation.*
- Donner une décomposition d'un nombre donné : **S7** : 17 et 18 et **S8** : 19 et 20

+

### Calcul mental

- S7** : Revoir les doubles (x4)  
**S8** : Ajouter des dizaines entières : faire  $20+40$ ,  $50+10$  et  $20+70$

+

### Résolution de problèmes

Faire une fiche « balances » par séance.

+

### Apprentissage

- S7** :
- Fiche exercices numération 2.
- Donner la fiche en deux fois, une partie après l'autre.
- S8** :
- Finir fiche d'exercices si non finie.
  - **Jeu comparator** : découverte collective du jeu et jeu en autonomie (par 2 ou par 4).



## Module 4 [CE1] – 8 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + Comparer des nombres
- + L'addition posée
- + Se repérer sur un quadrillage
- + Le triangle

### Matériel :

- + Fiche de calcul (additions)
- + Fiches de calculs rapides
- + Fiche de numération
- + Fiche des décompositions
- + Fiche de triangles (frise).

@ Jeu des tables

# Fichier Quadrillo \*\*

### Devoirs :

- + **Pour S2** : apprendre la leçon 2
- + **Pour S4** : faire une page du cahier des nombres avec les parents
- + **Pour S7** : chercher à la maison, combien il faut de pièces de 2€ pour faire 20€ et 30€ (à corriger en début de S7).
- + **Pour S8** : apprendre les tables (enveloppe 1)

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Le signe +

Le signe + est généralement bien compris. Toutefois, il faut être vigilant et bien insister sur le sens, c'est-à-dire qu'une addition sert à réunir ou ajouter des éléments (nombres, mesures, ...). On s'en servira pour avancer aussi sur la file numérique, sens que l'on travaille avec des jeux de piste. Il faudra être précis et ne pas induire de mauvaises stratégies en résolution de problèmes (ce n'est pas parce qu'il y a « ajouter » dans l'énoncé qu'il faudra faire une addition !). Dans une addition, les nombres que l'on ajoute sont les termes et le résultat s'appelle la somme. Il faudra être vigilant sur l'autre sens du mot « somme » lorsqu'on parle d'argent (c'est alors une quantité d'argent).

L'addition est associative :  $a + (b+c) = (a+b) + c$  et commutative :  $a+b = b+a$

Sans dénommer ces propriétés, il faudra les mettre en avant par la manipulation (en déplaçant des ensembles de jetons, avec des dominos, etc.) notamment lorsque les élèves apprennent les décompositions des nombres.

### Le signe =

L'égalité est un concept complexe, qui désigne l'équivalence entre des expressions. Elles sont identiques. Pour les élèves, ils voient d'abord le signe comme celui qui indique le résultat d'une opération. Ils le verront aussi comme le signe d'une décomposition :  $34 = 30 + 4$

Il faudra être rigoureux dans son usage pour éviter des enchaînements faux du type :

$$8+2=10+5=15-2\dots$$

C'est en fait une relation symétrique : si  $A = B$  alors  $B = A$ . Pour bien le comprendre, avec les CM notamment, on pourra travailler sur des égalités du type :  $7 + \dots = 14 - 4$  ou avec de premières « équations » mises en image. Pour aider à comprendre le signe, on pourra symboliser chaque côté de l'égalité par des boîtes qui doivent contenir la même quantité.

### Les enveloppes des tables d'addition

Une autre modalité d'apprentissage des tables est proposée : il s'agit d'enveloppes à fabriquer pour chaque élève. Vous imprimez sur bristol les étiquettes et derrière on note les résultats des opérations. Les élèves s'interrogent et vérifient ensuite le résultat. Cela permet de brasser les résultats et évite un apprentissage « linéaire » qui oblige à repasser par d'autres résultats pour accéder « au bon ». Elles seront utilisées jusqu'au module 9. Après, les conserver en classe pour utilisation ponctuelle, entraînement en séance de régulation.

C'est une modalité parallèle aux fiches de suivi. C'est à vous de voir comment vous préférerez articuler l'une ou l'autre par la suite.

## **La résolution de problèmes**

Il est important d'avoir lu le guide de la méthode qui précise les choix méthodologiques et la démarche. L'objectif est d'éviter que les élèves ne « sautent » sur les nombres et fassent « la première opération » qui vient pour résoudre le problème. C'est à vous de guider, de faire vivre le problème comme une histoire pour construire une image mentale. Pour aider à ce travail, on va aider les élèves à construire une catégorisation. En CP, la méthode a permis de voir 5 typologies de problèmes :

- Recherche du composé
- Recherche d'état final
- Recherche d'état initial
- Problème multiplicatif : recherche du nombre total d'éléments
- Problème de division quotient : recherche du nombre de parts.

Ces cinq typologies vont être reprises sur un problème pour lequel on va construire une affiche « type ». Une ou plusieurs schématisations seront proposées (cf. annexes du guide). Ce travail prend du temps mais n'y passez pas une demi-heure ! Si cela vous semble trop long, faites-le à un autre moment ou repensez les ateliers.

Par la suite, il faudra aider les élèves, les accompagner à identifier, à la lecture d'un problème à quel type il correspond. C'est un travail d'étayage important, qui peut nécessiter une reprise en séance de régulation.

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

- Énoncer oralement un nombre entre 60 et 99. Les élèves l'écrivent à l'ardoise en refaisant le tableau de numération. Puis juste en dessous, ils écrivent le précédent et le suivant sous la forme  $47 < 48 < 49$ . (x3)
- Donner des couples de nombres au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe  $<$  ou  $>$ . Pour la correction, demander de verbaliser (18 est plus grand que 4) et d'argumenter. Nombres : 24 ... 35    41... 68    69 ...71
- Dictée de nombres : 69 – 89 – 79 – 99

+

### Calcul mental

- Ajouter des dizaines entières :  $20+40$ ,  $30+60$ .  
Puis donner  $90+50$ .  
Leur laisser le matériel et chercher.  
Synthèse.

+

### Résolution de problèmes

- Problème (oralement / affiché) : « Léo a 13 bonbons à la fraise et 5 bonbons piquants. Combien a-t-il de bonbons au total ? »
- Ce problème va servir à détailler la méthodologie (recherche du composé): confrontation des méthodes, faire une affiche avec l'énoncé du problème et comment je peux schématiser ce problème. Mettre l'affiche au mur de la classe.

+

### Apprentissage

- Faire une fiche du fichier « Traceur\*\* ». Faire le point sur la façon de tracer un trait à la règle.
  - Introduire le fichier « Quadrillo \*\* ».
- Présentation du fichier.  
Faire avec eux la fiche 1. Puis en binôme, ils font la fiche 2.  
Après, ils peuvent repasser à l'individuel, et avancer à leur rythme.  
Insister sur la rigueur, le soin, l'usage du crayon et de la règle.

## SEANCE 2

### Activités ritualisées

- Compter de 2 en 2 à partir de 1 le plus loin possible (à l'ardoise).
- Donner des couples de nombres au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe < ou >. Pour la correction, demander de verbaliser (18 est plus grand que 4) et d'argumenter. Nombres : 54 ... 48 ; 70... 80 ; 91...94
- Dictée de nombres à l'ardoise : 81 – 19 – 77

+

### Calcul mental

- Ajouter 1 à un nombre entre 60 et 99 (x5).

+

### Apprentissage

- **Jeu des tables d'addition** (ou le jeu du « Faire 10 » des CP)
- En autonomie fiches de calcul : ils doivent en faire au moins une parmi les quatre. Ils choisissent eux-mêmes la difficulté (1 étoile ou 2 étoiles). Ils font avec les résultats des tables si besoin.

Si besoin, reVISIONNER la vidéo des fondamentaux :

Vidéo de l'addition sans retenue : <https://lc.cx/qKCN>

Vidéo de l'addition avec retenue : <https://lc.cx/qKCA>

La vérification de la justesse du résultat peut être faite en autonomie à la calculatrice.

## SEANCES 3 A 6

### Activités ritualisées

- **Jeu du furet** de 2 en 2 à partir de 19 (**S3/S4**), puis 29 (**S5/S6**) (x1).
- **S3 & S4** : Écrire à l'ardoise l'écriture en lettres de 73 (**S3**) puis de 92 (**S4**).
- **S5 & S6** : Demander les nombres qu'ils peuvent écrire en chiffres avec les étiquettes mots nombres :
  - S5** : soixante – huit – dix (les déplacer sur le tableau sans les nommer)
  - S6** : vingt – quatre – cinq (les déplacer sur le tableau sans les nommer)
- **S3** : Sur l'ardoise, ranger du plus petit au plus grand : 91 ;76 ;84 ;69 ;88
- S4–S6** : Écrire des couples de nombres (50–100) au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe < ou >. (x3)

+

### Calcul mental

Fiche calcul rapide :

Consigne : finir la fiche en moins de **2 minutes**

**S3**: fiche A

**S4**: fiche B

Etc.

+

### Résolution de problèmes

Donner un problème correspondant à une autre typologie et travailler comme en S1.

## Apprentissage

4 ateliers tournants sur les 4 séances ou toute autre organisation efficiente.

### Atelier 1

Fiche d'exercices.

Les consignes et typologies d'exercices devraient permettre aux élèves de les faire entièrement en autonomie.

### Atelier 2

Trouver toutes les décompositions du nombre 6. Leur donner des cubes et la fiche des décompositions. Quand ils ont fini, ils en font une autre (7, 8 ou 9 à différencier selon les élèves).

Leurs recherches sont notées dans leur cahier.

### Atelier 3

Calculer  $39+1$ , puis  $49+1$ , puis  $79+1$  en utilisant des cubes. Réflexion, voir ce qui se passe sur la bande numérique ou la droite graduée. Ensuite faire  $50-1$ ,  $60-1$ ,  $80-1$ . Leurs recherches sont notées dans leur cahier.

### Atelier 4

⇒ Fiche de suivi des tables (1 résultat par table interrogé).

⇒ Jouer au **comparator**.

## SEANCE 7

## Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs
- \* un temps de calcul mental de 10 min autour d'additions simples.
- \* un temps pour travailler sur le cahier des nombres (pour faire des pages entre 11 et 16) ou pour travailler sur un besoin spécifique, par exemple : remédier à la notion centrale de ce module : l'addition, son sens, sa représentation.

## SEANCE 8

### Activités ritualisées

– Jeu du portrait :

Tracer au tableau une petite croix simple. *“Ça s’appelle un point en géométrie. On le représente par une croix ou un point.”*

Expliquez qu’on va faire le jeu du portrait : vous faites le portrait d’un objet géométrique et ils doivent le dessiner.

*« Je suis une figure géométrique ; j’ai trois côtés. Qui suis-je ? »*

Les élèves ne disent rien, dessinent, on compare les productions, on nomme.

*« Je suis une figure géométrique, j’ai quatre côtés, qui suis-je ? »*

Idem. Débat (forcément !) : ça peut ne pas être un carré, mais aussi un rectangle ou un quadrilatère (employer le terme, sans en attendre de mémorisation) et dessiner un quadrilatère quelconque.

Leur demander de dessiner à leur tour un quadrilatère quelconque.

– **Jeu des formes** : prendre la fiche 3

+

### Apprentissage

– Sur feuille blanche au format A5, individuellement, leur demander de tracer deux triangles différents, dont un très allongé.

Correction et validation.

– Fiche de tracé de triangle (frise).

– Fichier « Traceur \*\*».



## **Module 5 [CE1] – 7 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + Comprendre le système de numération
- + Les additions à trou
- + Le tracé de cercle

### **Matériel :**

- + Matériel spécifique pour S4, S5 et S7
- + Leçon n° 2
- + Droite graduée
- + Prix (jeu marchande)
- + Tickets de caisse (jeu marchande)
- # Fichier « Tout-en-rond »

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : apprendre la leçon 2 (page 1)
- + **Pour S3** : revoir les tables (enveloppe 1)
- + **Pour S6** : s'entraîner à écrire les mots nombres en lettres sans modèle (1–5)
- + **Pour S7** : s'entraîner à écrire les mots nombres en lettres sans modèle (6–10)

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### L'évaluation

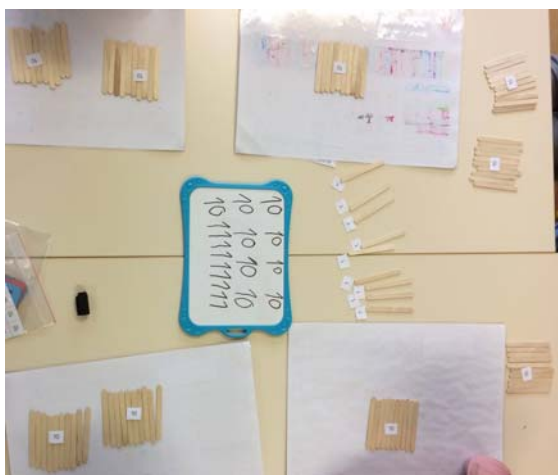
Un temps est dévolu dans une séance pour faire une évaluation. Elle peut prendre la forme d'une évaluation « papier » classique.

Le problème fait en séance 1 peut aussi servir d'évaluation.

### L'activité « dénombrement d'une grande quantité »

C'est un classique d'« Ermel ». Cette situation peut faire peur quant à sa mise en œuvre. Les élèves vont s'organiser pour dénombrer plus de 1 000 objets (+2000 pour CE1) en effectuant des groupements par 10 puis par 100. Cette activité permet de dénombrer et faire des collections, de commencer à mettre du sens sur la valeur des chiffres en fonction de leur position.

Matériel: des objets identiques peu onéreux et disponibles en grande quantité: des allumettes, des trombones, des cubes, des bouchons, des pâtes...



### L'activité « jouer à la marchande »

Cette activité plait beaucoup, car elle rappelle des choses souvent faites en maternelle. Elle oblige à verbaliser les actions mathématiques. Elle pourra ensuite être refaite en autonomie par les élèves, en jouant sur les variables possibles : taille des prix, monnaie disponible, obligation d'écrire les achats et de faire le total sur un ticket de caisse...

### Le tracé de cercle

Le tracé de cercle pose des difficultés réelles de manipulation et de motricité. La séance propose de confronter différents outils tout en faisant ressortir la « nécessité » du compas comme outil pour être précis et tracer à partir d'un centre.

Pour les élèves, pensez à essayer le thamographe en remplacement du compas (cf site).

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

- Compter de 2 en 2 à partir de 60 (x1) en s'arrêtant à 150 au maximum.

+

### Calcul mental

- Activité faire la monnaie : dire que l'on achète un objet à 3€ et donner un billet de 10 €. Les élèves en binôme préparent la monnaie (leur laisser 2 min).  
Corriger, synthèse, écrire au tableau  $3 + \dots = 10$  (les ... représentent la monnaie).  
Faire un autre exemple avec un billet de 20€ et un objet de 11 €.

+

### Résolution de problèmes

- Faire un problème dans le fichier (si évaluatif, faire prendre le même à tous)

+

### Apprentissage

#### DECOMPOSER DES NOMBRES

- Les élèves se mettent par groupes de trois. Ils disposent des abaques, des cubes /dizaines et des cartons nombres. Avec chaque matériel, ils doivent fabriquer les nombres suivants : 78 et 83.

Décomposez les nombres sous la forme :  $78=60+18=10+10+10+10+10+10+10+8$ .

Puis vous leur demandez combien il y a de paquets de 10 ?

Faire la comparaison et la synthèse des trois matériels utilisés : lequel ils préfèrent pour comprendre les nombres ?

- Lire collectivement la leçon + vidéo.

Exercice dans le cahier : décomposer des nombres sous la même forme avec le matériel de leur choix et les écrire en lettres en dessous.

## SEANCES 2&3

### Activités ritualisées

- Dictée de nombres à l'ardoise (dans le tableau de numération) : 114,116,113,115,112
- Comparer deux nombres à l'ardoise avec  $<$  ou  $>$  :  
**S2** : 74...78 ; 81...73 et **S3** : 73...94 ; 79...87
- Ranger trois nombres du plus petit au plus grand sur l'ardoise et montrer en corrigeant que cela suit l'ordre de la bande numérique :  
**S2** : 84 ;75 ;68 et **S3** : 78 ;81 ;77

+

### Calcul mental

- Ajouter 1 à un nombre choisi entre 100 et 130 (x4).
- Activité du « ticket de caisse » :  
Rendu de monnaie sur 20€ avec **S2** : objet à 9€, puis objet à 5€ **S3** : 4€ et 8€

+

### Apprentissage

**S2** :

Évaluation

**S3** :

Trouver la quantité qui manque pour faire 100 :

- Leur demander de chercher comment aller de 78 à 100 avec trois matériels différents pour comparer s'ils trouvent la même chose :
  - avec l'abaque
  - avec les cubes
  - avec la droite graduée

Faire une synthèse et comparer la méthode la plus efficace.

Montrer que cela correspond à faire  $78 + \dots = 100$  ou faire  $100 - 78 = \dots$

Refaire avec la méthode de leur choix pour  $81 + \dots = 100$  et  $94 + \dots = 100$ .

Faire d'autres recherches du même type dans le cahier avec le matériel qu'ils trouvent le plus efficace pour eux.

## SEANCES 4&5

### Activités ritualisées

- **Jeu du furet** à rebours en partant de 25 (**S4**) ou 30 (**S5**) à l'ardoise.
- Présenter les cartes flash des mots nombres 12,13,14,15 (désordre), les élèves écrivent en chiffres à l'ardoise.

+

### Calcul mental

**S4** : Ajouter 1 à un nombre choisi entre 120 et 130 (x5)

**S5** : Ajouter 2 à un nombre choisi entre 120 et 130 (x5)

*Ajouter 2 c'est ajouter 1 et encore une fois 1*

+

### Apprentissage

**S4** : DENOMBRER DE GRANDES QUANTITES

- Réunir les élèves autour du tas d'objets et poser la situation problème : Combien y a-t-il d'objets ? Comment va-t-on faire pour savoir combien il y en a ?

*On les laisse essayer comme ils veulent...en attendant de voir les limites de leurs essais.*

- Après les premières tentatives ou lorsque les élèves s'épuisent dans leurs essais, faire une synthèse des procédures et de leurs limites (éventuellement en montrant le temps que ça prend).

Les amener au groupement des objets par 10 (dans des boîtes, enveloppes...).

- Les élèves se partagent alors les objets et réalisent leurs paquets. Les mettre par binôme avec un contrôleur pour garantir que le paquet est bien réalisé. Quand tous les paquets de 10 sont faits, on se repose la question : Combien y a-t-il d'objets ? Proposer de faire à nouveau des paquets de 10 (groupement des objets par 100).

Faire ensuite une dernière synthèse, très dirigée, car c'est l'enseignant qui va expliciter le nombre de paquets de 100, qu'il va écrire en vert, de paquets de 10 écrits en rouge et d'objets restants seuls (en bleu).

L'enseignant va lire le nombre et l'écrire en lettres. Une trace sera conservée et affichée dans la classe (photo du tas et du résultat du tableau par ex).

**S5** : JOUER A LA MARCHANDE

Les élèves se mettent par groupes de 4 : 2 acheteurs et 2 vendeurs.

On leur donne des images d'objets à vendre. Ils se fabriquent leur étal d'objets à vendre : ils choisissent une dizaine d'images de leur choix et attribuent les prix qu'ils veulent.

Ils disposent chacun d'un « portemonnaie » : une enveloppe avec de la monnaie constituée de billets de 5 ou 10 € pour les acheteurs et de pièces de 1 ou 2 € pour les vendeurs.

Les élèves jouent à acheter, vendre, rendre la monnaie.

Il faut faire plusieurs achats d'un coup et le vendeur écrit sur le ticket de caisse le prix de chaque objet et le total.

*Vous tournez dans les groupes pour valider, étayer.*

### Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs.
- \* organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 5 min.
- \* un temps de calcul mental de 5 min.
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Les élèves seront en autonomie sur les outils déjà proposés (fichier ou jeux ou atelier « marchande ») et vous prenez un groupe de 3–4 élèves sur une difficulté particulière :

- faire des groupements de 10 avec du matériel et comprendre la numération de position (CE1)
- trouver des idées pour mémoriser l'écriture en lettres
- calculer des résultats additifs simples.

Vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves pendant une vingtaine de minutes, puis vous allez relancer les autres sur une autre tâche (par exemple écrire les cinq premiers nombres en lettres avec un modèle ou avancer dans le cahier des nombres) puis prendre un deuxième groupe les vingt minutes restantes.

Pour les élèves de CP ou CE1 en difficulté, pensez aux logiciels « la course aux nombres » ou « l'attrape-nombres » présentés sur le site. Utilisés régulièrement, ils peuvent être une remédiation efficace.

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

- Interroger sur l'écriture en lettres des mots nombres
  - **Jeu des formes**
- Faire la fiche n°4.

+

### Apprentissage

Leur montrer la carte flash du cercle. Leur demander comment tracer des cercles. Leur proposer divers objets pour tracer des cercles sur une feuille A4 : CD, boîte ronde, trace cercle, compas, etc.

Faire la synthèse sur l'efficacité de chaque objet.

Leur afficher au tableau la fiche 1 du fichier « Tout en rond ».

Leur demander de refaire la même figure sur une feuille A5, « *comme ils veulent* ».

Faire ensuite mise en commun et synthèse : seul le compas est précis. Préciser le vocabulaire : centre et rayon.

Faire un point avec eux sur l'utilisation du compas.

Refaire la fiche 1 au compas, collectivement en explicitant chaque étape pour que les élèves aient le temps de la reproduire. Puis faire la fiche 2 du fichier « Tout en rond »

Puis ils avancent à leur rythme.





## **Module 6 [CE1] – 6 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La construction des nombres
- + Résoudre un problème
- + La technique opératoire de l'addition

### **Matériel :**

- + Fiche écritures des nombres
- + Affiche de la boîte à problèmes
- + Fiche des formes géométriques
- + Leçon n°3

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : savoir écrire les mots nombres en lettres : 1 à 5
- + **Pour S4** : savoir écrire les mots nombres en lettres : 6 à 10
- + **Pour S5** : tables : enveloppes (1) +(2)
- + **Pour S6** : apprendre la leçon 3

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Les nombres de 11 à 16

L'apprentissage de ces nombres pose problème du fait de l'irrégularité de leur désignation orale. Ils vont être une difficulté pour un certain nombre d'élèves pendant le cycle 2.

Le choix est fait ici de passer par un intermédiaire qui a plus de sens : dix–un pour onze, dix–deux pour douze, etc. Cela permet aux élèves de mettre du sens et de montrer la logique avec la construction de la suite numérique que l'on construit en ajoutant une unité pour passer au nombre suivant. Pour aller de dix au suivant, j'ajoute donc un. Puis au suivant, j'ajoute encore un. Si je leur montre et leur explique avec des jetons, cela prendra plus de sens.

Il s'agit ensuite d'expliquer que pour remplacer « dix–un » on a un mot qu'ils ont déjà entendu qui s'appelle « onze ». Étymologiquement, « onze » vient du latin « undecim » qui veut dire « un et dix ». De même douze = *duodecim*, treize = *tredecim*, quatorze = *quattordecim*, quinze = *quindecim* et seize = *sedecim*.

### Les formes géométriques

Il est important que les élèves voient dès le départ que les figures géométriques qu'ils rencontrent sont multiples et variées. On peut les identifier visuellement, mais surtout en vérifiant ce qu'on en connaît. Une figure qui a trois côtés et trois sommets, bien fermée, est forcément un triangle. Même si cette figure est très allongée ! C'est pourquoi un carré est un carré même quand il est représenté sur sa pointe. Il faut travailler systématiquement cet aspect de l'identification des formes. Ainsi, ils doivent savoir qu'un rectangle est une figure à 4 côtés avec 4 coins (angles droits au CE) et les côtés « en face les uns des autres » de même longueur. Cela signifie que le carré est un rectangle ! Cette distinction peut être soulignée très tôt.

### La boîte à problèmes

La philosophie de la résolution de problèmes a été rappelée au module 4. Dans ce module, on présentera aux élèves la « boîte à problèmes ». C'est une boîte que vous fabriquez qui contient du matériel pour aider à comprendre les problèmes. Comme l'affiche le présente, les élèves risquent d'en faire un jeu au départ et il faudra réguler, mais cela finit par être une aide intéressante pour accompagner la mise en image mentale des histoires représentées par les problèmes.

### La technique opératoire : l'addition

La technique a été abordée en fin de CP. Il s'agit donc de réactiver un travail mené quelques mois auparavant. On s'appuie donc sur le sens en revenant systématiquement aux cubes et aux échanges qui donneront du sens à la retenue.

Pour les élèves qui rencontrent des difficultés pour poser l'opération, ne pas hésiter à leur donner les modèles de pose prévus pour les élèves –dys. Ils sont sur le site (matériel / Outils et affichages).

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

- Réciter la suite des nombres à l'envers à partir de 50 (x1) pour **S1/S2** et de 79 pour **S3/S4**.
  - Dictée de nombres (ardoise) :
- S1/S2** : 3 nombres de 61 à 79 ; **S3/S4** : 3 nombres de 80 à 99

+

### Calcul mental

- **S1** : Faire « +1 » à un nombre entre 100 et 200 (x3)
- **S2** : Faire « +2 » à un nombre entre 100 et 200 (x3)
- **S3** : Demander entre quelles dizaines entières sont encadrés 65 et 77
- **S4** : Décomposer 81,89 et 92.

+

### Résolution de problèmes

**S1** : Faire un problème dans le fichier.

**S2** : Présentation de la boîte à problèmes (s'ils ne la connaissent pas de l'année d'avant, sinon faire un problème).

**S3/S4** : Leur demander d'indiquer dans leur fichier de problèmes pour deux problèmes par séance à quelle catégorie ils appartiennent. *Il faudra corriger avant leur prochaine utilisation du fichier...*

+

### Apprentissage

4 ateliers à mettre en place, à faire tourner sur les 4 séances.

#### Atelier 1

- ⇒ Fiche de suivi des tables (1 résultat par table interrogé).
- ⇒ Travail en autonomie sur le fichier « Quadrillo \*\* ».

#### Atelier 2

Revoir la technique de l'addition à partir de l'exemple de 48+25.

Reprendre collectivement en verbalisant les étapes et en explicitant ce qu'il se passe avec des cubes. Éventuellement, utiliser les deux vidéos des fondamentaux (lien dans la leçon 4).

Ils font ensuite des opérations sur le cahier. En écrire une dizaine au tableau et leur dire de faire celles qu'ils veulent, mais qu'ils doivent en faire au moins 2.

#### Ateliers 3 et 4

- Fiche « j'entends, je vois, j'écris » des nombres de 60 à 99.
- **Jeu de la piste.**

## SEANCE 5

### Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs de 5 min en interrogeant à l'ardoise.
- \* un temps de calcul mental de 10 min sur les calculs additifs.
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 45 min :

Les élèves seront en autonomie et vous prenez un groupe de 3–4 élèves sur une difficulté particulière pendant 20 min en alternant deux groupes :

- Les nombres de 11 à 16 (ou 60–99) en les reconstruisant avec des cubes ou jetons.
- La résolution de problèmes et la création d'images mentales pour « voir » l'histoire.
- La construction des nombres.

+

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

– **Jeu des formes**

Fiche n°5

–Afficher une image de carré au tableau (carte flash).

Demander le vocabulaire en désignant les différentes parties : la figure, le côté, le sommet. Recommencer avec un triangle.

– Donner la fiche « formes géométriques ».

Ils découpent et doivent associer les 3 formes pour fabriquer un rectangle.

+

### Apprentissage

– Faire avec eux une carte mentale des figures géométriques qu'ils connaissent : les cercles, les triangles, les quadrilatères et les figures à plus de 5 côtés par exemple. Rappeler que le carré est un rectangle.

– Lecture collective de la leçon sur les formes géométriques.

Avec les formes, poursuivre la recherche en autonomie :

– En utilisant toutes les figures fabriquer un polygone à 6 côtés et compter ses sommets.

Faire coller l'hexagone dans le cahier et écrire le nombre de côtés et de sommets.

– Dans le cahier, s'entraîner à tracer des cercles au compas : cercles de rayon 5,7,9 cm.

*Entraînement au maniement. Étayer autant que nécessaire.*

## **Module 7 [CE1] – 7 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + Construire les nombres  $> 100$
- + Les calculs additifs
- + Comprendre les grandeurs

### **Matériel :**

- + Rallye maths
- + Fiche « 100 »
- + Fiche droites graduées
- + Fiches d'exercices numération
- + Fiche exercices de géométrie
- + Fiche tickets de caisse
- + Leçon n° 4
- + Fiche sur les grandeurs
- + Fiche « devoirs chèques »

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : relire la leçon 3
- + **Pour S3** : tables : enveloppes (1) +(2)
- + **Pour S5** : compléter le chèque « 75€ »
- + **Pour S6** : compléter le chèque « 99€ »

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Le rallye maths

Lisez attentivement le document descriptif et surtout faites confiance aux élèves. Ces problèmes ouverts sont importants dans la construction du rapport aux mathématiques des élèves. Ils vont leur permettre de prendre conscience de plusieurs choses : qu'il faut réfléchir, qu'il faut persévérer, que cela demande des efforts, mais aussi qu'à plusieurs on est « plus intelligent ».

### Les additions à trous et compléments

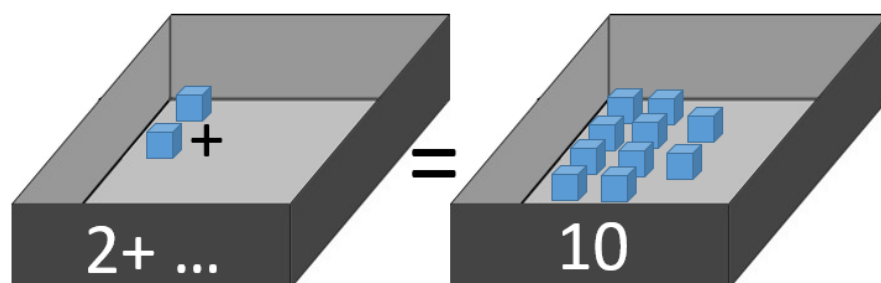
L'addition à trou c'est un travail sur la recherche du complément. Elle est utile pour travailler le sens de la soustraction, mais c'est aussi une des formalisations de problèmes additifs/soustractifs.

*(Je suis venu à l'école avec 8 billes. J'ai joué à la récréation et à la fin, je suis reparti avec 13 billes. Combien j'ai gagné de billes ?)*

Elle est mal représentée mentalement par certains élèves qui spontanément prennent les deux nombres présents, les additionnent et posent le résultat sur les pointillés, fiers d'eux ! Problème de contrôle inhibiteur ? De représentation mentale de la situation ?

Pour aider à la compréhension, on peut passer par une visualisation à l'aide d'objets, en jouant sur le sens du symbole « = ». On peut donc considérer que chaque côté de l'égalité correspond à une boîte qui globalement doit contenir la même quantité.

Ainsi  $2 + \dots = 10$  peut être représenté ainsi :



Pour les boîtes, on peut prendre des couvercles de cartons à papier A4, très pratiques.

Ce type de représentation peut prévenir la tentation des élèves de faire  $10+2$  spontanément.

## **Le dénombrement**

Pour compter le nombre d'objets d'une collection l'élève doit être capable d'énumération, une compétence clé, qui consiste à faire l'inventaire de la collection. Si celle-ci est déplaçable, cela signifie prendre un objet, le déplacer et énoncer un mot nombre, puis en prendre un autre de la collection initiale, etc. Pour à la fin énoncer le dernier mot nombre correspondant au cardinal de la collection. Si elle n'est pas déplaçable, c'est plus complexe et l'élève fait appel à différentes procédures. C'est un défaut de cette compétence qui explique les difficultés de certains élèves (repérage spatial).

Dans les activités de dénombrement (avec matériel ou sur fiche), prenez l'habitude de leur demander de faire une estimation avant de commencer à compter. Est-ce qu'il y en a beaucoup ou peu ? Plus ou moins de 10 ? Plus ou moins de 30 ? Il est important que les élèves développent des capacités d'estimation.

## **Les cartons nombres**

Leur utilisation est détaillée dans le document « activité : cartons nombres ».

Ils seront particulièrement utiles sur les zones 60-79 et 80-99, complexes pour les élèves. C'est en s'appuyant sur la règle d'utilisation des cartons qu'on pourra éviter les écritures du type « 6012 » pour « soixante-douze ». En effet, les deux cartons 60 et 10 ayant la même taille on ne peut les voir tous les deux en même temps on voit soit 60 soit 10 mais pas soixante-dix. La superposition des deux cartons pose donc le problème et conduit les élèves à imaginer plusieurs possibilités pour le résoudre, l'addition des deux cartons 60 et 10 et le remplacement par le carton apparaît assez facilement.

Un matériel similaire que j'ai appelé « cartons de numération » (cf. *matériel à fabriquer* sur le site) peut être intéressant à utiliser pour certains élèves car il visualise aussi les quantités correspondantes. Une vidéo de Berkeley Everett présente explicitement le fonctionnement :

<https://vimeo.com/252972751>

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

- Lire les cartes flash des mots nombres entre 1 et 20. (x4)
- Dictée de nombres (ardoise) :  
**S1/S2** : 3 nombres entre 59 et 99  
**S3/S4** : 3 nombres entre 101 et 119
- Compter de 5 en 5 (**S1/S2**) ou 10 en 10 (**S3/S4**) en partant de 1 à 60 max (x1) à l'ardoise.

+

### Calcul mental

- **S1/S2** : Avec les nombres donnés et les opérations, trouver le nombre cible :  
**S1** : Trouver 17 avec 5 ; 6 ; 4 ; 3 ; 2 – **S2** : Trouver 23 avec 9 ; 12 ; 5 ; 3
- **S3/S4** : Compléments à 10 en donnant sous la forme  $2 + \dots = 10$  (*on les fait tous sur les deux séances*)
- **S1/S2** : Additions : 14+15, 15+16 (**S1**) et 16+17, 18+19 (**S2**) puis après demander l'opération inverse (commutativité) pour qu'ils comprennent bien que c'est la même chose.
- **S3/S4** : Ajouter un multiple de 10 à un nombre entre 100 et 200 (x5)

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

Le nombre « 100 » – cf. fiche

#### Atelier 2

Finir travail sur 100 puis fiche d'exercices.

#### Atelier 3

- Compléter les droites graduées.
- Jeu « **La bataille des cartes** ».

#### Atelier 4

Lecture de la leçon sur l'addition posée puis fiche sur les tickets de caisse.  
(*On leur donne au fur et à mesure selon leur réussite*).



## SEANCE 5

### Activités ritualisées

– Fiche sur les grandeurs.

+

### Résolution de problèmes

Rallye Maths : faire la manche 1. Relisez bien le document de présentation.

## SEANCE 6

### Régulation

Pour construire cette séance, deux temps à prévoir :

1/ La correction du rallye

2/ Un temps de travail que vous définirez :

– Finir des tâches non achevées les jours précédents.

– S’entraîner sur une compétence ciblée, en avançant sur un fichier par exemple.

– Remédier à une difficulté particulière avec un groupe pendant que d’autres élèves sont sur une activité autonome.

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

- Afficher au tableau les mots nombres pour faire les nombres suivants : 68 – 101 – 113
- Ne pas les lire, les élèves écrivent le nombre correspondant en chiffres sur leur ardoise.  
Puis leur demander entre quelles dizaines entières ils sont encadrés.

+

### Résolution de problèmes

Problème : « Maman a acheté 13 poivrons au marché pour sa tarte aux poivrons : il y a 7 poivrons verts et des rouges. Combien y a-t-il de poivrons rouges ? »

Vous utilisez ce problème pour bien détailler la méthodologie de résolution d'un problème de recherche du composé (cf. progression des problèmes) : confrontation des méthodes, faire une affiche avec l'énoncé du problème et comment je peux schématiser ce problème. Mettre l'affiche au mur de la classe.

Faire ensuite dans le fichier un problème en identifiant d'abord à quelle catégorie il appartient (vous validez avant qu'ils ne résolvent).

+

### Apprentissage

- Exercices de géométrie.
- Fichier « Géomètre ».

## Module 8 [CE1] – 7 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + Comprendre le système décimal
- + Le calcul mental

### Matériel :

- + Fiches de calcul rapide
- + Fiche sur la monnaie
- + Matériel atelier (contenants)
- + Devoirs « les grains de riz »
- + Fiche de calculs « ajout/retrait dizaines »
- + Fiche « devinettes géométriques »
- + Frises géom (1 et 2)
- @ Jeu du banquier
- # Fichier « le billard \*\* »

### Devoirs :

- + **Pour S2** : apprendre la leçon 4
- + **Pour S3** : tables : enveloppes (1) + (2)
- + **Pour S4** : s'entraîner à tracer des cercles.
- + **Pour S6** : compter les grains de riz : 1<sup>er</sup> groupe
- + **Pour S7** : compter les grains de riz : 2<sup>ème</sup> groupe

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **Le système positionnel**

Notre système de numération est positionnel : c'est la place du chiffre dans le nombre qui lui donne sa valeur. C'est compliqué pour les élèves pour qui un « 1 » est un « 1 ». Comprendre que parfois le « 1 » vaut « 10 » (ou 100...) demande une abstraction.

Cela doit être construit avec eux. Le jeu du banquier est un temps d'apprentissage fondamental pour comprendre le système de numération. Il va s'étaler sur plusieurs modules.

Le choix est volontaire de faire à l'identique les mêmes étapes avec les CE1. Cela leur permet de remettre en perspective leurs apprentissages du CP et les consolider. C'est à ce moment que certains élèves comprennent réellement les enjeux.

Avec les CE2, le jeu du collectionneur permettra de travailler les échanges sur le même principe, la numération de position étant considérée comme bien installée.

Accordez-y toute l'importance que cela mérite. Les activités menées dans ce module sont complémentaires à ce travail.

### **Les devoirs « les grains de riz »**

Il s'agit de leur demander de dénombrer à la maison une petite quantité d'objets en faisant des paquets de 10. Chaque élève dispose d'une enveloppe (ou une boîte ou un sachet zip) contenant un nombre donné de grains de riz (ou de ce que vous voulez d'autre !). Vous allez fabriquer une enveloppe pour 2 élèves. Les devoirs seront donc faits sur deux jours en deux groupes.

Les enveloppes seront classées de A à Z. Les enveloppes contiennent entre 20 et 50 objets pour les CP, entre 50 et 100 pour les CE1.

L'élève doit dénombrer chez lui et écrire dans son cahier le nom de l'enveloppe, le nombre de grains de riz, en ayant trouvé le nombre de paquets de dix. Les enveloppes vont resservir donc il faut qu'ils en prennent soin !!

Ces enveloppes serviront aux modules 8 et 9 uniquement.

### **Les frises géométriques**

Les frises géométriques sont une activité de délestage. Dans ce module, le principe est présenté sur les deux premiers modèles. Ensuite, vous leur mettez à disposition les autres modèles et ils les feront en activité de fin de séance, en devoirs à la maison, en régulation, etc. Vous pouvez ensuite leur demander de les colorier en choisissant une régularité (algorithme) et pour les plus avancés, de créer leurs propres frises, une fois qu'ils auront compris la façon dont elles sont construites.

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

Afficher un nombre écrit en lettres avec les étiquettes des mots nombres : par exemple cent-soixante-huit. Les élèves écrivent la décomposition  $100+60+8 = 168$  dans leur cahier. (x3)

+

### Calcul mental

Présenter le fichier « Le billard\*\* ». Faire collectivement la fiche 1 puis la fiche 2.

Expliquer que c'est du calcul mental et faire le lien avec les activités similaires menées dans le passé.

+

### Apprentissage

#### Jeu du banquier :

Faire « séance 1 - 2<sup>e</sup> temps » directement après explicitation des règles. Les élèves jouent en autonomie.

## SEANCES 2 A 5

### Activités ritualisées

Afficher un nombre écrit en lettres avec les étiquettes des mots nombres : par exemple cent-soixante-huit. Les élèves écrivent la décomposition  $100+60+8 = 168$  dans leur cahier. (x2)

+

### Calcul mental

S2 à S5 : Fiche de calcul mental autonome

On donne un temps limite : 2 min environ.

1 mini-fiche par séance. Correction collective ou autocorrection en affichant les réponses.

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

##### Jeu du banquier

En autonomie, ils jouent comme décrit dans séance 1.

– Présentation du tableau de numération C/D/U : comment il fonctionne, comment on écrit un nombre dedans.

#### Atelier 2

Utilisation du fichier « Le billard\*\* » à leur rythme.

#### Atelier 3

– Donner 3 contenants (verres, pots) remplis d'eau (aux volumes proches). Ils doivent trouver une solution en équipe pour classer les quantités de liquide. Confrontation et synthèse.

– Fichier « Tout-en-rond ».

#### Atelier 4

Fiches sur la monnaie.

Les élèves doivent coller ou dessiner les pièces et/ou billets correspondant aux sommes demandées. Les élèves doivent réaliser au total au moins 4 sommes.

*Vous différenciez selon leur niveau de compétence.*

### Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs.
- \* un temps de calcul mental de 10mn ou de bilan sur les rituels (les économies).
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 45 min :

Les élèves seront en autonomie sur les outils déjà proposés (fichier ou jeux) et vous prenez un groupe de 3–4 élèves sur une difficulté particulière :

- le jeu du banquier
- la connaissance de la suite numérique

Vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves pendant une vingtaine de minutes, puis vous allez relancer les autres sur une autre tâche puis prendre un deuxième groupe les vingt minutes restantes.

N'hésitez pas aussi à utiliser les outils numériques présentés sur le site. Ils peuvent apporter un autre éclairage aux élèves en difficulté et accompagner une meilleure compréhension des phénomènes mathématiques ou offrir des activités différenciées (calculatrice par exemple).

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

- Fiche « devinettes géométriques ».
- Frise géométrique : distribuer la frise «1 ». Montrer comment la reproduire dans le cahier en prenant le carreau du cahier comme unité. Puis ils font la frise 2.

+

### Résolution de problèmes

- Faire collectivement la séance 2 du **jeu du banquier**.

+

### Apprentissage

- Fiche de calculs « ajout/retrait de dizaines »  
Bien annoncer qu'ils prennent leur temps, qu'ils regardent bien l'opération !  
Inciter l'utilisation des abaques ou de la droite graduée pour faire les calculs !
- Découverte du fichier « Le petit sudoku \*\*».  
La fiche 1 est faite collectivement puis les élèves avancent à leur rythme.



## **Module 9[CE1] – 6 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La connaissance des nombres
- + Le calcul mental
- + Évaluer

### **Matériel :**

- + Chronomath 1
- + Fiche « balances »
- + Fiche de dénombrement
- + Fiches de calcul rapide
- + Fiches d'exercices 1–2–3
- + Fiches d'exercices
- + Fiche de dénombrement
- + Fiche mesure de segments
- + Leçon n°5

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : tables : enveloppes (1) +(2)
- + **Pour S4** : compter les grains de riz : 1<sup>er</sup> groupe
- + **Pour S5** : compter les grains de riz : 2<sup>ème</sup> groupe

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Le signe -

Le signe - et le sens de la soustraction restent complexes pour les élèves.

Pour construire la soustraction, il faut travailler la mémorisation de résultats additifs, le travail des compléments, les dénombrements à rebours. La soustraction présente trois sens :

- le sens "enlever" : la soustraction correspond au calcul du reste d'une quantité d'objets. C'est le mieux compris et celui qu'on utilise pour introduire le signe. Cela peut se représenter en dessinant et barrant des représentations. Ce sens est adapté lorsqu'on enlève une petite quantité.
- le sens "pour aller à" : la soustraction correspond à calculer un complément. Cela correspond aux problèmes dans lesquels on cherche ce qu'on a ajouté ou une partie connaissant le tout et l'autre partie. Ce sens est adapté lorsqu'on enlève une quantité importante. Le recours à la bande numérique ou à la droite graduée est alors une méthodologie pertinente.
- le sens "écart" : la soustraction correspond à calculer un écart. Cela correspond aux problèmes de comparaison (combien de plus... ?).

Les trois sens seront travaillés progressivement sur l'ensemble du cycle 2.

Soyez rigoureux sur le vocabulaire et le langage mathématique : la « différence » c'est le résultat d'une soustraction, je peux retirer 8 à 4, ce n'est pas « impossible » mathématiquement... les mots « enlever/retirer/perdre » ne signifient pas forcément que le problème sera résolu par une soustraction (donc ne l'enseignez pas !).

### L'évaluation

Si vous n'avez pas « sauté » de séances, ce module arrive normalement avant les vacances de Noël. Il va donc permettre, pour ceux qui le désirent, de mettre en place une évaluation. Certaines des activités de ce module pourront donc être utilisées pour évaluer directement. Vous trouverez toutes les informations nécessaires sur le site dans la rubrique évaluations.

### Le chronomath

Cette activité est proposée sur tous les niveaux. Appréciée des élèves, elle n'est pas pour autant facile. Il faut réaliser les calculs donnés dans un temps limité. Pour la mise en œuvre, je suggère de suivre cette règle et éventuellement de revenir dessus plus tard pour terminer. Il faut préciser aux élèves que la difficulté est globalement croissante ou que les calculs sont groupés par thématiques.

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

- Lecture de nombres écrits au tableau : 114,311,513,112.
- Donner deux nombres entre proches 100 et 200. Ils écrivent sur l'ardoise avec < ou >. Puis leur demander combien il y a pour aller du premier au deuxième (de 13 à 15, il y a 2 « sauts »). (x3)

+

### Calcul mental

- Fiche « Chronomath 1 » : expliquer le principe (le même qu'en CP pour ceux qui auraient fait avant)
- Autocorrection en affichant la feuille réponse au format A3.

+

### Apprentissage

- 1/ Fiche « Balances ».
- 2/ Fiches de dénombrement : ils doivent dénombrer le nombre d'objets sur la page, et trouver combien il y a d'objets. Suggérez qu'ils ne comptent pas un par un, mais qu'ils fassent des paquets.  
Faire fiche 1 et fiche 2.

## SEANCE 2

### Activités ritualisées

– **Jeu du furet** à rebours à partir de 30 jusque 15 (x1) puis à partir de 45 en s'arrêtant à 20 (x1)

+

### Calcul mental

– Interroger les doubles (x4)

+

### Apprentissage

1/ Fiche d'exercices 1.

2/ ADDITIONS POSEES

Donner au tableau (ou affiche) une dizaine d'additions (avec ou sans retenues)

Travail en binôme : Un élève pose dans le cahier, calcule.

L'autre essaie de faire l'opération sans la poser (en ligne, avec la droite graduée, comme il veut). Puis comparaison s'ils ont le même résultat et vérification éventuelle à la calculatrice.

Puis nouvelle opération en inversant les rôles.

Ils avancent à leur rythme !

*Étayer, contrôler la « bonne pose » ... Recourir aux fiches –dys si besoin (rubrique « outils » sur le site Matériel/Outils)*

## SEANCES 3&4

### Activités ritualisées

– Dictées de nombres dans le cahier

**S3** : 325–178–504 et **S4** : écris en lettres : 90

+

### Calcul mental

– Dans le cahier, calculer :

**S3** :  $5+5$  ;  $9+6$  ;  $8+9$ ,  $8+6$  ;  $7+8$

**S4** :  $10-7$  ;  $8-5$  ;  $9-6$  ;  $10-3$  ;  $14-3$

– Fiche de calcul rapide :

**S3** : fiche 1 – **S4** : fiche 2

+

### Apprentissage

**S3** :

Compléter la fleur numérique exemple.

Faire une fleur numérique (donner un nombre personnalisé par élève)

Fiche d'exercices 2

**S4** :

Faire une fleur numérique (donner un nombre personnalisé par élève)

Fiche d'exercices 3

## Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs.
- \* un temps de calcul mental de 15 min.
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 45 min :

Vous pourrez par exemple :

- Refaire une fleur numérique en veillant à la verbalisation et à la compréhension des concepts
- Rejouer au jeu du banquier
- Reprendre le sens de la soustraction
- Évaluer

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

Leur demander de prendre une feuille A4 par élève. De la mettre en format portrait (verticalement donc).

Ils prennent la règle, un crayon à papier et deux crayons de couleur (rouge et bleu) (ou feutre)

Ils vont devoir suivre les consignes au fur et à mesure et ensuite on va comparer.

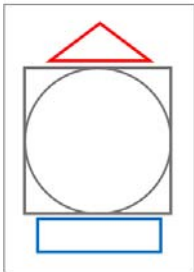
1<sup>re</sup> consigne : dessiner un carré presque aussi large que la feuille.

2<sup>e</sup> consigne : au-dessus du carré, on dessine un triangle rouge.

3<sup>e</sup> consigne, en dessous du carré, on dessine rectangle bleu.

4<sup>e</sup> consigne : à l'intérieur du carré, on dessine un cercle qui touche les bords.

Réponse « attendue » :



Comparaison des productions, synthèse, discussion ; refaire étape par étape et commenter.

+

### Apprentissage

–Lire la leçon sur les unités de mesure.

–Fiche sur la monnaie.

–Mesure de segments : fiche 1 puis fiche 2 (ligne brisée, prolonger pour faire x cm...).





## Module 10 [CE1] – 7 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + Le calcul réfléchi
- + Le calcul mental
- + L'angle droit

### Matériel :

- + Fiches angle droit
- + Chronomath 2 et 3
- + Fiche « la piscine »
- + Fiche devoirs
- @ Jeu « Dépasse pas 100 »
- # Fichier « Pyramide \*\* »

### Devoirs :

- + **Pour S2** : s'entraîner à faire +5 sur des nombres
- + **Pour S4** : s'entraîner à faire +6 sur des nombres
- + **Pour S5** : savoir écrire les mots nombres de 1 à 10.
- + **Pour S6** : apprendre la leçon 5
- + **Pour S7** : trouver 5 objets différents qui ont un angle droit (écrire leur nom dans le cahier).

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Le fichier Pyramide

Ce fichier est un entraînement au calcul mental. Du bas vers le haut, cela ne pose pas de problème, mais la compréhension du fonctionnement est plus complexe qu'il n'y paraît. Souvent il faut élaborer une stratégie (par où je commence ?) et faire une addition à trou.

Pour les élèves qui auraient besoin de manipuler, on peut reproduire le jeu avec des gobelets et reconstruire la pyramide en écrivant les valeurs sur les gobelets et des flèches indiquant le sens des opérations...

### La pensée visuelle en mathématiques

Le guide de la méthode développe l'importance de la mise en image de concepts ou opérations mathématiques. A ce moment de l'année, vous êtes en mesure d'identifier les élèves en difficulté, particulièrement ceux qui bloquent sur certains aspects de la numération, du calcul...

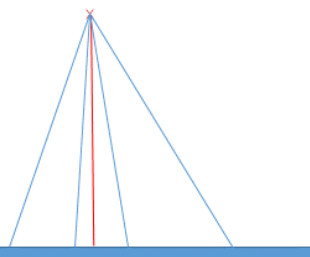
Consultez le site : <https://mathvisuals.wordpress.com/>

Vous y trouverez de nombreuses animations très parlantes que vous pourrez utiliser en classe entière ou en régulation.

### L'angle droit

Le mot angle vient du latin « *angulus* » qui veut dire « coin ». Un angle est une portion du plan occupée par le secteur angulaire. Ce n'est donc pas juste la « petite partie » qu'on représente avec un arc de cercle ! Il faut être explicite avec les élèves sur ce point.

Il y a deux façons de le définir : soit à partir d'objets de la vie courante, très nombreux à présenter un angle droit, soit à partir de la définition mathématique : il est défini par la plus courte distance entre un point et une droite. Ce sens pourrait être construit « grandeur nature » en CM dans la cour en traçant de multiples segments que l'on mesure. On verra alors que la plus petite distance correspond à un « espace » qu'on appellera « angle droit ».



Pour les élèves, vérifier si un angle est droit ou non se fait à l'équerre.

Mais voyez aussi d'autres matériels comme « l'éker » :

<https://methodeheuristique.com/les/materiels-innovants/>

Le travail proposé est tiré de l'excellent site d'Yves Thomas :

<http://primaths.fr/outils%20cycle%202/angledroit.html>

Vous leur apprendrez aussi à fabriquer une équerre en papier.

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

– Écrire des nombres au tableau avec étiquettes (entre 100 et 500) et eux écrivent à l'ardoise le nombre et entourent le nombre de dizaines.  
(par exemple, on entoure 13 dans 137) (x3)

+

### Calcul mental

S1 : Chronomath 2

S2 : Faire les fiches 1 et 2 du fichier « Pyramide \*\* » en expliquant bien la démarche.

S3 : Dans le cahier, faire +5 à des nombres entre 100 et 200 (x5)

S4 : Chronomath 3

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

**Jeu du banquier** : Rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec deux dés.

#### Atelier 2

LES MOITIÉS

En collectif avec eux : dessiner (ou afficher) 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales. Temps de réflexion (ardoise) puis synthèse.

On représente au tableau qu'on peut avoir deux quantités égales (avec jetons).

On va l'écrire sous forme mathématique :

$8 = 4 + 4$  en faisant remarquer que le nombre est deux fois le même. On fait le lien aux doubles. Leur demander alors la moitié de 10. Synthèse.

Chercher sans matériel la moitié de 6, de 4.

Donnez ensuite aux binômes d'élèves une quantité de jetons pairs entre 20 et 30.

Ils doivent compter combien ils ont de jetons puis les partager en deux quantités égales. Ils écrivent ensuite la moitié.

#### Atelier 3

– Apprendre à jouer au jeu du « **Dépasse pas 100** ».

– Fichier « Le billard \*\* »

#### Atelier 4

– Fiche sur la piscine.

– Fichier pyramide : ils avancent sur le fichier à leur vitesse.

### Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* faire un retour sur les devoirs.
- \* organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 5 min.
- \* un temps de calcul mental de 5 min.
- \* un temps de travail de 45 min que vous définirez :
  - Finir des tâches non achevées les jours précédents.
  - S'entraîner sur une compétence ciblée, en avançant sur un fichier par exemple.
  - Remédier à une difficulté particulière avec un groupe pendant que d'autres élèves sont sur une activité autonome (utiliser les fichiers et jeux disponibles).

Vous pouvez aussi exploiter ce temps pour mettre en place une poésie mathématique ou lire un livre sur les mathématiques, comme proposé sur le site (<https://lc.cx/cXry>).

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

–Dire aux élèves que l'on va travailler sur le fait qu'il peut être intéressant de savoir combien vaut une opération « à peu près » avant de la calculer. Par exemple, leur proposer une opération et trois réponses (ils choisissent la réponse sans calculer) :

$19 + 19$  ? Réponses proposées : a : 16 ; b :38 ; c : 40

$39 + 27$  ? a : 66 ; b :38 ; c : 90

### Calcul mental

ACTIVITE « CALCUL EN LIGNE » :

Leur demander de trouver une façon de calculer « facilement » :  $111 + 109 + 73$ . Ils réfléchissent en groupe de 3. Mise en commun, synthèse des procédures.

Calculer  $24 + 139 + 56$  en utilisant une des procédures proposées précédemment. Correction.

*On pourra calculer « en arbre », décomposer les nombres pour reconnaître les compléments, enlever une unité à un nombre pour la donner à un autre nombre...*

+

### Résolution de problèmes

– Problème : « La maitresse a acheté 50 cahiers pour la classe. Après avoir donné un cahier à chaque élève, il lui reste 26 cahiers. Combien de cahiers a-t-elle distribués ?

Vous utilisez ce problème pour bien détailler la méthodologie de résolution de ce problème de recherche du transformation (cf. progression des problèmes) : confrontation des méthodes, faire une affiche avec l'énoncé du problème et comment je peux schématiser ce problème. Mettre l'affiche au mur de la classe.

Faire ensuite dans le fichier un problème en identifiant d'abord à quelle catégorie il appartient (vous validez avant qu'ils ne résolvent).

+

### Apprentissage

DECOUVERTE DE L'ANGLE DROIT

Travail en binôme, à partir de la fiche guide, puis fiche d'exercices.

**SEANCE 7****Activités ritualisées**

- Donner un nombre, sur l'ardoise ils écrivent le précédent : nombres choisis entre 300 et 600 (x4). Puis leur demander entre quelles centaines le nombre écrit est encadré.

+

**Résolution de problèmes**

- Résolution de 2 problèmes du fichier.

+

**Apprentissage**

- Faire tourner sur les jeux :  
**Jeu Dépasse pas 100 / Jeu de la piste / jeu des tables.**
- Fichier (parmi les fichiers les moins travaillés).

## **Module 11[CE1] – 6 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + Le calcul des moitiés
- + Définition de la multiplication
- + Les figures géométriques

### **Matériel :**

- + Problème « multiplication »
- + Fiches de dénombrement
- + Leçon n°6 : carte mentale « 10 »
- + Chronomath 4
- + Affiches « portemonnaie »
- + Figures à reproduire
- + Fiches entraînement angle droit

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : faire deux opérations en ligne, de tête, sans les poser :  $25+73$  et  $34+45$
- + **Pour S4** : faire deux opérations en ligne, de tête, sans les poser :  $63+57$  et  $99 + 68$
- + **Pour S5** : compléter et apprendre la carte mentale du « 10 »

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Les cartes mentales

Les cartes mentales (ou heuristiques) vont être utilisées dans la méthode parce qu'elles présentent une autre façon de mémoriser des informations.

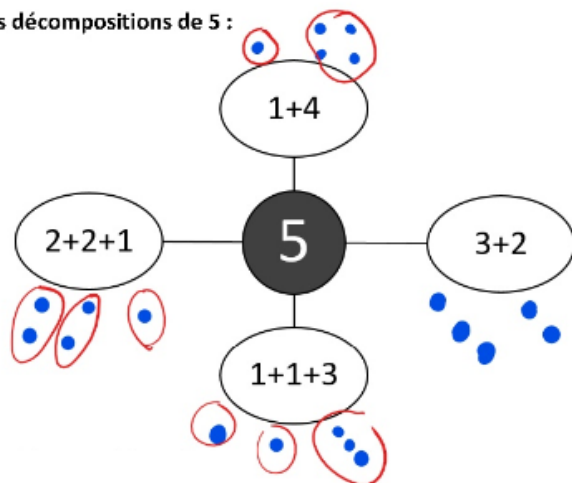
La présentation non linéaire des savoirs permet une meilleure compréhension des notions en jeu. Elle va ici servir à mémoriser les décompositions des nombres (5, 6, 7...).

La décomposition avec 0 n'est pas proposée, car elle ne présente pas d'intérêt puisque les décompositions sont enseignées pour aider au calcul mental. Plusieurs décompositions sont proposées : celles avec deux nombres qui sont à connaître et deux autres à plus de deux nombres. Il s'agit de montrer qu'il existe une grande variété de décompositions. L'exhaustivité n'est pas cherchée.

Le choix a été fait de produire des cartes « propres », mais elles pourraient être construites avec les élèves. Vous pourrez procéder à une phase d'individualisation des cartes : chaque élève pourra agrémenter sa carte de dessins ou d'images qui l'aident (par exemple les faces des dés, des dessins de cubes, etc.).

Les cartes mentales sont identifiées comme des leçons pour y avoir un accès plus rapide.

Les décompositions de 5 :



### Le calepin des nombres

C'est un outil parmi les autres. Il permet de visualiser directement un nombre avec sa représentation en cubes unités, barres de dizaines, voire plaques de centaines. Il doit être à disposition des élèves et peut être utilisé pour chercher le précédent, le suivant, des compléments, la décomposition d'un nombre... avec deux calepins superposés, les élèves peuvent même procéder à des additions, voire des soustractions. Il fait donc partie – au même titre que l'abaque par exemple – des supports de manipulation qu'il faut proposer lorsqu'un élève ne parvient pas à comprendre une tâche.



## La découverte de la multiplication

L'installation du sens de la multiplication est une question didactiquement complexe. La progression adoptée est la suivante :

⇒ Partir du champ connu des élèves par l'addition répétée. La multiplication est justifiée par son aspect « économique » et est rapidement fonctionnelle.

⇒ La multiplication est vue en renvoyant à la notion de nombres en rectangles par la suite : on dispose d'un tableau de  $x$  lignes et  $y$  colonnes. Cette notion sera vue dans certaines typologies de problèmes et fera référence à des cas concrets facilement imaginés par les élèves : nombre de carreaux de chocolat dans une tablette de 5 par 8, etc.

Cette deuxième approche sera à privilégier par la suite pour mettre en évidence les différentes propriétés de la multiplication : commutativité, distributivité, etc.

Les CE1 vont réaliser leur première activité de découverte de la multiplication. Par différents problèmes, ils en ont approché le sens depuis la maternelle. La multiplication est la troisième opération appréhendée par les élèves. Les nombres que l'on multiplie s'appellent les facteurs et le résultat le produit. La multiplication est commutative ( $a \times b = b \times a$ ) et associative ( $(a \times b) \times c = a \times (b \times c)$ ). Il est important que les élèves comprennent au plus tôt la commutativité. Il faudra donc y faire allusion et la démontrer par la manipulation régulièrement.

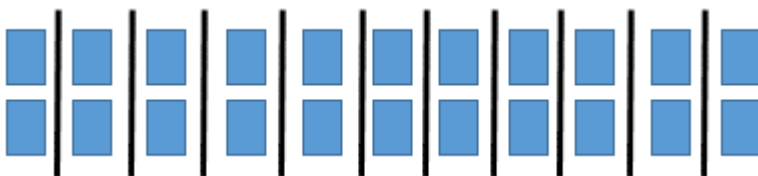
Elle est aussi distributive pour l'addition :  $(a + b) \times c = (a \times c) + (b \times c)$ , propriété que l'on utilisera en CM pour calculer de tête  $12 \times 5$  par exemple.

La multiplication est d'abord présentée comme une addition répétée :

2 fois 5 =  $5 + 5 = 10$  et 5 fois 2 =  $2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 10$

et l'on écrira :  $2 \times 5 = 5 \times 2 = 10$

Dans l'activité des élèves de CE1, on pourra passer par le dessin pour démontrer la commutativité. Leur demander de dessiner par ex les 11 paquets de 2 cahiers :



Qu'on peut réorganiser :



Ainsi :  $2+2+2+2+2+2+2+2+2+2+2=11+11=22$  ou  $11 \text{ fois } 2 = 2 \text{ fois } 11$

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

**S1** : Présentation du calepin des nombres : distribution, comment il fonctionne, comment fabriquer un nombre. Leur demander de montrer des nombres avec le calepin, à quelle famille il appartient...

**S2** : Compter de 5 en 5 en commençant à 100.

**S3** : Compter de 10 en 10 en commençant à 91.

**S4** : Compter de 3 en 3 en commençant à 30.

– Dire un nombre à l’oral, le montrer avec le calepin puis l’écrire sous sa forme décomposée ( $12=10+2$ ) :

**S2** :  $118 - 319 - 701$  ; **S3** :  $527 - 128 - 915$  ; **S4** :  $446 - 816 - 538$

+

### Calcul mental

**S1** :

Entraînement aux soustractions d’un nombre  $< 100$  et d’un nombre  $< 10$  (ex  $74-7$ ). (x5)

**S2 et S3** :

Entraînement aux additions de 3 petits nombres (type  $5 + 6 + 7$ ). (x5)

**S4** : Expliquer comment apprendre « la carte mentale du 10 » sur les opérations.

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

Jouer au **jeu du banquier** : faire la séance 3.

#### Atelier 2

Faire au moins 2 fiches de dénombrement.

Puis fichier de résolution de problèmes.

### Atelier 3

#### LES MOITIÉS

Leur donner des nombres pairs, et leur demander de trouver la moitié des nombres et d'écrire sous forme additive. (Matériel à leur dispo, jetons, etc.)

1<sup>er</sup> nombre donné : choisir parmi 24 – 28 – 42 – 44 – 46

2<sup>ème</sup> nombre donné : choisir parmi 64 – 66 – 82 – 86 –

3<sup>ème</sup> nombre donné : choisir parmi 32 – 56 – 74 –

Pour les plus performants, donner ensuite des nombres au dessus de 100.

La trace est laissée dans le cahier.

### Atelier 4

#### ACTIVITE DE DECOUVERTE DE LA MULTIPLICATION

Donner aux élèves le problème avec la consigne de résoudre ce problème en binôme.

Reprendre avec eux et démontrer la commutativité.

## SEANCE 5

### Régulation

Proposition pour cette séance :

- \* Faire un retour sur les devoirs.
- \* Un temps de calcul mental de 10 min.
- \* Un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Les élèves seront en autonomie sur les outils déjà proposés (fichier ou jeux) et vous prenez un groupe de 3–4 élèves sur une difficulté particulière :

- La construction des nombres avec les cartons nombres en revenant sur le sens de dizaines/unités.
- Le dénombrement de quantités en réalisant des paquets de 10.
- Les nombres 11–16 pour les élèves en difficulté.
- Le sens de la multiplication

Vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves pendant une vingtaine de minutes, puis vous allez relancer les autres sur une autre tâche puis prendre un deuxième groupe les vingt minutes restantes.

+

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

– Montrer un nombre entre 100 et 200 avec le calepin des nombres. Ajouter 1 et constater ce qu'il se passe (on change la page des unités). Ajouter 10 et constater ce qu'il se passe (on change la page des dizaines).

Leur demander de refaire à l'ardoise en anticipant : *si j'ajoute une unité, que va-t-il se passer ?* Ils « prédisent » à l'ardoise puis vérifient avec le calepin. (x3 avec unité et dizaine).

+

### Calcul mental

– Donner un objet (dans l'idéal, afficher une image) et son prix. Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour le payer en la dessinant à l'ardoise. Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente dans le portemonnaie (affiche portemonnaie 1, les autres serviront dans les modules suivants)

Faire avec un objet à 116€ puis un objet à 273€.

– Fiche de calcul chronomath 4

+

### Apprentissage

– Reproduire les figures demandées sur du papier quadrillé (soit le cahier soit du papier que vous leur donnez).

– Fiche d'entraînement sur l'angle droit.

## Module 12[CE1] – 7 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + Comprendre le système décimal
- + La multiplication
- + Les tracés géométriques

### Matériel :

- + Rallye maths manche 2
- + Calendrier
- + Bandes de couleur
- + Fiches sur la multiplication
- + Fiche tracés de figure
- + Leçon n°7 : carte mentale de « 60 »
- + Chronomath 5
- # Fichier « Repro \*\* »



Les « chèques » sont dans la partie « Matériel /Outils et affichages » du site, car ils seront utilisés régulièrement.

### Devoirs :

- + **Pour S2** : savoir écrire les mots nombres de 11 à 20.
- + **Pour S3** : savoir écrire les mots nombres
- + **Pour S5** : apprendre la carte mentale du 10.
- + **Pour S6** : apprendre la carte mentale du 60.
- + **Pour S7** : compléter le chèque (à personnaliser avec un nombre pour chaque élève).

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### **La reproduction « numérique » sur quadrillage**

Une application vous est proposée pour le travailler numériquement. Cela peut permettre de travailler les compétences mathématiques pour des élèves qui auraient d'importantes difficultés motrices. En effet, si l'aspect « tracé » est un blocage trop important, ils risquent de ne pas travailler les aspects géométriques en dehors du tracé à la règle. Cela peut être une aide pour les élèves –dys (sur tablette).

Voir sur le site partie Tice/Géométrie : <https://lc.cx/c8MW>

### **L'activité « Lecture des nombres »**

Cette activité permet de travailler la différence entre « *chiffre de* » et « *nombre de* » et in fine, la compréhension du système décimal.

Votre travail sera primordial sur la mise en commun, car on peut s'attendre à ce que majoritairement les élèves passent par le comptage pour comparer ou par l'écriture en chiffres du nombre représenté par la collection. Dans la synthèse, vous reviendrez donc sur l'argumentation par les regroupements :

10 c'est une dizaine, mais aussi 10 unités

100 c'est une centaine, mais aussi 10 dizaines.

Quitte à les noter sur une affiche mise au mur de la classe pour lui conférer toute l'importance qu'elle mérite.

## SEANCES 1&2

### Activités ritualisées

1/ Dire entre quels nombres qui terminent par un « 0 » on peut encadrer 177. (S2 : 209)

2/ Dire un nombre à l'oral, écrire la dizaine qui vient après.

Faire l'exemple avec 16 et montrer sur la bande numérique que c'est 20 (« la famille d'après »). À l'ardoise ils écrivent :  $16 \Rightarrow 20$

S1 : 157–284–391– S2 : 108–311–742

3/

Afficher au tableau des jetons, ils écrivent le plus rapidement possible le nombre de jetons qu'il manque pour faire 50.

S1 : Faire avec 6 jetons, 4 jetons, 2 jetons – S2 : Faire avec 3 jetons, 5 jetons, 1 jeton

+

### Calcul mental

– Ajouter une centaine à un nombre  $>200$  : faire un exemple avec 317.

S1 : 317 – 258 – 393 ; S2 : 109 – 299 – 132

*Utiliser d'abord le matériel de numération, mais aussi l'abaque ou le calepin des nombres.*

+

### Apprentissage

S1 :

– Donner les 3 bandes de couleur. Ils doivent reproduire sur feuille blanche les bandes suivantes : une bande qui fait le double et une bande qui fait la moitié de chaque bande modèle. Puis ils les mesurent et comparent les longueurs qu'ils trouvent. Faire le lien avec le rapport entre les grandeurs et les mesures.

– Fichier « Tout en rond »

S2 :

– Fiches sur la multiplication.

## SEANCE 3

### Activités ritualisées

– Distribuer le calendrier du mois de février. Lecture collective : quel mois, combien de jours... Puis entourer une semaine, un jour précis... Compter le nombre de jours, le nombre de jeudis...

+

### Résolution de problèmes

Rallye Maths : Faire la manche 2.

## SEANCE 4

### Régulation

Pour construire cette séance, deux temps à prévoir :

1/ La correction du rallye

2/ Un temps de travail que vous définirez :

– Finir des tâches non achevées les jours précédents.

– S'entraîner sur une compétence ciblée, en avançant sur un fichier par exemple.

– Remédier à une difficulté particulière avec un groupe pendant que d'autres élèves sont sur une activité autonome.



## SEANCE 5

### Activités ritualisées

- Jeu du furet de 10 en 10 à partir de 101 (x1).

+

### Calcul mental

- Interroger sur la carte mentale de 10.  
Construire collectivement la carte de 60, à compléter.
- Donner un objet (dans l'idéal, afficher une image) et son prix. Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour le payer en la dessinant à l'ardoise. Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente dans le portemonnaie 2. Faire avec un objet à 232€, puis à 333€.
- Fiche de calcul chronomath 5.

+

### Apprentissage

- Fiche : finir les tracés de figures.
- Découverte du fichier « Repro \*\* ».  
Présenter la fiche 1. Expliquer la différence avec « Quadrillo » : il faut prendre les repères et tracer proprement à la règle.  
Faire devant eux le début de la fiche 1. Être très explicite et verbaliser (je compte les carreaux, je me repère sur les coins du quadrillage, je trace, etc.).  
Les laisser faire seuls et étayer. Puis correction collective en réexpliquant ce qui a pu poser problème.  
Ensuite, ils avancent à leur rythme sur le fichier.

### Calcul mental

– S6/S7 : En binôme, ils construisent la table de multiplication de 2 (S7 : 3) à partir du modèle vierge au tableau :

$2 \times 1 = \dots 2 \times 2 =$ , Etc.

– S6 : Calculer en ligne :

$125 + 205$  ?  $311 + 143$  ?

S7 : Entraînement aux additions posées : écrire des additions à deux chiffres au tableau qu'ils posent dans leur cahier de maths et qu'ils calculent.

Ils vérifient s'ils ont juste avec la calculatrice en autonomie. (x2)

+

### Apprentissage

S6 :

Dans le cahier, avec le matériel à disposition, trouver la moitié des nombres suivants : 64 et 182.

Puis jeu « **Dépasse pas 100** » ou **jeu des tables**.

S7 : LECTURE DE NOMBRES

Vous séparez la classe en un nombre pair de groupes de 2–3. Vous demandez (*sans que les autres entendent*) à chaque « paire » de groupes de fabriquer la même collection avec le matériel de numération, mais un groupe n'a le droit qu'aux centaines et unités et l'autre aux dizaines et unités. Par exemple 419. Un groupe aura donc 4 centaines et 19 unités et l'autre aura 41 dizaines et 9 unités.

Vous leur demandez ensuite de comparer leurs collections. Ils doivent se mettre d'accord et expliquer comment ils procèdent.

Après la recherche, mise en commun. On fera une synthèse en montrant le lien au tableau de numération C/D/U.

Refaire avec deux autres collections.

## **Module 13 [CE1] – 8 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La multiplication
- + La lecture de données
- + La symétrie

### **Matériel :**

- + Fiche bon de commande
- + Fiche d'exercices de numération
- + Fiche multiplications : tables 4 et 5
- + Leçon n°8 : Carte mentale de 100
- + Leçon n°9 : tables
- + Leçon n°10
- + Fiches d'images + exs de symétrie
- + Chronomath 6
- @ Jeu de la cible
- @ La guerre du potager 2

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : apprendre la carte mentale du 100.
- + **Pour S5** : apprendre la table de 2
- + **Pour S6** : apprendre la table de 3
- + **Pour S7** : apprendre la table de 4

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **Le jeu « La guerre du potager »**

Ce jeu est un dérivé du classique « Bataille navale », dont il faut bien savoir qu'il est de moins en moins connu par les élèves ! Il va permettre de travailler sur plusieurs compétences : le repérage dans le quadrillage, la lecture de tableau à double entrée, l'orientation, ...

Il est aussi intéressant, car il amène de l'anticipation et chez certains élèves une forme de stratégie (car ils projettent ce que leur adversaire a pu faire, « il en a mis un peu partout, alors il y en a sûrement un là... »).

Puisque le jeu est photocopiable, n'hésitez pas à le proposer en fin d'activité, voire en activité, à la maison. Il existe en plusieurs versions : la « 1 » pour le CP, la « 2 » pour le CE1 et une « 3 » pour les plus efficaces... mais adaptez !

### **Le jeu de la cible**

C'est un jeu qui est utilisé du CP au CM2 du fait de son adaptabilité.

Il permet de travailler sous une autre forme les décompositions de nombres, les additions, etc.

Une fois mis en place, il présente l'avantage d'être ludique et rapide dans sa mise en œuvre.

Le choix des valeurs se fait sur les variables didactiques : par exemple en mettre « 10 » dans la zone « 1 » pour créer une dizaine, n'en mettre aucun dans une zone, etc.

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

– Écrire au tableau les nombres et demander combien ils contiennent de dizaines (*matériel à dispo si besoin*) : **S1** : 342 et 418 – **S2** : 704 et 985 – **S3** : 109–740 – **S4** : 918

– Décompositions : ils proposent sur l'ardoise 2 décompositions du nombre demandé.  
**S1** : de 5 ; **S2** : de 10 ; **S3** : de 60 ; **S4** : de 100 pour construire collectivement la carte de 100.

+

### Calcul mental

**S1** : Apprendre à jouer collectivement à « **La guerre du potager** ».

**S2** : Trouver la moitié de 2 nombres qu'ils choisissent dans la liste au tableau :

84 – 120 – 346 – 250

*Ils ont le matériel qu'ils demandent.*

**S3** : Calculs en ligne à l'ardoise :  $78 + 57$  et  $113 + 89$

**S4** : Faire la monnaie avec le portemonnaie 3. Faire avec un objet à 631€ et 725€.

Apprentissage
4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.
Atelier 1
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dans le cahier, écrire en lettres ‘128’ et ‘349’.</li> <li>– Puis jouer à « <b>La guerre du potager</b> » ou « <b>comparator</b> » selon les besoins.</li> </ul>
Atelier 2
<p>LA MULTIPLICATION</p> <p>Reparler des situations vues précédemment. Lire collectivement et expliquer la leçon.</p> <p>Comme fait dans le module 12, ils se mettent en trinôme et construisent les tables de 4 et 5. Ils vérifient leurs résultats entre eux et quand ils sont validés, ils remplissent la fiche.</p> <p>Soit on fait l’addition réitérée, soit on utilise des jetons pour trouver le résultat.</p>
Atelier 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Fiche d’exercices sur la lecture du bon de commande : temps de lecture/recherche libre puis aide à la compréhension si besoin.</li> </ul> <p>Réponse aux questions sur la feuille. Correction collective ou individuelle.</p>
Atelier 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Avancer dans les fichiers pour les finir : « Traceur ** », « Quadrillo** » ou « Tout-en-rond ».</li> </ul>

+

## SEANCE 5

Régulation
<p>Proposition pour cette séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Faire un retour sur les devoirs.</li> <li>* Un temps de calcul mental de 10 min autour du jeu de la cible</li> <li>* Un temps d’autonomie/groupes de besoin de 50 min :</li> </ul> <p>Les élèves seront en autonomie sur les fichiers les moins avancés ou pour finir les activités des premières séances du module.</p> <p>Vous pourrez alors prendre un groupe de 3–4 élèves sur un point important :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– La résolution de problèmes.</li> <li>– Le jeu « la guerre du potager » pour jouer avec eux, explorer les stratégies.</li> <li>– Revenir sur le sens de la multiplication et travailler sur des techniques de mémorisation.</li> </ul>

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

– Écrire en lettres sur l'ardoise des mots nombres (11–16) (x4)

+

### Calcul mental

#### Jeu de la cible

Jouer avec le jeu de la cible : valeurs à présenter : *ROUGE = 100 – VERT = 10 BLEU = 1*

Mettre des marques simples d'abord pour comprendre le principe : *1 dans bleu, 1 dans rouge, 1 dans vert, ça fait 111*. Puis en faire 3 autres.

+

### Apprentissage

– Dans le cahier : écrire et compléter les opérations suivantes :

$$87 + \dots = 90 ;$$

$$154 + \dots = 160 ;$$

$$748 + \dots = 750 ;$$

– **Jeu du banquier** Séance 4.

– Alternier fichier « Pyramide \*\* » et jeu « Dépasse pas 100 ».

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

– Écrire sur l'ardoise les nombres énoncés oralement sous la forme 2c3d4u (Nombres entre 100 et 400) (x4)

*Pour la correction, remettez le nombre dans le tableau de numération.*

+

### Calcul mental

– Entraînement aux petites additions : nombre entre 10 et 100 + nombre entre 5 et 9 (x5)

+

### Résolution de problèmes

**Jeu du banquier** séance 5.

+

### Apprentissage

– Fiche d'exercices de numération.

– Fichier « Le petit sudoku\*\* ».



**SEANCE 8****Activités ritualisées**

Consigne écrite/affichée au tableau :

« Trace sur la feuille un segment de 6 cm, un segment de 9 cm, un triangle avec un côté qui fait 8 cm. »

Ils ont à leur disposition crayon, règle et une feuille blanche format A5.

+

**Calcul mental**

– Fiche de calcul chronomath 6.

+

**Résolution de problèmes**

– Problème : Quel est le nombre de carreaux de chocolat que contient une tablette de 4 sur 6 ? «

Vous utilisez ce problème pour bien détailler la méthodologie de résolution de ce problème de « configuration rectangulaire » (cf. progression des problèmes) : confrontation des méthodes, faire une affiche avec l'énoncé du problème et comment je peux schématiser ce problème. Mettre l'affiche au mur de la classe.

Faire ensuite dans le fichier un problème en identifiant d'abord à quelle catégorie il appartient (vous validez avant qu'ils ne résolvent).

+

**Apprentissage**

LA SYMETRIE

⇒ Leur montrer les images (imprimées ou projetées). Les comparer et les laisser en discuter entre eux.

⇒ Mise en commun et synthèse : faire émerger l'idée qu'une partie de l'image est reproduite. Expliquez si besoin qu'on appelle cela la symétrie. Il y a un trait sur lequel on peut replier l'image pour que les deux parties se superposent. Ce trait s'appelle l'axe de symétrie. L'identifier sur chaque image.

⇒ Distribuer des feuilles A4 blanches en binômes. Ils doivent chercher si on peut trouver un axe, c'est-à-dire un pliage qui permet de superposer.

Mise en commun de leurs propositions et synthèse au tableau (en traçant les axes en rouge sur une feuille qui sera ensuite affichée).

⇒ Fiche d'exercices en binôme (éventuellement sur papier calque ou transparent) : il faut découper chaque case, ils tracent l'axe de symétrie puis font le pliage pour vérifier.



## **Module 14[CE1] – 7 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + Le calcul mental
- + Les mesures de durée
- + La symétrie

### **Matériel :**

- + Fiche dallages (devoirs)
- + Fiche exs numération
- + Fiche multiplication
- + Fiche « droite graduée »
- + Fiche « horaires »
- + Matériel masse atelier 3
- + Fiche pointée
- + Chronomath 7
- # Fichier « Horodator \*\* »
- # Fichier « Miroir \* »

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : revoir la carte mentale de 10 et celle de 60.
- + **Pour S4** : apprendre la table de 5
- + **Pour S5** : faire la fiche dallage
- + **Pour S6** : revoir les tables 2 à 5

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **Les doubles**

Le travail sur les doubles peut être l'occasion de définir les mots « pair/impair » si vous le souhaitez (car non exigé par les programmes). On reviendra alors sur ce vocable lors du travail sur les moitiés.

### **Le 100<sup>e</sup> jour**

Le 100<sup>e</sup> jour doit se rapprocher normalement, selon votre avancée dans la méthode...c'est un jour « en plus », un projet supplémentaire. Il est décrit en détail sur le site et vous demandera de la préparation.

Symboliquement, il marque la fin des rituels mis en place sur les trois niveaux (jours d'école, les économies).

### **La multiplication**

Un temps important est consacré au CE1 sur la création d'images mentales associées à la multiplication, en particulier sur la propriété de commutativité. D'où le travail des modules précédents autour d'images concrètes et une version plus abstraite dans ce module.

Il ne faut pas hésiter à verbaliser régulièrement cette représentation. Ils doivent faire du sens avant de consacrer, notamment au CE2, beaucoup de temps à la mémorisation.

La mémorisation des tables est abordée sur le site :

<https://methodeheuristique.com/page-2/les-tables-de-multiplication/>

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

–S1 et S3 : Représentation de nombres au tableau sous la forme de barres de dix et cubes unités ; Ils écrivent sur l'ardoise le nombre que cela représente. Nombres >500 (x3)

–S2 et S4 : Décompositions interroger les cartes mentales : leur demander de refaire sur l'ardoise et écrire sous la forme :  $10 = \dots + \dots$

S2 : cartes mentales de 10 et 60 et S4 : carte mentale de 100

+

### Calcul mental

– Faire la soustraction de deux nombres proches, type  $29 - 26$ . (x3)

*Dans ce cas, on calcule en allant de 26 à 29...à illustrer avec la droite graduée...*

– Ajouter des dizaines entières :  $50+60,70+80\dots$  avec retenue. (x3)

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

Fiche multiplication.

**Jeu « Dépasse pas 100 ».**

#### Atelier 2

Découverte du fichier « Horodator \*\* » : comment fonctionne une horloge, comment on fait une heure fixe, une demi-heure, comment sont organisées les graduations ?

Puis fiche 1 et suivantes.

#### Atelier 3

–Donner 4 objets : un ballon de baudruche gonflé, un gobelet en plastique vide et un objet en fer (grosse bille, grand clou) + 1 autre. Sans les toucher, leur demander de les classer du plus léger au plus lourd. Puis ils refont le classement en ayant le droit d'y toucher, mais sans matériel (pas de balance). Ils doivent expliciter leur procédure. (*Il faut comprendre que la masse n'est pas directement liée au volume...*)

–Fichier « Billard\*\* » : avancer dans le fichier en autonomie.

#### Atelier 4

Faire un problème dans le fichier.

Fiche d'exercices sur la numération.

## SEANCE 5

### Régulation

Proposition pour cette séance :

- \* Faire un retour sur les devoirs.
- \* Un temps de calcul mental de 10 min autour du jeu de la cible
- \* Un temps de 50 min centré sur le fait que les élèves viennent vous voir en groupe les uns après les autres, en alternance avec des temps de fichier ou jeu pour faire un point sur leurs compétences (évaluation), avoir une discussion sur ce qu'ils savent et ce qu'ils doivent encore apprendre.

+

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

- à l'ardoise :  $50 + \dots = 100$  et  $25 + \dots = 100$  ?
- Compter à rebours à l'ardoise de 2 en 2 en partant de 50.

+

### Calcul mental

- Travail individuel sur la fiche « droite graduée »

+

### Résolution de problèmes

- Faire un problème du fichier.

+

### Apprentissage

- Fichier de géométrie : faire ensemble les fiches 1 et 2 du fichier « Miroir\* » puis ils avancent à leur rythme.

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

– Géométrie :

1/ à main levée à l'ardoise :

« Dessine un triangle. À gauche du triangle, dessine un cercle.

Dessine un carré à l'intérieur du cercle et à droite dessine un rectangle dont la longueur est verticale »

Leur faire verbaliser la définition de chaque figure (un triangle c'est une figure qui compte trois côtés...)

2/ Distribuer une fiche pointée par élève.

Trouver au moins deux carrés dont les sommets sont des points de la fiche.

Recherche individuelle puis ils se mettent en binôme pour comparer les réponses.

Ensuite, synthèse collective.

*Cette activité peut être remplacée par une activité avec le géoplan.*

+

### Calcul mental

– Chronomaths 7

+

### Apprentissage

– Distribuer la fiche « horaires ». Indiquez que ce sont les horaires d'ouverture d'un musée.

Leur faire prendre des couleurs :

Après chaque question, correction collective et retour sur les horaires affichés au tableau pour analyse/synthèse.





## **Module 15[CE1] – 6 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La résolution de problèmes
- + Les additions à trou
- + La technique de la soustraction

### **Matériel :**

- + Fiche exercices sur la multiplication
- + Fiche de calculs
- + Fiche papier pointé
- + Fiche devoirs
- + Leçon n°11
- # Boite à énigme

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : fiche devoirs (1)
- + **Pour S3** : revoir les tables de 2 et 3
- + **Pour S4** : fiche devoirs (2)
- + **Pour S5** : revoir les tables de 4 et 5

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### La boîte à énigmes

La boîte à énigmes offre une nouvelle modalité de travail sur la résolution de problèmes. La formulation différente, l'utilisation d'une image et la possibilité d'avoir plusieurs essais sont pensées pour motiver les élèves. Ces problèmes sont parfois difficiles et offrent de la résistance aux élèves en se rapprochant de problèmes les plus « concrets » possible.

Elle ne sera pas citée très souvent dans les modules car elle est destinée à différencier ou aux séances de régulation.

En savoir plus, sur le site « FICHIERS / LA BOITE A ENIGMES ».

### Les mesures

Le travail sur les grandeurs et mesures, notamment les masses et contenances est quelque peu artificiel à l'école. Il ne prendra tout son sens que dans une mise en action concrète et réelle !

Cela s'inscrit donc dans une nécessaire interdisciplinarité, dans un projet scientifique, artistique ou autre. Intégrez ces projets dans vos programmations. Propositions à mettre en œuvre :

- Faire une recette de cuisine (gâteaux, cocktails de jus de fruits...)
- Fabriquer un pluviomètre
- Fabriquer un mobile (*mesurer et partager des ficelles...*)
- Fabriquer une clepsydre (voir : <https://lc.cx/c8Qc> )
- Etc.

### La technique de la soustraction posée

La soustraction posée est une difficulté pour de nombreux élèves au cycle 3. Il existe trois techniques. Elles sont présentées et comparées sur le site de la méthode.

La méthode choisie est l'anglo-saxonne du fait de son accès au sens. Elle utilise le principe d'échange d'une dizaine contre dix unités pour gérer les retenues. Elle est plus accessible en termes d'abstraction.

Pour les élèves en difficulté, on leur fera manipuler des sachets contenant 10 objets (boules de cotillons) pour représenter les dizaines. Quand il faut faire  $54 - 17$ , pour prendre 7 unités (boules), je dois forcément ouvrir un sachet (donc casser une dizaine) ... Cela donne du sens.

Son inconvénient réside dans sa gestion lorsqu'il y a plusieurs retenues. C'est un faux problème : on va veiller tout au long de leurs apprentissages à mobiliser la bonne technique dans la bonne situation. Il n'est pas toujours judicieux de poser la soustraction, comme pour faire  $1000 - 2$  par exemple. Le calcul mental peut permettre de ne pas poser la soustraction et d'obtenir le résultat plus rapidement. La technique doit donc être mobilisée si nécessaire.

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

– Écrire en lettres les nombres sur l'ardoise ou le cahier :

**S1** : 411 – **S2** : 364 – **S3** : 713 – **S4** : 209

– **S1/S2** :

Annoncer un nombre oralement entre 300 et 600. Les élèves doivent écrire sur leur ardoise le nombre de barres de dix (D) et de cubes unités (U) qu'il faut pour fabriquer ce nombre. (x3)

**S3/S4** :

Afficher une fleur numérique au tableau (vous choisissez le nombre qui vous semble adapté). Chaque élève propose sur l'ardoise une représentation. Mise en commun : fleur complétée et affichée.

+

### Calcul mental

– **S1** : recherche à l'ardoise :

$18 + \dots = 25$  ;  $50 + \dots = 110$  ;  $405 + \dots = 427$

– **S2** : recherche à l'ardoise :

$29 + \dots = 42$  ;  $70 + \dots = 200$  ;  $278 - \dots = 273$

– **S3** : Leur demander de chercher comment faire facilement le calcul :  $19+16$ .

Leur donner du matériel de numération (abaques, jetons, ...), l'idée étant qu'ils passent par le complément à 10 :  $19+16 = 10+9+10+1+5 = 20+10+5 = 35$ . Refaire avec  $19+18$ .

– **S4** : idem que S3 avec  $28+37$

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

– Les élèves sont en groupe avec des legos, ou tout matériel équivalent, leur faire fabriquer  $3 \times 6$  (3 barres de 6 mises l'une contre l'autre) puis  $6 \times 3$  (6 barres de 3). Donner à chaque groupe une multiplication différente. Faire comparer. C'est la même chose, car la surface occupée est la même, et on a le même nombre de picots ! Synthèse.

– Fiche d'exercices sur la multiplication.

## Atelier 2

Leur demander de faire des calculs en les organisant :  $45 + 9 + 5 + 21$

Leur donner du matériel de numération (abaques, jetons, ...), si besoin.

Corriger pour aider à comprendre comment faire :

$$\begin{array}{r} 45 + 9 + 5 + 21 \\ \swarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \swarrow \\ 45 + 5 + 9 + 21 \\ \swarrow \quad \downarrow \quad \downarrow \quad \swarrow \\ 50 + 30 \end{array}$$

Puis :  $23 + 12 + 7 + 8$  ;  $2 + 17 + 8 + 33$

## Atelier 3

– Présentation de **la boîte à énigmes**.

Ils en font une au choix, puis fichier de résolution de problèmes « classique ».

## Atelier 4

– Fiche d'entraînement aux calculs – Ils font les fiches les unes après les autres, à leur rythme.

Ils peuvent s'aider de la bande numérique. Rappeler qu'ajouter 1, c'est prendre le suivant, etc.

– **Jeu « La guerre du potager »**

+

## SEANCE 5

### Régulation

Proposition pour cette séance :

\* Faire un retour sur les devoirs et du calcul mental autour du jeu de la cible (10 min).

\* Un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Les élèves seront en autonomie sur les fichiers les moins avancés ou pour finir les activités des premières séances du module. Vous pourrez alors prendre un groupe de 3–4 élèves sur :

– Manipuler pour calculer des additions à trou : reprendre l'idée de boîtes symbolisant chaque côté de l'égalité. Utiliser le fichier « Pyramide » par exemple.

– Le suivi spécifique d'un fichier : reprendre avec eux un fichier sur lequel ils rencontrent des difficultés, les analyser, y remédier.

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

- Travail sur les ordres de grandeur : demander de faire une approximation :  
 $89 + 78$  ? Réponses proposées : a : 266 ; b : 98 ; c : 167  
 $89 - 78$  ? Réponses proposées : a : 66 ; b : 28 ; c : 11

+

### Calcul mental

- Donner la fiche pointée. Entourer dessus en bleu  $3 \times 5$  points et en vert  $4 \times 6$  points.
  - Chercher comment faire des calculs en ligne :  $17+38$  et  $54 +17$ .
- Confrontation des procédures, rappel de la technique : j'ajoute d'abord les unités, ...puis les dizaines...

+

### Apprentissage

#### DECOUVERTE DE LA TECHNIQUE DE LA SOUSTRACTION

Leur demander de faire la soustraction :  $183 - 71$ , avec différents matériels : abaqués, cartons Montessori, ... Il faut trouver la réponse à l'opération avec les outils donnés.

Temps de recherche. Confrontation des procédures. Verbalisation par l'enseignant sur chaque procédure pour voir comment chacun a procédé. Faire une affiche au tableau pour chaque groupe pour symboliser/dessiner comment ils ont procédé.

Expliciter la technique en verbalisant si elle n'est pas apparue dans les procédures.

Leur faire lire la leçon sur la soustraction.

Puis ils s'entraînent en appliquant la technique sur au moins 1 opération dans leur cahier.

*Différencier les nombres proposés selon les élèves.*



## **Module 16 [CE1] – 5 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + Les solides
- + Les tables de multiplication

### **Matériel :**

- + Matériel pour les solides
- + Rallye maths Manche 3
- + Fiche identité solides
- + Chronomath 8
- @ Jeu « Les moutons »
- # Fichier « Pesée »

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : ramener un emballage, boîte de la maison.
- + **Pour S3** : revoir les tables
- + **Pour S4** : revoir les tables
- + **Pour S5** : apprendre la leçon 11

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Les solides

Cette partie de la géométrie semble simple et facilement accessible, mais va demander de la rigueur quant aux connaissances et vocabulaire utilisés.

Un **solide** est une figure géométrique qui n'est pas plate, et qui a une épaisseur (une hauteur, une longueur et une profondeur) : on dit qu'il occupe un volume.

Les solides sont alors séparés en deux catégories : les polyèdres et non polyèdres.

Pour simplifier, un polyèdre est un solide dont toutes les faces sont des polygones. Les arêtes sont les segments constituant les polygones et les sommets sont les sommets des polygones.

Ainsi un cylindre n'est pas un polyèdre (pas de faces, pas de sommet, pas d'arête).

Le polyèdre le plus simple est la pyramide à base triangulaire ou tétraèdre (quatre faces triangulaires) ; le minimum est donc 4 faces, 4 sommets et 6 arêtes.

Un polyèdre régulier est constitué de faces toutes identiques et régulières.

Sur les 5 polyèdres réguliers : <https://fr.wikidia.org/wiki/Poly%C3%A8dre>

La classification avec les élèves sera :

- ceux qui peuvent rouler (cylindre, sphère, cône)
- ceux qui ne peuvent pas (cube, pavé, pyramide).

La séance est d'abord travaillée sur l'aspect 3D par l'usage de pâte à modeler. Celle-ci pourra être remplacée (pour ceux qui osent) par une pomme de terre.

*(Cherchez sur google « géopatates »)*

Il sera important de travailler sur leur ressenti : toucher la face, sentir sa régularité, ...

Un temps va donc être consacré chaque année du cycle à la manipulation pour aider les élèves à se construire une image mentale, avant de passer à des représentations papier qui demandent d'abstraire. Le fait d'utiliser des séances qui se ressemblent beaucoup d'année en année va permettre aux élèves d'ancrer en mémoire le savoir et de faire le rappel de ce qu'ils avaient appris sur le sujet l'année précédente.

### Les cocottes en papier

Voilà une activité que vous pouvez apprendre à vos élèves pour faire un complément à une leçon et donner une autre façon ludique de faire ses devoirs. On pourrait y inscrire dessus les doubles, les moitiés, des tables ... Il y a 8 triangles sur lesquels on peut écrire et si on met sur chaque « triangle » 3 questions (avec un code du type a), b) et c)), cela porte à 24 le nombre d'interrogations possibles !

Comment faire une cocotte ? Aller voir en vidéo ici : <https://lc.cx/c8yo>

Ou sur un document, image ici : <https://lc.cx/c8yJ>



## SEANCE 1

### Activités ritualisées

– Géométrie sur l'ardoise :

Afficher la figure « 1 » du **jeu des formes**.

On la laisse affichée 30 sec puis on la cache. Ils doivent la reproduire à main levée sur l'ardoise.

Refaire avec la figure 2.

+

### Calcul mental

– Interroger les tables (x8)

+

### Apprentissage

DECOUVERTE DES SOLIDES

Les élèves sont en trinôme et disposent de pâte à modeler et d'un couteau ou d'un fil à découper.

1<sup>re</sup> consigne : « *Découpez en deux votre boule. Que constatez-vous ?* »

Les coupes effectuées aident à concevoir la notion de « face plane » (« peut tenir sur la table »). Après la coupe, chaque groupe dispose de 2 morceaux. L'enseignant en profite pour préciser le vocabulaire géométrique (solide, objet fermé, surface...). Après la coupe apparaît une face plane.

2<sup>e</sup> consigne : « *Coupez un des morceaux pour n'avoir que des faces planes qui soient des triangles.* »

Les élèves doivent se mettre d'accord avant d'agir. Après manipulation, ils présentent le morceau aux autres et verbalisent ce qu'ils constatent. L'enseignant précise le vocabulaire adapté : face, arêtes, sommets.

Dans le cahier, les élèves font une empreinte du solide, écrivent le nombre de faces et mettent le vocabulaire : solide, face.

## SEANCE 2

### Activités ritualisées

– Annoncer un nombre oralement sous la forme « *J'ai 3 centaines, 2 dizaines et 5 unités, qui suis-je ?* » et ils l'écrivent en chiffres à l'ardoise. Nombres > 200 (x4)

+

### Calcul mental

– Interroger les tables de multiplication (x5)  
– Entraînement à calculer en ligne : 38–17, 51–12 en explicitant la procédure (d'abord les unités, puis les dizaines).

*Les aider avec du matériel si besoin.*

+

### Apprentissage

SOLIDES

Présenter une sélection des emballages ramenés par les élèves, auquel on peut ajouter un ou deux objets de la classe. Il faudrait avoir un cylindre. En distribuer un à chaque binôme.

Les élèves complètent la carte d'identité du solide correspondant.

Pour le nom, s'ils ne connaissent pas, l'enseignant le donne.

Leur demander ensuite de mesurer un des emballages en forme de pavé et de le mesurer. Partager les constats faits (*normalement, égalité des longueurs, car les faces sont des rectangles...*)

– Fichier « Repro \*\* ».

## SEANCE 3

### Activités ritualisées

– Mener un débat sur les stratégies à adopter pour mener à bien le rallye maths. Tirer parti de l'expérience des deux premières manches. Quels conseils suivre ?

+

### Résolution de problèmes

Rallye Maths : Faire la manche 3.

## SEANCE 4

### Activités ritualisées

- Donner deux nombres et à l'ardoise, ils ajoutent < ou >. Nombres entre 200 et 500. (x5)

+

### Calcul mental

- Faire un point sur les stratégies à adopter pour faire le chronomath.
- Chronomath 8

+

### Apprentissage

- Jouer collectivement au **jeu des moutons**.
- Fichier de masses : « Pesée »

Présentation du fichier, comment il fonctionne, faire la première fiche avec eux, collectivement. Puis faire tourner dans la classe : un groupe d'élèves sur le fichier, un groupe d'élèves sur le fichier « géomètre », un groupe d'élèves sur le jeu des moutons, un groupe en évaluation.

+

## SEANCE 5

### Régulation

Pour construire cette séance, deux temps à prévoir :

1/ La correction du rallye

2/ Un temps de travail que vous définirez :

- Revoir les tables, voire avoir un entretien avec quelques élèves pour faire le point sur leurs connaissances, leurs méthodes de mémorisation.
- Finir des tâches non achevées les jours précédents.
- S'entraîner sur une compétence ciblée, en avançant sur un fichier par exemple.
- Remédier à une difficulté particulière avec un groupe pendant que d'autres élèves sont sur une activité autonome.

## **Module 17[CE1] – 5 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + Les unités de mesure
- + L'évaluation

### **Matériel :**

- + Fiche sur la monnaie
- + Fiche devoirs

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : relire la leçon 3 et leçon 4
- + **Pour S3** : relire la leçon 10 et leçon 11
- + **Pour S4** : fiche de devoirs (1)
- + **Pour S5** : fiche de devoirs (2)

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### L'affichage : le tableau des nombres

Un nouvel affichage va investir la classe. Il pourra remplacer la bande numérique horizontale. Un modèle en 4 fiches A4 est proposé sur le site (rubrique « matériel à fabriquer »), mais vous pouvez le faire sur un format supérieur à celui proposé.

Le tableau des nombres permet de s'appuyer sur le vocabulaire « famille de ... » quand on fait référence à un nombre. Pour certains élèves c'est une aide pour identifier comment on écrit un nombre.

Les nombres de la famille de *trente* ont un « 3 » comme chiffre des dizaines.

Cela pourra apporter un support visuel lorsque la partie 60–99 de la numération sera abordée.

Il peut aussi servir à différentes activités :

- pointer un nombre d'après sa désignation orale,
- compter de  $x$  en  $x$ .
- identifier un nombre caché.
- ajouter ou enlever une quantité.
- jeu du « nombre deviné » : *Je suis un nombre de la famille des trente et j'ai entre 4 et 6 unités.*

N'hésitez pas à l'utiliser en rituel lors des séances de régulation à venir.

Pour réfléchir à cet outil, voir la vidéo : <https://lc.cx/c8tG>

Pour les CE, on pourra utiliser le tableau des 1000 premiers nombres pour se repérer, identifier, voir la suite des nombres, le passage aux centaines, etc.

Il faudra alors le vidéo projeter ou l'agrandir (avoir à disposition un format A3 plastifié par groupes de table si vous travaillez en îlots).

### L'évaluation

Ce module consacre un temps important à l'évaluation.

Vous pourrez prendre l'évaluation proposée sur le site. Elle présente l'avantage de vous proposer des références pour vous aider à vous situer et de disposer d'un tableau de saisie donnant différentes statistiques.

### Donner du sens aux mathématiques

L'année étant bien avancée, le moment serait judicieux pour mettre en place la sortie « promenade mathématique ». Cette sortie scolaire (qui doit donc être vécue et comptée comme telle) présente de nombreux avantages qui sont présentés dans l'article dédié sur le site de la méthode. Il serait utile que les élèves la fassent au moins une fois sur le cycle.

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

– Sur l'ardoise :

Afficher la figure « 3 » du **jeu des formes**. On la laisse affichée 30 sec puis on la cache. Ils doivent la reproduire à main levée sur l'ardoise.

+

### Calcul mental

– Interrogation sur les tables d'addition

– Faire des additions en ligne qui obligent à passer la centaine ( $479+25$ ) (x3)

+

### Apprentissage

– Interroger la connaissance des pièces de centimes. Les laisser les manipuler et faire quelques sommes. Leur donner la fiche sur la monnaie : ils dessinent pour réaliser les sommes.

– Fichier « Horodator\*\* ».

## SEANCES 2 A 4

### Activités ritualisées

– Écrire à l'ardoise des nombres entre 500 et 1000 (x4), puis écrire le nombre suivant.

+

### Calcul mental

– Faire +11 à un nombre  $> 100$  (x3)

– Faire - 11 à un nombre  $> 100$  (x3)

+

### Apprentissage

Gérer la passation des évaluations sur les 3 séances.

Leur faire faire les différents fichiers en complément, ou la boîte à énigmes.

## SEANCE 5

### Régulation

Proposition pour cette séance :

\* Un temps de calcul mental de 10 min autour du jeu de la cible

\* Un temps de 50 min pour :

– Finir les évaluations

– Avancer dans les fichiers.

– La résolution de problèmes

– Jouer aux différents jeux.



## **Module 18 [CE1] – 5 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La soustraction posée
- + Les calculs
- + Les solides

### **Matériel :**

- + Leçon n° 12
- + Programmes construction +carte
- + Fiche modèles solides
- + Fiche papier pointé
- @ Jeu des dés multipliés

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : revoir les tables
- + **Pour S3** : écrire en lettres un chèqe (donner des valeurs chiffrées selon les élèves)
- + **Pour S4** : revoir les tables
- + **Pour S5** : apprendre la leçon 12

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **Les nombres 60–79**

Cet apprentissage demande une attention particulière. C'est une tranche de la numération difficile pour les élèves du fait de la complexité de la désignation orale. La partie 60–69 est régulière, mais la zone 70–99 est plus difficile, car cela ne fonctionne plus de la même façon. « 70 » a une structure additive « 60+10 ».

Les élèves ont normalement compris à ce moment de l'année le principe de fabrication des mots nombres. Ils connaissent bien la comptine numérique, ayant juste parfois besoin qu'on les aide au changement de dizaine. Ils doivent faire le lien entre le chiffre des dizaines et le nom de la famille (le « 2 » pour vingt, le « 3 » pour trente...). C'est pour cela que la comptine des dizaines est importante (dix, vingt, trente, quarante...).

Pour éviter que les élèves ne considèrent que le mot « soixante » ne soit associé qu'au chiffre des dizaines « 6 », on étudiera d'un bloc la partie 60–79, à partir des cartons nombres et on insistera sur la désignation orale : “quand j'entends soixante...je sais que le nombre va commencer par 6 ou 7...”

### **Les solides**

Pour la pâte à modeler, je suggère de la faire fabriquer par les élèves. Au-delà de l'aspect ludique, c'est aussi un travail sur la mesure et les mélanges intéressant.

### **Les outils numériques**

Sur le site de la méthode, vous trouverez de nombreuses propositions d'outils qui peuvent enrichir et illustrer les apprentissages menés en classe.

Pour la compréhension des nombres, vous trouverez plusieurs applications en ligne intéressantes, notamment : « Montessori » pour travailler avec les cartons nombres ou « le nombre pensé ». Voir ici : <https://lc.cx/c8Md>

## SEANCES 1&2

### Activités ritualisées

- Comptine des dizaines à partir de 170.
- **S1** : à l'ardoise, écrire 363 – 369 – 375 et leur demander de trouver comment la suite est construite et d'écrire les nombres suivants.
- **S2** : à l'ardoise, écrire 108– 119 – 130 et leur demander de trouver comment la suite est construite et d'écrire les nombres suivants.

+

### Calcul mental

- **S1** : Ajouter 50, 60, 70,80 à un nombre  $> 100$ . (x5)
- **S2** : Découvrir le **jeu « les dés multipliés »** en faisant plusieurs équipes en classe et en jouant collectivement. Il faut que chaque joueur de l'équipe ait le même résultat pour valider leur résultat.

+

### Apprentissage

- **S1** : TROUVER LE COMPLEMENT A 100 D'UN NOMBRE DONNE.
  - Lecture de la leçon en individuel
  - Exercices à écrire au tableau : « Trouve l'écart entre 21 et 100, entre 55 et 100... ».
- Ils doivent en faire 3 dans leur cahier, avec une droite graduée pour les aider.
- **Jeu « Moutons ».**
- S2** :
- Relecture individuelle de la leçon sur la soustraction. Si besoin, repasser la vidéo.
- Au tableau, écrire plusieurs soustractions, avec des nombres à 2 chiffres ou à 3 chiffres. Ils choisissent celles qu'ils veulent, doivent en faire deux, vérifient qu'ils ont juste avec la calculatrice.
- **Jeu des dés multipliés** en autonomie.

## SEANCES 3&4

### Activités ritualisées

- Donner un encadrement d'un nombre  $>100$ .
  - Dictée de nombres à l'ardoise : **S3** : 606, 713, 775 – **S4** : 701 – 565 – 739
  - Représenter au tableau les nombres en C/D/U : **S3** : 713 puis 684 – **S4** : 607 puis 597
- Ils écrivent à l'ardoise l'écriture en chiffres du nombre.

+

### Calcul mental

- **Jeu de la cible** (avec mêmes valeurs de zone que précédemment) : Donner un nombre. Ils doivent le fabriquer avec le minimum de marques. (x3)
  - **S3** : – Combien font  $10 \times 10$  ? (*Faire le lien à la numération c'est 10 dizaines*)
  - interroger les tables (x5)
- S4** : Sur le papier pointé, entourer en rouge  $6 \times 6$  et en vert  $4 \times 9$  et en donner la valeur.

+

### Résolution de problèmes

- Faire un problème du fichier (ou boîte à énigmes)

+

### Apprentissage

**S3** :

- Géométrie : présentation de la carte. Lecture et réalisation collective du programme de construction n°1. Puis ils font seuls le 2 et le 3.
- Jouer à « **La guerre du potager** ».

**S4** : LES SOLIDES

Les élèves sont en binôme. Leur donner du matériel : pâte à modeler, cure-dents, /brochettes / pailles ...au choix, mais il faut 2 tailles !

Consigne 1 : avec le matériel, en binôme, fabriquer des triangles, des carrés, des rectangles.

*Circuler, corriger, comparer, ...*

Consigne 2 : Rappel du travail précédent « *ce que vous avez fait, c'est une face d'un solide, maintenant assemblez vos faces pour fabriquer des solides qui ressemblent à la feuille de modèles* ».

Prendre des photos des productions. Et ils écrivent le nombre de sommets de leur solide.

### Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 5 min.
- \* un temps de calcul mental de 5 min.
- \* un temps de travail de 50 min organisé en ateliers pour :
  - Avancer dans un fichier.
  - Jouer à un jeu peu utilisé.
  - Travailler sur les nombres 60–79 avec les abaques.
  - Utiliser des outils numériques.



## **Module 19 [CE1] – 7 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La connaissance des nombres
- + Les produits en ligne
- + La symétrie
- + La monnaie : unités de mesure

### **Matériel :**

- + Matériel pour la symétrie
- + Fiche identifier les produits
- + Problème « les températures »
- + Fiche activité sur les nombres
- + Leçon n°13
- + Fiche solides

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : faire sans aide  $12 \times 3$  et  $22 \times 4$
- + **Pour S4** : revoir les tables
- + **Pour S5** : faire sans aide  $18 \times 3$  et  $29 \times 4$
- + **Pour S6** : compléter un chèque avec un nombre personnalisé

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### Les unités de mesure de longueur

Alors que les élèves utilisent la règle depuis un moment et qu'ils ont une perception de ce que signifie « mesurer » ou de ce qu'est « le centimètre », on va affiner leur compréhension et surtout l'expliciter.

Ils ont déjà travaillé avec des étalons dans l'année (et avant).

On leur présente donc un étalon qui est gradué. On va coller l'étalon contre la règle, en alignant bien le 0. On fait alors un certain nombre de constats collectivement :

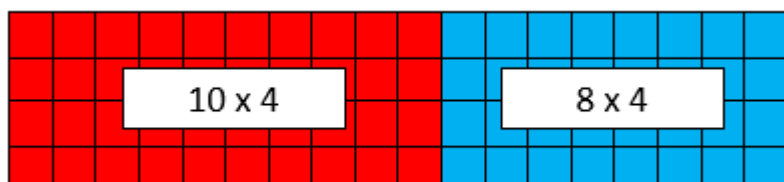
- C'est le même trait, la même distance entre 0 et 1 qu'entre 5 et 6.
- Le « 1 cm » est constant, c'est toujours la même chose.
- Pour mesurer un objet, on aligne au « 0 » et soit on compte les traits...soit on prend le « dernier », c'est-à-dire l'extrémité de l'objet qu'on mesure (faire un exemple). S'ils ne comprennent pas l'intérêt d'aligner au « 0 », il faut leur montrer la différence de mesures si je n'ai pas de repère fixe. Il est important de verbaliser et de montrer ces faits qui semblent des évidences. Il faudra se référer à cette mise en place à chaque fois que nécessaire et parfois avec des élèves en difficulté en CE1 ou CE2.

### Le produit en ligne

Pour calculer un produit en ligne, il faut utiliser la propriété de distributivité de la multiplication :

$$(a+b) \times p = a \times p + b \times p$$

Elle est facilement illustrable pour/par les élèves :



On pourra utiliser des plaques de lego pour aider au découpage par les élèves.

$$\text{Donc } 18 \times 4 = (10 + 8) \times 4 = 10 \times 4 + 8 \times 4 = 40 + 32 = 72$$

Il faut prendre le temps pour que les élèves assimilent cette propriété difficile. On repassera par la manipulation ou l'illustration en image autant que nécessaire.



## SEANCES 1&2

### Activités ritualisées

- À l'ardoise : écrire le nombre suivant d'un nombre choisi entre 100 et 999 (prendre avec 60–90 en 2<sup>ème</sup> partie pour faire un rappel sur les familles : 358 c'est 300 et 58 qui appartient à la famille des cinquante).
- Combien de centaines y a-t-il dans  $90 + 10 + 60 + 40 + 70$  ? (S2 :  $150+150+130+170$ )

+

### Calcul mental

S1 : Donner la mini fiche (1).

S2 : Donner la mini fiche (2).

Ils doivent identifier le plus rapidement possible les produits représentés.

+

### Apprentissage

S1 :

– Leur demander de réfléchir sur la façon de calculer  $15 \times 3$ . Mise en commun.

Dessiner le quadrillage correspondant et colorier les parties pour mettre en évidence :

$$15 \times 3 = 10 \times 3 + 5 \times 3 = 30 + 15 = 45$$

Dans leur cahier, ils cherchent, en faisant la représentation avec les carreaux du cahier :

$$17 \times 4, 26 \times 3. \text{ Puis : } 27 \times 4.$$

– **Jeu des dés multipliés**

S2 :

Distribuer le problème « les températures ».

Leur laisser un temps de recherche individuelle.

Ils cherchent en binôme à lire et comprendre le graphique. Reprise par l'enseignant pour vérifier la compréhension du graphique. Puis réponse aux questions (en individuel) et correction collective.

## SEANCE 3

### Activités ritualisées

– Cartes flash des formes : en montrer 5 l'une après l'autre, demander le nom de la figure. Les élèves écrivent le nom sur l'ardoise ainsi que le nombre de côtés de la figure.

– Géométrie : sur papier quadrillé (cahier ou autre) :

\*Tracer un carré qui repose sur la pointe et qui contient au moins 2 carrés entiers.

\*Tracer un rectangle qui contient exactement 12 carrés.

Correction et synthèse.

*Cette activité pourrait être remplacée par un travail sur le géoplan.*

+

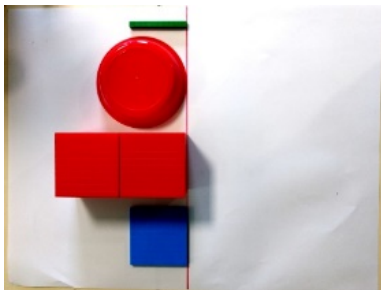
### Calcul mental

– Interroger les tables (x5)

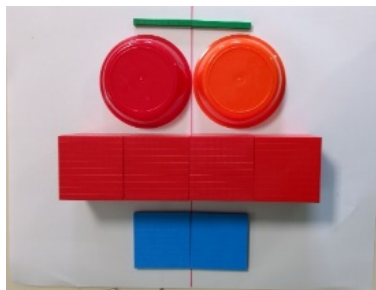
+

### Apprentissage

Fabrication en groupe d'une « œuvre » symétrique : leur donner une grande feuille canson 50x65 séparée en deux par un trait rouge (axe de symétrie). Ils fabriquent un dessin symétrique avec des objets.



puis :



– Puis fichier « Miroir\* »

## SEANCES 4&5

### Activités ritualisées

- Comptine numérique de 10 en 10 à partir de 325 le plus loin possible (x1).
- À l'ardoise : écrire le nombre précédent d'un nombre choisi entre 600 et 700 (x3).

+

### Calcul mental

- **S4** : interroger les tables (x6)
- **S5** : **jeu de la cible**, valeur des zones :  
Rouge : 50 – Vert : 25 – Bleu : 5  
*1/ Donner un score et leur demander de le faire un nombre donné de marques*  
*2/ Mettre des marques et demander le score*  
*3/ Mettre des marques et demander où mettre la dernière marque pour atteindre le score voulu.*

+

### Résolution de problèmes

- Faire un problème dans le fichier.

+

### Apprentissage

#### S4 :

Dans le cahier, compléter :

1 dizaine = ... unités et 1 centaine = ...unités

1 centaine = ...dizaines

- Faire l'activité sur les nombres

- Fichier « Tout en rond » : faire au moins une fiche.

#### S5 :

- Présenter les pièces de centimes d'euro.

Leur demander de dessiner une façon de faire 1€ à l'ardoise.

Faire le point : 1€ = 100 centimes

Puis leur demander :

3€ = ...centimes ; 6€ = ...centimes et 4€50 = ... centimes ;

Correction collective.

- Fichier « Repro\*\* » : faire au moins une fiche.

## SEANCE 6

### Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* organiser un temps d'activités orales ou rituelles de 10 min ciblé sur la numération
- \* un temps de travail de 50 min organisé en ateliers pour :
  - Faire une fleur numérique personnalisée.
  - Jouer à un jeu.
  - Reprendre la distributivité de la multiplication
  - Reprendre la symétrie : les procédures, comment faire, utiliser un miroir si besoin.
  - Utiliser des outils numériques pour étayer la compréhension d'une notion mal perçue.

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

- Dictée de nombres : 618 – 708 – 678 – 808 et les classer du plus grand au plus petit.

+

### Calcul mental

CHAÎNE DE CALCULS :

Donner oralement le nombre 250. Ils l'écrivent sur l'ardoise puis enchaîner les calculs :

« *J'ajoute 2 dizaines, j'enlève 6, j'ajoute 1 centaine, j'enlève 5... Quel nombre j'obtiens ?* »

Ils ont le choix entre utiliser l'ardoise ou le faire totalement de tête.

Correction du résultat final en refaisant sur la droite graduée en dessinant des bonds.

Refaire avec : « *Le nombre de départ est 858. J'ajoute 1 centaine. J'enlève 6 dizaines. J'enlève 5. J'ajoute 2 dizaines* »

+

### Apprentissage

- Leur demander de rappeler les solides qu'ils connaissent. Comment ils s'appellent ? Combien ont-ils de faces ? Comment les classer ? Quelles propositions ? Le classement retenu : « ceux qui roulent » et « ceux qui ne roulent pas » (pas de faces).

Lecture en collectif de la leçon sur les solides.

- Fiche d'exercices « les solides ».
- Fichier « Le petit sudoku \*\* »

## Module 20[CE1] – 8 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + La connaissance des nombres
- + La droite graduée
- + La technique de la soustraction

### Matériel :

- + Rallye maths : manche 4
- + Problème « le zoo »
- + Fiche exs droite graduée
- + Fiches de calcul
- + Doct : les figures créatives
- + Fiche devoirs
- + Images pour mesures
- + Chronomath 9
- + Leçon n° 14



Il y a plusieurs modèles de « droites graduées » sur le site. Proposez-les selon l'exercice et pré remplissez un ou plusieurs repères selon les élèves.

### Devoirs :

- + **Pour S2** : fiche devoirs (1)
- + **Pour S3** : fiche devoirs (2)
- + **Pour S5** : revoir les tables
- + **Pour S7** : apprendre la leçon 13
- + **Pour S8** : savoir écrire vingt, trente... remplir un chèque (à personnaliser)

## CE QU'IL FAUT SAVOIR :

### La droite graduée

La droite graduée (ou numérique) est un outil associé à des compétences qu'il faut maîtriser tôt, d'où son introduction en dernière partie d'année de CP. Elle va permettre de travailler le lien entre la distance (qui est une notion géométrique correspondant au nombre de graduations) et l'écart (qui est une notion numérique). Un nombre va donc désigner à la fois un trait et une distance par rapport à l'origine. On peut aussi la représenter avec des points au lieu des traits.

La droite graduée est un outil qui va aider à donner du sens à différents points travaillés :

- 20 est deux fois plus grand que 10 (lien au double) et 50 est cinq fois plus loin de 0 que 10.
- 5 est à la même distance de 0 que de 10 (lien au milieu / moitié)
- l'écart est le même entre 9 et 17 qu'entre 10 et 18
- la comparaison et le rangement des nombres
- la recherche des compléments
- la soustraction, les nombres décimaux en CM, etc.

### Les nombres 80–99

Cette zone de la numération demande une attention particulière. Elle est complexe du faite de sa structure : multiplicative pour la famille des quatre-vingts et additive et multiplicative pour la famille des quatre-vingt-dix. Les élèves ont des difficultés à faire le lien entre la désignation orale et écrite. Ils entendent « quatre-vingt-treize » et auraient envie de l'écrire 42013. C'est pour contrer cette difficulté que l'on construit les nombres à partir de ce qu'ils entendent et des cartons nombres. Ils doivent matérialiser et faire du sens entre ce qu'ils entendent et ce qu'on écrit. Il faudra donc revenir à cette manipulation à chaque fois qu'ils sont en difficulté. On peut aussi le faire avec des abaques : « quatre-vingt-six » c'est mettre 4 vingtaines dans l'abaque et six unités et je compte ensuite que cela représente 8 dizaines et 6 unités et que cela s'écrit 86...

### Les problèmes de division

Dans la classification de Vergnaud, il existe deux types de problèmes :

- Les problèmes de *division quotient* : on recherche le nombre de parts.
- Les problèmes de *division partition* : on recherche la valeur d'une part.

On travaillera ces problèmes selon les progressions établies sur les problèmes au cycle 2.

Tant qu'ils ne maîtrisent pas la division, les élèves font appel à différentes procédures :

- recherche par manipulation d'objets quand les quantités le permettent
- recherche par dessins ou schémas (utile pour la compréhension du problème)
- recherche « pas à pas » par additions ou soustractions, mais qui peuvent conduire à des erreurs de calcul.

Ces procédures peuvent être efficaces à condition que les nombres ne soient pas trop grands.

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

– Lire la suite : 35 – 26 – 17 –...Les élèves cherchent comment on passe d'un nombre à l'autre puis complètent à l'ardoise. Correction collective.

+

### Calcul mental

– Revoir les doubles (x5)  
– Calculs du type  $17+8$ ,  $19+6$ , ... (x4)  
*Faire rappel des procédures déjà utilisées.*

+

### Apprentissage

– Distribuer à chaque élève un chèque avec une somme pour l'écriture en lettres. Compléter le chèque et le coller dans le cahier.

*(Choisir la somme selon les élèves et leurs compétences).*

– Problème de lecture de tableau « Le zoo » : Lecture individuelle. Vérification de la compréhension. Recherche et réponses.

Correction individuelle ou collective.

## SEANCE 2

### Activités ritualisées

- Compter à rebours à partir de 201.
  - Dire oralement un nombre. Les élèves écrivent sur l'ardoise le nombre de dizaines qu'il faut pour le fabriquer. Nombres : 178–480–704
- Utiliser le matériel de numération pour expliciter.

+

### Calcul mental

- Soustractions : deux nombres à deux chiffres « proches » type 76–72 (x6).
- (Illustrer avec la droite graduée la différence)*

+

### Apprentissage

- Dans le cahier :  $16 \times 3$  ;  $14 \times 4$  ;  $22 \times 3$ .
- Exercices sur la droite graduée.
- Fichier « Pyramide \*\* ».

## SEANCE 3

### Activités ritualisées

- Interroger sur la lecture de l'heure.

+

### Résolution de problèmes

Rallye Maths : Faire la manche 4.



## SEANCE 4

### Régulation

Pour construire cette séance, deux temps à prévoir :

1/ La correction du rallye : c'est le dernier ! Faire le « classement » final, distribuer les diplômes.

2/ Un temps de travail que vous définirez :

– Finir des tâches non achevées les jours précédents.

– S'entraîner sur une compétence ciblée, en avançant sur un fichier par exemple.

– Remédier à une difficulté particulière avec un groupe pendant que d'autres élèves sont sur une activité autonome.

## SEANCES 5&6

### Activités ritualisées

**S5 :** Afficher au tableau les mots nombres : *quatre – sept – dix – vingt et cent*. En utilisant les étiquettes qu'ils veulent (mais au moins 2), ils fabriquent le plus de nombres possible et les écrivent sur leur ardoise (ils peuvent avoir les étiquettes à dispo sur leur table si besoin).

**S6 :** Dictée de nombres (ardoise) : 718 – 684 – 991

+

### Calcul mental

– **S5 :**

Faire des additions du type  $300 + 40 + 60$  (x4)

– **S6 :**

Soustractions : un nombre entre 50 et 100 – 4, 5 ou 6 (x5)

+

### Apprentissage

**S5 :**

Fiche de calculs (*ils ont le droit à tout le matériel qu'ils veulent*). Quand ils ont fini, ils vérifient à la calculatrice et se corrigent.

Puis résolution de problèmes dans le fichier en autonomie ou **jeu des dés multipliés**.

**S6 :**

Les élèves cherchent les résultats des opérations suivantes :

$$154 + \dots = 200$$

$$328 + \dots = 400$$

$$555 + \dots = 600$$

Correction collective.

Puis ils cherchent une façon de calculer rapidement :  $103 + 49 + 68$

Correction collective.

Mise en évidence qu'on peut décomposer :

$$103 + 49 + 68 = 102 + 1 + 49 + 68 = 102 + 50 + 68 = 170 + 50 = 220$$

Puis de la même façon ils cherchent :

$$202 + 59 + 30 \text{ et } 47 + 55 + 104$$

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

– Création de figures créatives :

cf. document « figures créatives » et faire la figure 1.

– Ordre de grandeur : présenter les images. Les faire nommer (avion, voiture, vélo). Faire remarquer que les images sont de la même taille, mais qu'elles représentent des objets de taille différente. Demander de classer (mentalement) de l'objet (en réel) le plus petit au plus grand et d'ajouter sur l'ardoise quelle unité on prendrait pour les mesurer (entre cm et m).

Demander combien ils mesurent environ. Leur donner un ordre de grandeur, à écrire sur une affiche dans la classe (*avion : 70 m environ, voiture entre 4 et 5 m, un vélo entre 80 cm et 1m50*).

+

### Calcul mental

– S'entraîner à des opérations à trous du type :  $45 + \dots = 100$ , etc. (x4)

– Leur demander de comparer sans calculer :  $19+26+4$  et  $9+13+3+25$

Ils réfléchissent individuellement puis comparaison des procédures et des idées.

Refaire avec :  $17+28+19$  et  $17+15+14+17$

+

### Apprentissage

L'HEURE

Refaire un point sur la lecture de l'heure.

Ils font chacun deux fiches du fichier « Horodator\*\* ».

TRAVAIL SUR FICHIERS

Reprendre les fichiers de chaque élève et leur imposer le choix du fichier pour harmoniser la progression des élèves dans les fichiers.

Alterner avec les jeux au regard de besoins des élèves.

## SEANCE 8

### Activités ritualisées

– Les solides : présenter les solides (en vrai ou en image) et leur demander de les nommer. Re-préciser le vocabulaire.

– Ordre de grandeur : idem que séance 7 mais sur le poids d'objets. Prendre les images proposées (éléphant, stylo, homme) et leur demander de les comparer.

Demander de classer (mentalement) de l'objet (en réel) le plus léger au plus lourd et d'ajouter sur l'ardoise quelle unité on prendrait pour les mesurer (entre g et kg).

Demander combien ils pèsent environ. Leur donner un ordre de grandeur, à écrire sur une affiche dans la classe (*éléphant : de 3 à 6 tonnes, stylo : moins de 10g, homme : entre 50 et 150 kg environ*).

+

### Calcul mental

– Chronomath 9

+

### Apprentissage

TECHNIQUE DE LA SOUSTRACTION AVEC RETENUE

Problème oral : « *J'ai 28 € pour acheter un hélicoptère radio commandé qui coûte 74 €. Combien me manque-t-il ?* », Ils cherchent à l'ardoise comment faire.

Correction et synthèse. S'ils ont fait « à l'envers », c'est-à-dire 4–8, leur montrer les nombres avec les cubes et rappeler qu'il y a un sens, si j'ai 4 cubes je ne peux pas en prendre 8 !

On va leur demander de trouver comment procéder alors. Les mettre par groupe, leur donner des cubes ou abaques, ou calepin des nombres. Les laisser chercher.

Synthèse collective. Regarder la vidéo ou faire la manipulation à l'identique.

Lecture de la leçon et explicitation de la procédure. Refaire sur un exemple.

## **Module 21[CE1] – 8 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La soustraction : technique et sens
- + Les doubles et moitiés
- + Se repérer, coder et décoder

### **Matériel :**

- + Leçon n°15
- + Calendrier 2018 (+1 autre à trouver)
- + Fiche d'exercices doubles et moitiés
- @ Jeu des 5 dés
- @ Jeu de la course à ...
- # Fichier « Code/Décode \*\* »

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : revoir les tables
- + **Pour S3** : revoir les tables
- + **Pour S4** : revoir les tables
- + **Pour S5** : apprendre la leçon 14
- + **Pour S8** : apprendre la leçon 15

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **Le calendrier**

Un travail d'analyse du calendrier est proposé, mais le travail sur le calendrier doit être mis en œuvre et poursuivi sur le temps de « questionner le monde ». Et surtout, il doit faire l'objet d'un travail au long cours. Avoir un calendrier en classe qu'on utilise de façon hebdomadaire, lire l'emploi du temps de la classe, etc.

La séance ici proposée sert essentiellement à faire le point sur une représentation du temps et sur le vocabulaire : jour, semaine, mois, année.

Un calendrier vous est proposé, mais avec les CE il serait judicieux de travailler simultanément avec plusieurs modèles, présentés différemment.

### **Se repérer dans l'espace**

Un travail sur le codage/décodage de déplacement est proposé. Il est proposé « sur papier », mais vous pouvez tout à fait remplacer (ou compléter) ces activités par l'usage des outils numériques proposés sur le site qui sont pertinents. C'est la question « matérielle » qui doit orienter votre choix.

Ce travail de repérage dans l'espace doit être complété dans la classe et sur le cycle par un travail sur la classe, l'école et plus, comme le demandent les programmes. Cela pourra s'inscrire dans un travail multidisciplinaire : questionner le monde, eps (course d'orientation). Vous ferez alors le lien aux activités mathématiques menées en classe et à leur intégration dans ces activités.

### **Jeu des 5 dés**

Ce jeu pourrait être remplacé par un travail sur « Mathador », à voir sur le site dans la rubrique « Tice ».

## SEANCES 1 A 4

### Activités ritualisées

- S1 et S2 : Afficher un nombre entre 800 et 999 sous la forme barres de dix, unités (ou avec abaques) et eux l'écrivent à l'ardoise en chiffres (x3)
- S3 et S4 : Afficher un nombre entre 800 et 999 en lettres et eux l'écrivent à l'ardoise en chiffres (x3)
- Dictée de nombres à l'ardoise : dicter des nombres oralement entre 800 et 999) (x3).  
Puis ranger ces nombres du plus petit au plus grand.

+

### Calcul mental

- S1 et S3 : Entrainement à des calculs du type  $7+9+6$ .  
Chercher comment faire pour le faire de tête, confronter les solutions, les idées trouvées (x2)
- S2 et S4 : Interroger les tables (x5)

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

- Lecture en collectif de la leçon sur la soustraction avec retenue et visionnage de la vidéo.
- Entrainement : donner des soustractions (sans cas piège avec des zéros) pour qu'ils s'entraînent à leur rythme en choisissant les nombres selon les élèves.

#### Atelier 2

- Sur une feuille A5, tracer une figure qui compte deux angles droits.
- Fichier « Miroir \* ».

#### Atelier 3

- Lecture de la leçon sur doubles et moitiés.
- Fiche d'exercices sur les moitiés.

#### Atelier 4

- Fichier "Résolution de problèmes" ou boîte à énigmes.

## Régulation

Pour construire cette séance, vous pouvez par exemple :

- \* Faire un retour sur les devoirs et interroger les tables et réfléchir aux moyens de « mieux » mémoriser
- \* Un temps de calcul mental de 5 min.
- \* un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min :

Les élèves seront en autonomie sur les outils déjà proposés (fichier ou jeux) et vous prenez un groupe de 3–4 élèves sur une difficulté particulière :

- La technique opératoire de la soustraction
- Les nombres de 60 à 99
- La différence entre double et moitié

Vous pouvez travailler en remédiation avec ces élèves en proposant une approche manipulative, ou en appui sur des outils numériques (cf. site). Il s'agit de les aider à bien construire ces points clés du programme importants.

Pensez aussi aux outils numériques, comme « tables » pour s'entraîner aux tables. Voir :

<https://lc.cx/c8MA>



## SEANCE 6

### Activités ritualisées

– Afficher au tableau deux nombres : un avec les centaines, dizaines et unités qui le représentent (324 : 3c2d4u) et l'autre représenté différemment (341 : 2c 12d21u). Leur demander quel est le plus grand nombre ? Réflexion en binôme, synthèse collective.

*Les élèves doivent voir qu'il y a des échanges à faire...*

+

### Calcul mental

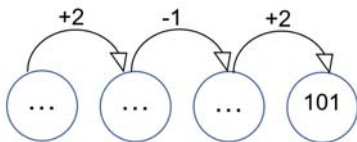
– Revoir à l'ardoise :

1 dizaine = ... Unités

1 centaine = ... dizaine = ... unités

– Chercher les compléments à la centaine suivante des nombres : 293 – 178

– Reproduire la suite numérique au tableau et leur demander de compléter sur l'ardoise :



+

### Apprentissage

LE CALENDRIER

Distribuer les calendriers aux élèves. Leur demander d'expliquer de quoi il s'agit.

Ils vont travailler simultanément sur les deux calendriers proposés. Ils devront réaliser les consignes sur les deux calendriers en même temps.

Compter le nombre de mois, le nombre de jours de la semaine. Identifier ce que signifie « L, M, M... »

Écrire à côté de chaque mois le nombre de jours qu'il compte.

Ils prennent des feutres. Leur faire entourer 2 mois donnés, une semaine entière d'un mois donné, puis à plusieurs reprises un jour précis, avec correction collective.

## SEANCE 7

**Activités ritualisées**

– Afficher au tableau deux nombres : un avec les centaines, dizaines et unités qui le représentent (398 :3c9d8u) et l'autre représenté différemment (401 : 3c10d1u). Leur demander quel est le plus grand nombre ? Réflexion en binôme, synthèse collective.

*Les élèves doivent voir qu'il y a des échanges à faire...*

+

**Calcul mental**

– Jouer au **jeu des 5 dés** avec toute la classe.

Faire 3 parties, les élèves n'ayant que 2 min de recherche (montre en main !).

+

**Apprentissage**

– Jouer au **jeu de la course à...** en collectif.

Expliciter les procédures.

– DOUBLES ET MOITIÉS DE GRANDS NOMBRES

Leur demander de chercher en binôme la moitié des nombres suivants : 500 et 608

Ils ont à leur disposition le matériel qu'ils souhaitent.

Faire une synthèse des différentes procédures utilisées. Les synthétiser et les noter sur une affiche.

– Fichier ou jeu au choix.

## SEANCE 8

### Activités ritualisées

– Figures créatives : faire la figure 2

+

### Calcul mental

– Séparer la classe en deux groupes : A et B.

Il faut calculer  $748 - 37$ .

Un des groupes réalise les calculs en ligne et l'autre pose la soustraction.

Comparaison des procédures, du temps et de la difficulté des calculs. Quelle procédure semble la plus efficace ?

2<sup>e</sup> cas avec :  $701 - 49$

Comparaison des procédures, du temps et de la difficulté des calculs. Quelle procédure semble la plus efficace ?

+

### Apprentissage

Les élèves font en binôme une partie du **jeu « la guerre du potager »**.

Puis point collectif et rappel : comment on se repère, comme on identifie les cases.

Introduction du fichier « Code/Décode \*\* » qui travaille sur le déplacement.

Faire avec eux les deux premières fiches puis ils avancent en autonomie.



## Module 22[CE1] – 7 SEANCES

### Objectifs majeurs du module :

- + La multiplication
- + Le sens de la division
- + La mesure de masses

### Matériel :

- + Fiches de calculs (1) et (2)
- + Leçon n° 16
- + Fiche « horaires de tram »
- + Fiche « multiplier par 10 »
- + Chronomath 10
- + Devoirs : chèques
- + Fiche « contenances »
- # Fichier « Pesée »

### Devoirs :

- + **Pour S2** : revoir les tables
- + **Pour S3** : apprendre la leçon 16
- + **Pour S4** : compléter les chèques en lettres
- + **Pour S6** : trouver à la maison un objet qui pèse « 1 kg » et un objet qui pèse « 100g » ou moins. (Chercher sur les étiquettes)
- + **Pour S7** : revoir les tables

## **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

### **La mesure de masses**

La masse est une grandeur. Son étude nécessite une approche en plusieurs étapes et doit faire suite à un travail en maternelle sur les comparaisons directes d'objets. Les élèves ont comme première approche pour comparer des masses une approche perceptive :

- visuelle : elle peut provoquer la confusion masse/volume (pourtant un ballon sera plus léger qu'une boule de pétanque).
- en soupesant : méthode qui manque de précision et ne permettra que de comparer des objets avec une masse suffisamment différente.

Il faudra dans le travail mené en classe mettre les élèves devant les limites de ces approches. L'élève doit découvrir les insuffisances de l'approche perceptive, l'intérêt des outils de mesure avant de travailler par le raisonnement et le calcul plus tard.

Sur l'ensemble du cycle, cela va être travaillé progressivement et les poids ne seront introduits qu'en CE1. La balance permet une comparaison plus précise.

Plusieurs notions seront travaillées, dont le vocabulaire : lourd, léger, plus que, moins que, autant que, mais aussi comprendre que le plateau de la balance le plus bas indique l'objet le plus lourd, que le plateau à l'équilibre indique des objets qui pèsent autant.

Le point probablement le plus difficile sera la transitivité : si l'objet A est moins lourd que l'objet B et que l'objet B est moins lourd que l'objet C, alors l'objet A sera moins lourd que l'objet C.

C'est une abstraction difficile en CP, et dans les classes suivantes.

Ce travail pourra être complété par un travail en classe et à la maison de sensibilisation sur l'utilisation des masses dans la vie courante.

### **Les élèves en difficulté**

L'année se finit. Il subsiste probablement dans votre classe des élèves en difficulté, malgré toutes vos actions de remédiation. Ce sont souvent des élèves en difficulté « globale » qui présentent aussi des difficultés d'attention, pour lire, écouter, etc.

L'accomplissement de « tout » le programme n'est pas une priorité pour eux. N'hésitez pas à remplacer le contenu d'une séance par un contenu adapté. Visez avec eux les fondamentaux : leur rapport aux mathématiques et leur sentiment de compétences, leur compréhension des nombres et du système, ainsi que le calcul mental (utile pour travailler la mémoire de travail, en lien avec la lecture !).

## SEANCES 1&2

### Activités ritualisées

- Donner un nombre entre 900 et 999, ils écrivent le suivant sur l'ardoise. (x3)  
Combien y a-t-il de centaines dans  $75 + 25 + 50 + 70 + 30$  ? (S2 :  $75 + 75 + 75 + 75 + 50$ )

+

### Calcul mental

- **Jeu de la cible** : Les zones sont : 75–50–25.  
S1 : Les zones sont 75–50–25.  
S2 : Les zones sont 45–30–15.  
Faire 2 séries de marques chaque séance.
- S1/S2 :  
– Fiches de calculs : S1 : fiche 1 et S2 : fiche 2

+

### Apprentissage

- S1 :  
Entraînement à la soustraction avec retenue : mettre des opérations au tableau, proposer plusieurs niveaux de difficulté. Ils s'autocorrigent avec la calculatrice.  
*La vidéo peut être laissée à leur disposition.*
- S2 : LA DIVISION  
Problème oral (ou affiché) : « *Les élèves doivent se mettre en rangées pour la chorale. Il y a 27 élèves et ils doivent se mettre en 3 rangées. Combien sont-ils par rangées ?* »  
Recherche en binôme. Correction collective.  
Confrontation des procédures.  
Problème 2 : « *La maîtresse a 12 ballons. Elle veut les ranger dans des sacs pour 3 ballons. Combien fera-t-elle de sacs pleins ?* »  
Recherche individuelle. Correction collective.  
Correction collective. Confrontation des procédures.  
Lecture de la leçon sur la division.  
Chercher le résultat de la division de 42 par 6.  
*Proposer du matériel...*

## SEANCES 3&4

### Activités ritualisées

- Dictée de nombres à l'ardoise : nombres entre 600 et 999 puis correction collective. (x4)

+

### Calcul mental

- **S3** et **S4** : Ajouter des centaines entre elles ( $3c+4c = 300+400 = 700$ ) (x3)
- **S3** : interroger les tables (x5)
- **S4** : additions :  $18+9$ ,  $17+6$  et  $17+17$

+

### Apprentissage

**S3 :**

- Couper la feuille en deux pour ne donner d'abord que la fiche « horaires du tram ».
- Lecture individuelle puis explicitation collective de ce que c'est. Comment le lire, comment l'interpréter.
- Distribution des questions, réalisation individuelle.
- Correction collective ou individuelle.

**S4 :**

- Faire la fiche sur la multiplication par 10.
- **Jeu des tables** (ou **jeu des moutons**).



## Régulation

L'année se termine. Les séances de régulation vont maintenant être axées sur deux points majeurs :

- Finir les fichiers, réutiliser les jeux (selon les besoins des élèves).
- Remédier aux difficultés des élèves : il faut alors hiérarchiser et prioriser les points primordiaux pour permettre une suite de scolarité harmonieuse. Dans ces points, on peut citer :
  - \* la compréhension du système de numération : la position des chiffres dans le nombre, les histoires d'échange, la suite numérique et sa construction
  - \* la connaissance de résultats et de faits de calculs utiles : les tables d'addition, les doubles
  - \* la résolution de problèmes : avoir de l'autonomie et de la méthode dans la recherche d'une réponse, la partie calcul pouvant être suppléée par la calculatrice.
  - \* En CE, le sens des opérations est à acquérir avant l'aspect technique.

Pour cela, profitez de l'éventail d'outils proposés dans la méthode qui ont des effets différents. Certains parlent plus à certains élèves qu'à d'autres. Nous avons vu le cas d'élèves pour qui le calepin des nombres était devenu l'outil « numéro 1 » alors que d'autres utilisaient majoritairement les cubes et barres de numération.

Les outils numériques sont aussi d'une aide précieuse et offrent d'autres perspectives.

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

– Interroger la lecture de l'heure.

+

### Calcul mental

– Chronomath 10

+

### Résolution de problèmes

– Faire un problème dans le fichier.

+

### Apprentissage

– Fiche sur les contenance.

– Fichier de masses : « Pesée » : avancer à son rythme, en alternance avec le fichier « géomètre ».

## SEANCE 7

### Activités ritualisées

- Comptine des dizaines à l'ardoise individuellement (x1)
- Compter de 100 en 100 en partant de 125. (x1).

+

### Calcul mental

- Interroger la multiplication d'un nombre  $< 100$  par 10 (x6)

+

### Apprentissage

- Jeu en équipe : leur donner par groupe de 4 une enveloppe contenant beaucoup de billets : au moins une dizaine de billets de 5, plus de 20 billets de 10 et quelques billets de 50 et 100.

Leur demander de ne pas toucher au matériel, de discuter deux minutes ensemble pour trouver la meilleure façon de trouver la somme totale, car ensuite ils auront un temps limité pour le faire. Il faut qu'ils favorisent le travail d'équipe.

Puis leur donner 3 minutes pour trouver le résultat et l'écrire sur l'ardoise.

Faire une correction collective : revenir à la nécessité de faire des paquets qui ont du sens : 2 billets de 5 font 10, 10 billets de 10 font 100, etc.

- Fichier de résolution de problèmes ou la boîte à énigmes.



## **Module 23[CE1] – 6 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

- + La soustraction
- + Les mesures
- + Le cercle

### **Matériel :**

- + Fiches de calculs (1) à (4)
- + Fiche sur les mesures
- + Problèmes sur les mesures
- + Devoirs : monnaie
- + Devoirs : chèque
- + Fiches cercle
- + Devoirs chèques
- + Chronomath 11

### **Devoirs :**

- + **Pour S2** : revoir les tables
- + **Pour S3** : faire le 1<sup>er</sup> chèque
- + **Pour S4** : devoirs : fiche monnaie A
- + **Pour S5** : faire le 2<sup>ème</sup> chèque
- + **Pour S6** : devoirs : fiche monnaie B

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

– Le jeu de l'oie :

**S1/S2** : « Je suis sur la case «  $x$  » du jeu, je dois reculer de deux cases, sur quelle case j'arrive ? » à refaire en reculant à chaque fois de 2 ou 3 cases sr nombres entre 50 et 100 (x2)

**S3/S4** : « Je suis sur la case « 31 » et je voudrais aller sur la case « 39 », combien je dois faire aux dés ? » (x2)

– Dictée de nombres à l'ardoise sous la forme « J'ai 5 centaines, 7 dizaines et 3 unités... » (x3).

+

### Calcul mental

**S1** : fiche de calcul (1)

**S2** : fiche de calcul (2)

**S3** : fiche de calcul (3)

**S4** : fiche de calcul (4) : les élèves font en binôme. Un fait à la main, l'autre à la calculatrice. Qui est le plus rapide ?

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

LES UNITES DE MESURE

Fiche sur les objets et les unités : tout découper et remettre ensemble les objets et l'unité qui correspond (appariement à coller).

Puis fichier « Pesée ».

#### Atelier 2

TECHNIQUE DE LA SOUSTRACTION AVEC RETENUE

Entraînement à la technique : écrire des opérations au tableau, de niveaux de difficulté variés.

*Différencier selon les difficultés des élèves...*

– Vérification à la calculatrice.

+

### Atelier 3

LES DUREES

Les mettre en équipe pour répondre aux questions écrites au tableau :

*Dans une journée, il y a... heures ; Dans une heure, il y a...minutes*

*Dans une minute, il y a ...secondes*

Correction collective.

Puis questions : « *Je donne un événement, est-ce qu'on va mesurer la durée en secondes, minutes ou en heures ? Par exemple, la durée passée à l'école le matin ? La durée de la récréation ? La durée pendant laquelle on peut retenir sa respiration ? La durée d'un voyage pour faire le tour du monde ?* »

– Problèmes sur les durées.

### Atelier 4

– Géométrie

Fiches sur le cercle.

## SEANCE 5

### Régulation

Construisez cette séance au plus près de vos besoins, en vous appuyant sur les conseils donnés dans la séance de régulation du module 22.

## SEANCE 6

### Activités ritualisées

- Afficher une droite graduée au tableau. Faire lire des graduations. Leur demander à quel nombre correspond telle graduation à l'ardoise ou la quantité entre deux graduations (x5).

+

### Calcul mental

- Chronomath 11

+

### Apprentissage

- Figures créatives : figure 3 avec une contrainte : il faut deux angles droits dans la figure finale.
- Travailler sur fichier « Code/Décode \*\* ».



## **Module 24[CE1] – 7 SEANCES**

### **Objectifs majeurs du module :**

+ BILAN

### **Matériel :**

+ Chronomath 12

### **Devoirs :**

Pas de devoirs.

Vous pouvez leur demander de relire les leçons de l'année si cela vous semble nécessaire.

### **CE QU'IL FAUT SAVOIR :**

#### **Bilan**

Normalement, vous arrivez sur ce module à la fin de l'année et sauf soucis, il vous restera quelques jours après...

Ce module a comme objectif premier l'évaluation, une évaluation finale.

Vous pouvez pour cela utiliser l'évaluation proposée sur le site.

Que faire des fichiers non finis ? Je conseille de les laisser repartir avec...ça servira de « devoirs de vacances » ...

## SEANCE 1

### Activités ritualisées

– Dictée de nombres entre 600 et 999 (x5) sous différentes formes (orale, à partir de l'écriture en lettres, à partir de la représentation avec le matériel, etc.).

+

### Calcul mental

**S1 :**

Calculs soustractifs du type  $27-5, 35-3\dots$  (x6)

**S2 :**

Faire  $+20/-20$  sur des nombres à 3 chiffres (x6)

**S3 :**

Revoir les doubles et moitiés (x6)

**S4 :**

Chronomath 12 : évaluation

+

### Apprentissage

4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.

#### Atelier 1

RESOLUTION DE PROBLEMES

Utiliser le fichier pour évaluer

#### Atelier 2

Entraînement à la technique de l'addition, avec ou sans retenue (écrire des opérations au tableau, différencier selon les difficultés des élèves...)

#### Atelier 3

Évaluation

#### Atelier 4

Évaluation

**SEANCES 5 A 7****Apprentissage**

Sur les trois séances :

- évaluations à finir
- avancer ou finir les fichiers
- jouer aux différents jeux utilisés dans l'année
- faire un lapbook (cf article sur le site)



## Table des matières

Avant-Propos.....	7
Précisions .....	9
Donner du sens aux mathématiques.....	11
Programmation.....	13
Module 1 [CE1] – 6 SEANCES .....	15
Ce qu'il faut savoir :.....	16
Séance 1.....	17
Séance 2.....	18
Séances 3 à 6 .....	19
Module 2 [CE1] – 6 SEANCES .....	21
Ce qu'il faut savoir :.....	22
Séance 1.....	23
Séances 2&3 .....	24
Séance 4.....	25
Séances 5&6.....	26
Module 3 [CE1] – 8 SEANCES .....	27
Ce qu'il faut savoir :.....	28
Séances 1&2 .....	29
Séances 3&4.....	30
Séance 5.....	31
Séance 6.....	31
Séances 7&8 .....	32
Module 4 [CE1] – 8 SEANCES.....	33
Ce qu'il faut savoir :.....	34
Séance 1.....	36
Séance 2.....	37
Séances 3 à 6 .....	38
Séance 7.....	39
Séance 8.....	40
Module 5 [CE1] – 7 SEANCES .....	41
Ce qu'il faut savoir :.....	42
Séance 1.....	43
Séances 2&3 .....	44
Séances 4&5.....	45
Séance 6.....	46
Séance 7.....	47

Module 6 [CE1] – 6 SEANCES .....	49
Ce qu'il faut savoir : .....	50
Séances 1 à 4 .....	51
Séance 5.....	52
Séance 6.....	52
Module 7 [CE1] – 7 SEANCES .....	53
Ce qu'il faut savoir : .....	54
Séances 1 à 4 .....	56
Séance 5.....	57
Séance 6.....	57
Séance 7.....	58
Module 8 [CE1] – 7 SEANCES .....	59
Ce qu'il faut savoir : .....	60
Séance 1.....	61
Séances 2 à 5 .....	62
Séance 6.....	63
Séance 7.....	64
Module 9[CE1] – 6 SEANCES .....	65
Ce qu'il faut savoir : .....	66
Séance 1.....	67
Séance 2.....	68
Séances 3&4.....	69
Séance 5.....	70
Séance 6.....	71
Module 10 [CE1] – 7 SEANCES .....	73
Ce qu'il faut savoir : .....	74
Séances 1 à 4 .....	75
Séance 5.....	76
Séance 6.....	77
Séance 7.....	78
Module 11[CE1] – 6 SEANCES .....	79
Ce qu'il faut savoir : .....	80
Séances 1 à 4 .....	82
Séance 5.....	83
Séance 6.....	84
Module 12[CE1] – 7 SEANCES .....	85
Ce qu'il faut savoir : .....	86

Séances 1&2.....	87
Séance 3.....	88
Séance 4.....	88
Séance 5.....	89
Séances 6&7.....	90
Module 13 [CE1] – 8 SEANCES .....	91
Ce qu'il faut savoir :.....	92
Séances 1 à 4 .....	93
Séance 5.....	94
Séance 6.....	95
Séance 7.....	96
Séance 8.....	97
Module 14[CE1] – 7 SEANCES .....	99
Ce qu'il faut savoir :.....	100
Séances 1 à 4 .....	101
Séance 5.....	102
Séance 6.....	102
Séance 7.....	103
Module 15[CE1] – 6 SEANCES .....	105
Ce qu'il faut savoir :.....	106
Séances 1 a 4 .....	107
Séance 5.....	108
Séance 6.....	109
Module 16 [CE1] – 5 SEANCES .....	111
Ce qu'il faut savoir :.....	112
Séance 1.....	113
Séance 2.....	114
Séance 3.....	115
Séance 4.....	116
Séance 5.....	116
Module 17[CE1] – 5 SEANCES .....	117
Ce qu'il faut savoir :.....	118
Séance 1.....	119
Séances 2 à 4 .....	120
Séance 5.....	120
Module 18 [CE1] – 5 SEANCES .....	121
Ce qu'il faut savoir :.....	122

Séances 1&2.....	123
Séances 3&4.....	124
Séance 5.....	125
Module 19 [CE1] – 7 SEANCES .....	127
Ce qu'il faut savoir :.....	128
Séances 1&2.....	129
Séance 3.....	130
Séances 4&5.....	131
Séance 6.....	132
Séance 7.....	132
Module 20[CE1] – 8 SEANCES .....	133
Ce qu'il faut savoir :.....	134
Séance 1.....	135
Séance 2.....	136
Séance 3.....	136
Séance 4.....	137
Séances 5&6.....	138
Séance 7.....	139
Séance 8.....	140
Module 21[CE1] – 8 SEANCES .....	141
Ce qu'il faut savoir :.....	142
Séances 1 à 4 .....	143
Séance 5.....	144
Séance 6.....	145
Séance 7.....	146
Séance 8.....	147
Module 22[CE1] – 7 SEANCES .....	149
Ce qu'il faut savoir :.....	150
Séances 1&2.....	151
Séances 3&4.....	152
Séance 5.....	153
Séance 6.....	154
Séance 7.....	155
Module 23[CE1] – 6 SEANCES .....	157
Séance 1.....	158
Séance 5.....	159
Séance 6.....	160



Module 24[CE1] – 7 SEANCES .....	161
Ce qu'il faut savoir :.....	161
Séance 1.....	162
Séances 5 à 7 .....	163
Table des matières.....	165