



CP-CE1

➤ MODULE 11 ◀

SÉANCE 1

Activités ritualisées

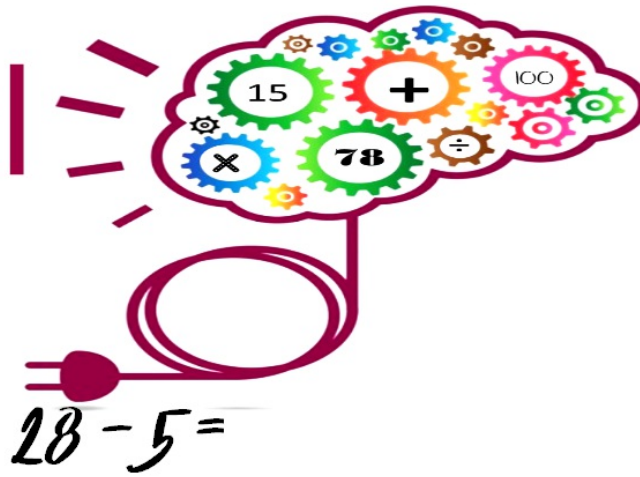


designed by  freepik.com

le calepin des nombres



calcul mental



Leçon 8 : Tables d'addition de 1 à 5

N'oublie pas que $3 + 4 = 4 + 3$!

Table de 1
$1 + 1 = 2$
$2 + 1 = 3$
$3 + 1 = 4$
$4 + 1 = 5$
$5 + 1 = 6$
$6 + 1 = 7$
$7 + 1 = 8$
$8 + 1 = 9$
$9 + 1 = 10$
$10 + 1 = 11$
Faire « +1 » c'est prendre le nombre suivant.

Table de 2
$1 + 2 = 3$
$2 + 2 = 4$
$3 + 2 = 5$
$4 + 2 = 6$
$5 + 2 = 7$
$6 + 2 = 8$
$7 + 2 = 9$
$8 + 2 = 10$
$9 + 2 = 11$
$10 + 2 = 12$
Faire « +2 » c'est faire « +1 » deux fois de suite.

Table de 3
$1 + 3 = 4$
$2 + 3 = 5$
$3 + 3 = 6$
$4 + 3 = 7$
$5 + 3 = 8$
$6 + 3 = 9$
$7 + 3 = 10$
$8 + 3 = 11$
$9 + 3 = 12$
$10 + 3 = 13$
Faire « +3 » c'est faire « +2 » puis faire « +1 ».

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

Table de 5
$1 + 5 = 6$
$2 + 5 = 7$
$3 + 5 = 8$
$4 + 5 = 9$
$5 + 5 = 10$
$6 + 5 = 11$
$7 + 5 = 12$
$8 + 5 = 13$
$9 + 5 = 14$
$10 + 5 = 15$



Je peux aussi m'entraîner sur internet : <http://micetf.fr/TablesAddition/>

$$42 - 4 =$$

$$74 - 7 =$$

$$56 - 9 =$$

$$83 - 6 =$$



Résolution de problèmes

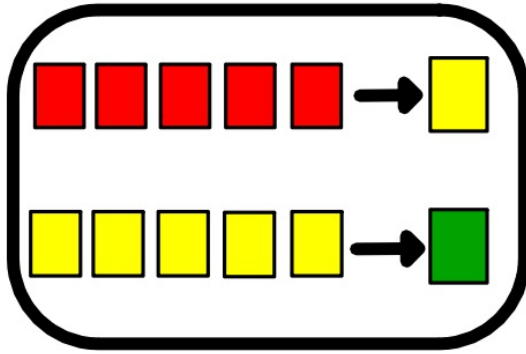




CP

ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 3

PROBLEMES CP (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		

Dépasse pas 30



ATELIER 2

Lire des nombres en lettres puis les fabriquer

Les cartons nombres

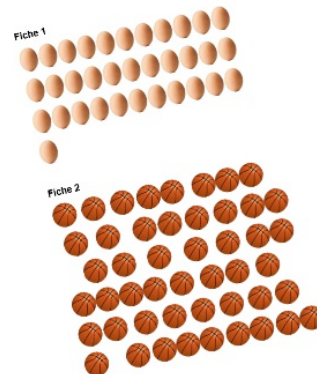
calepins des nombres



1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

ATELIER 4

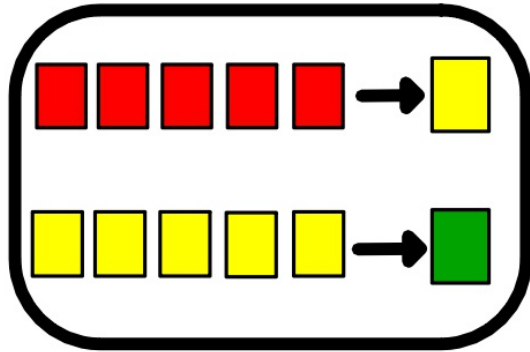
Dénombrement grande quantité



CE1

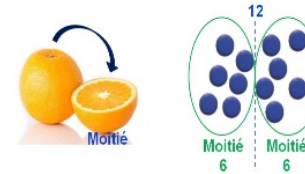
ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 3

les moitiés



série 1 : 24-28-42-44-

série 2 : 64-66-85-

série 3 : 32-56-;

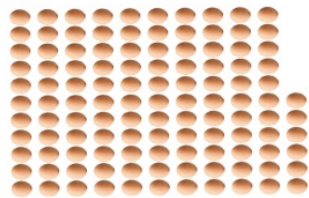
un nombre choisit dans chaque série



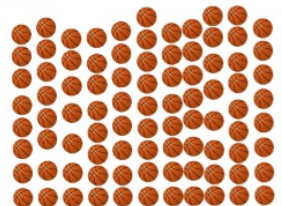
ATELIER 2

Dénombrement grande quantité

Fiche 1



Fiche 2



Tracer un segment de 4 cm puis le cercle dont ce segment est le rayon.
Recommencer avec un segment de 6 cm.



ATELIER 4





Problème :

La directrice a reçu la commande fournitures de l'école.

Voici le bon de commande :

	Gomme	5 paquets de 1 gomme
	Cahiers	11 paquets de 2 cahiers
	Feutres	7 paquets de 3 feutres
	Crayons de couleur	3 paquets de 4 crayons

Compte le total de chaque objet comme on a fait pour les gommages :

	$1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$
	
	
	



CP-CE1

➤ MODULE 11 ◀

SÉANCE 2

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



Jeu du furet

10

Compter de 5 en 5



25

Compter de 5 en 5

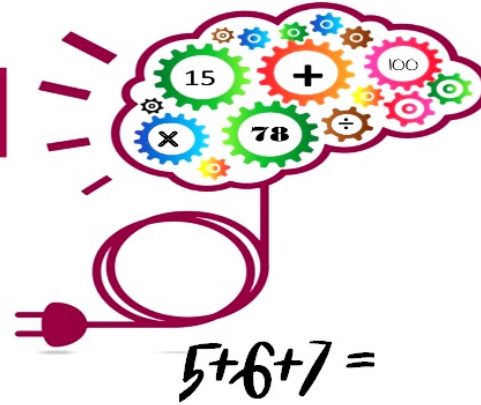


Compter de 10 en 10

1



calcul mental



$$6 + 3 =$$

$$9 + 2 =$$

$$5 + 1 =$$

$$7 + 3 =$$

$$8 + 1 =$$

$$5 + 6 + 7 =$$

$$8 + 2 + 4 =$$

$$9 + 3 + 1 =$$

$$4 + 3 + 2 =$$

$$8 + 6 + 3 =$$

Résolution de problèmes

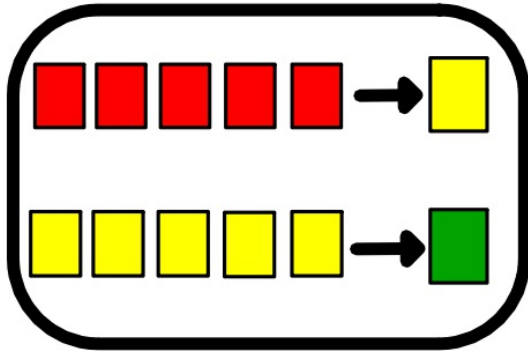




CP

ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 3

PROBLEMES CP (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		

Додаме до 30



ATELIER 2

Lire des nombres en lettres puis les fc

Les cartons nombres

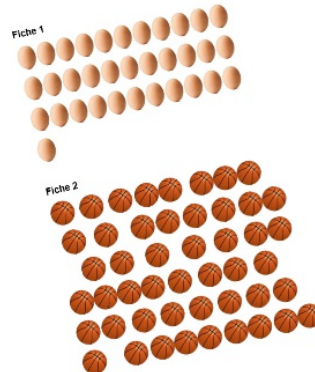
calepins des nombres



1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

ATELIER 4

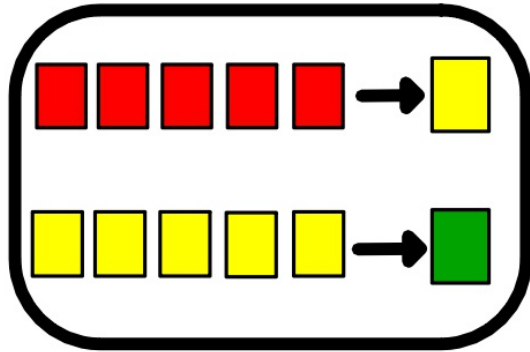
Dénombrément grande auc



CE1

ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 3

les moitié



série 1 : 24-28-42-44-

série 2 : 64-66-85-

série 3 : 32-56-;

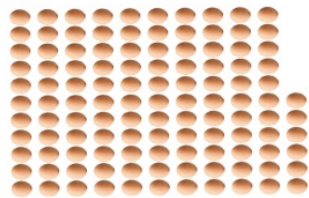
un nombre choisit dans chaque



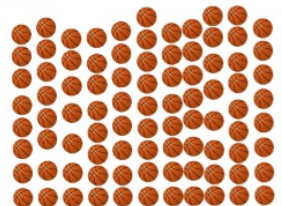
ATELIER 2

Dénombrement grande quantité

Fiche 1



Fiche 2



Tracer un segment de 4 cm puis le cercle dont ce segment est le rayon.
Recommencer avec un segment de 6 cm.



ATELIER 4





Problème :

La directrice a reçu la commande fournitures de l'école.

Voici le bon de commande :

	Gomme	5 paquets de 1 gomme
	Cahiers	11 paquets de 2 cahiers
	Feutres	7 paquets de 3 feutres
	Crayons de couleur	3 paquets de 4 crayons

Compte le total de chaque objet comme on a fait pour les gommages :

	$1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$
	
	
	



CP-CE1

➤ MODULE 11 ➤

SÉANCE 3

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



12



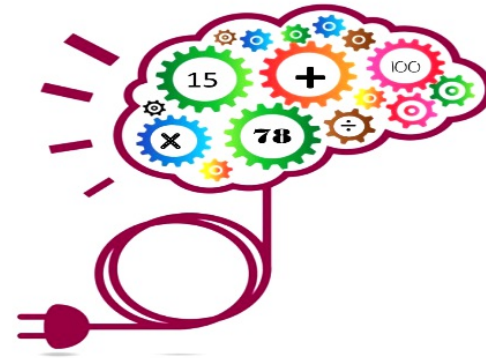
$12 = 10 + 2$

18 - 19 - 20

118 - 319 - 701



calcul mental



$$6 - 2 =$$

$$5 - 1 =$$

$$7 - 3 =$$

$$8 - 2 =$$

$$9 - 3 =$$

$$1 + 6 + 7 =$$

$$8 + 3 + 4 =$$

$$2 + 5 + 6 =$$

$$9 + 1 + 2 =$$

$$7 + 6 + 3 =$$

Résolution de problèmes

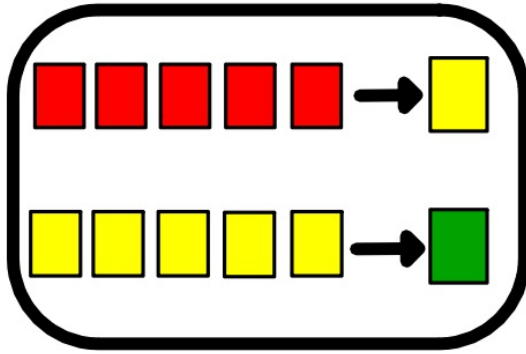




CP

ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 2

PROBLEMES CP (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		

Добавь еще 30



ATELIER 1

Lire des nombres en lettres puis les fc

Les cartons nombres

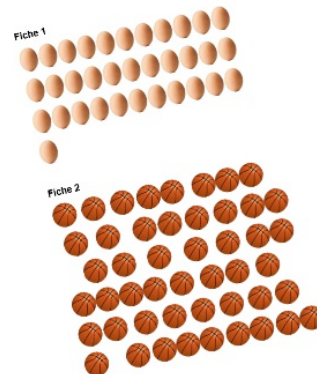
calepins des nombres



1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

ATELIER 4

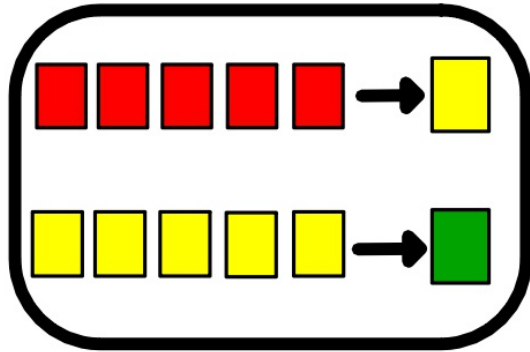
Dénombrément grande auc



CE1

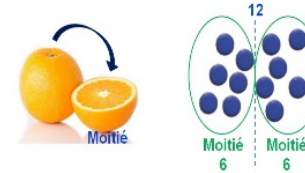
ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 2

les moitié



série 1 : 24-28-42-44-

série 2 : 64-66-85-

série 3 : 32-56-;

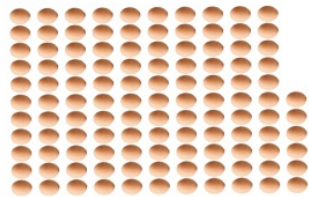
un nombre choisit dans chaque



ATELIER 3

Dénombrement c

Fiche 1



Fiche 2



Tracer un segment de 4 cm puis le cercle dont ce segment est le rayon.
Recommencer avec un segment de 6 cm.



ATELIER 4





Problème :

La directrice a reçu la commande fournitures de l'école.

Voici le bon de commande :

	Gomme	5 paquets de 1 gomme
	Cahiers	11 paquets de 2 cahiers
	Feutres	7 paquets de 3 feutres
	Crayons de couleur	3 paquets de 4 crayons

Compte le total de chaque objet comme on a fait pour les gommages :

	$1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$
	
	
	



CP-CE1

➤ MODULE 11 ➤

SÉANCE 4

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



12



12 = 10 + 2

27 - 28 - 15

527 - 128 - 915



Jeu du furet

Compter de 3 en 3

0



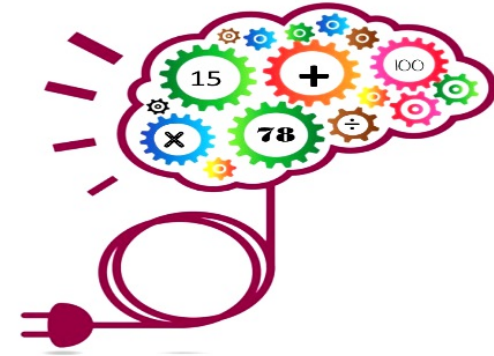
12



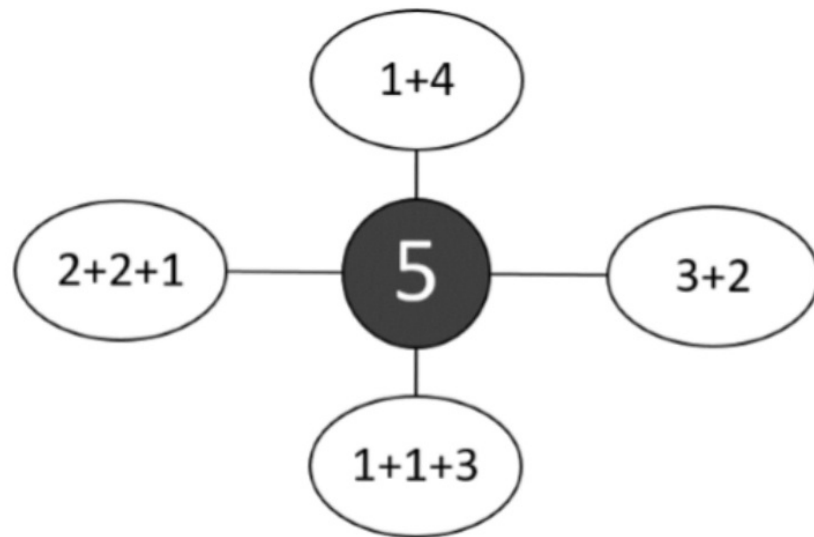
$12 = 10 + 2$

46 - 16 - 38

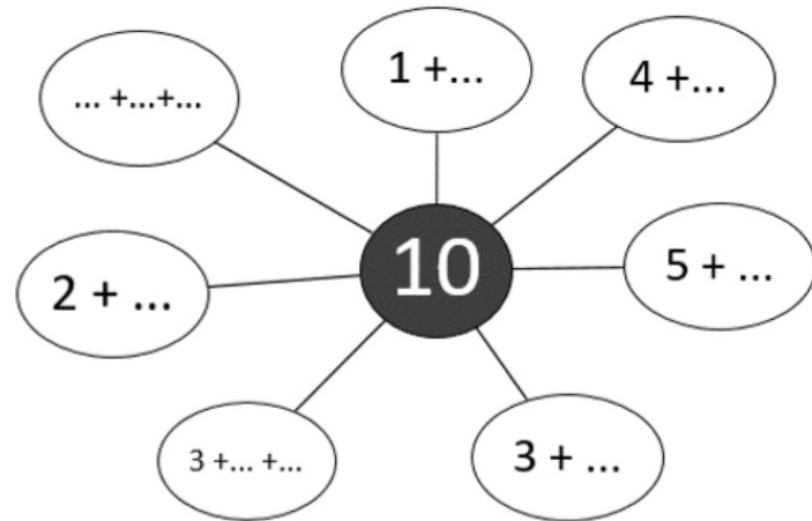
446 - 816 - 538



Leçon 9 : les décompositions de 5



Leçon 9 : les décompositions de 10



Résolution de problèmes

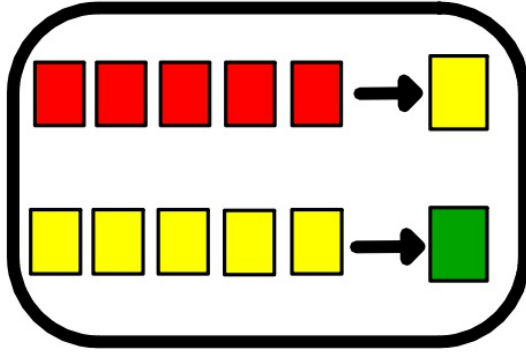




CP

ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 2

PROBLEMES CP (1)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		

Додаме да 30



ATELIER 1

Lire des nombres en lettres puis les fc

Les cartons nombres

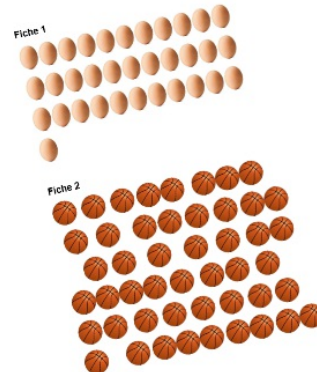
calepins des nombres



1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

ATELIER 4

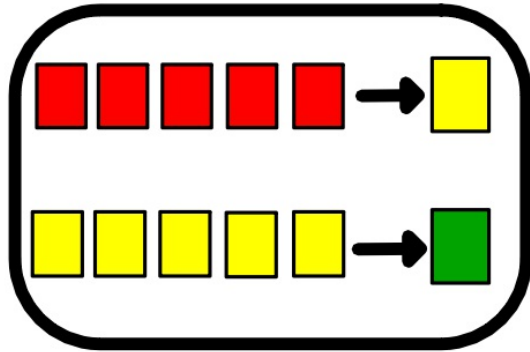
Dénombrément grande auc



CE1

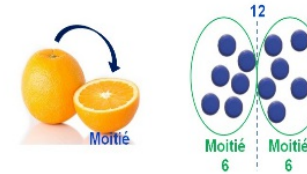
ATELIER 1

Le jeu du banquier



ATELIER 2

les moitié



série 1 : 24-28-42-44-

série 2 : 64-66-85-

série 3 : 32-56-;

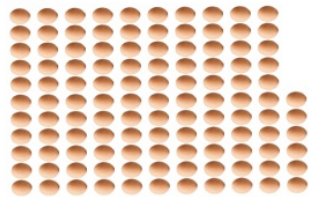
un nombre choisit dans chaque



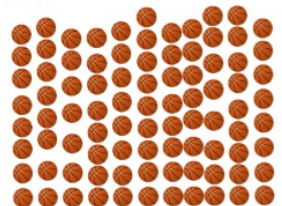
ATELIER 3

Dénombrement c

Fiche 1



Fiche 2



Tracer un segment de 4 cm puis le cercle dont ce segment est le rayon.
Recommencer avec un segment de 6 cm.



ATELIER 4





Problème :

La directrice a reçu la commande fournitures de l'école.

Voici le bon de commande :

	Gomme	5 paquets de 1 gomme
	Cahiers	11 paquets de 2 cahiers
	Feutres	7 paquets de 3 feutres
	Crayons de couleur	3 paquets de 4 crayons

Compte le total de chaque objet comme on a fait pour les gommages :

	$1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$
	
	
	



CP-CE1

➤ MODULE 11 ◀

SÉANCE 5



Régulation





CP-CE1

➤ MODULE 11 ➤

SÉANCE 6

Activités ritualisées



designed by  freepik.com



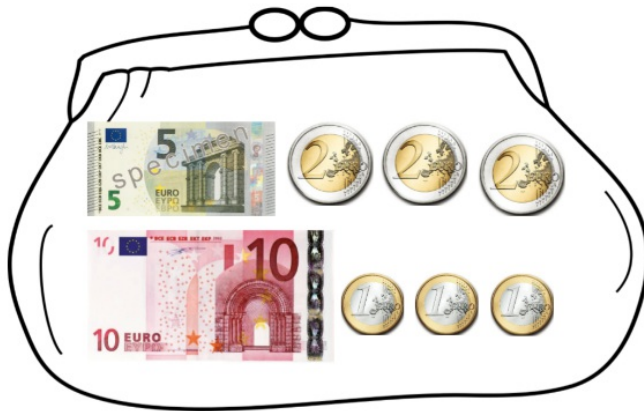
AJOUTER 1 NOMBRE ENTRE 10 ET 20



AJOUTER 1 NOMBRE ENTRE 100 ET 200



calcul mental 1



16 euros



18 euros



116 euros




273 euros

calcul mental²









 **HORODATOR** ★

1	2	3	4	5
6	7	8	9	

Comment faire ?
L'horloge donne l'heure grâce à deux aiguilles. La grande aiguille indique les minutes, la petite aiguille indique les heures.

 <p>Il est 4 heures car la petite aiguille vise le « 4 » et la grande indique le « 12 » qui représente « 0 » minute.</p>	 <p>Il est 7h30 car la petite aiguille est après le 7 et avant le 8 et la grande aiguille est sur le 6 qui représente 6 fois 5 minutes, c'est-à-dire 30 minutes (une demi-heure)</p>
--	--

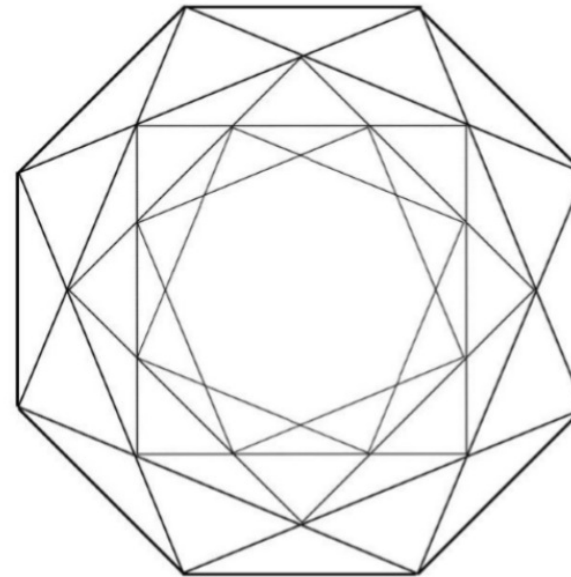
Figures à dessiner sur le papier quadrillé :

- 1/ un triangle
- 2/ un triangle avec un angle droit
- 3/ un carré
- 4/ un rectangle



Exercice :

Marque avec un carré rouge tous les angles droits que tu trouves :





CP-CE1

➤ MODULE 11 ➤

FIN