



CP

Module 7

séance 1

Activités ritualisées



cartes flash

Dictée de nombres

Compter de 5 en 5

clac



douze

six

trois

sept

dictée de nombres

clic



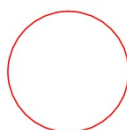
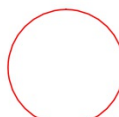
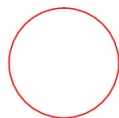
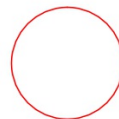
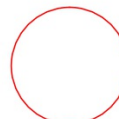
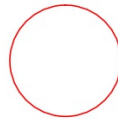
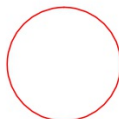
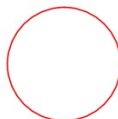
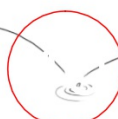


Jeu du furet



0 Compter de 5 en 5

Déplacer le rond gris pour révéler la réponse



CALCUL MENTAL



Compléments à 5

$$0 + \dots = 5$$

$$4 + \dots = 5$$



$$1 + \dots = 5$$

$$5 + \dots = 5$$

$$2 + \dots = 5$$

$$3 + \dots = 5$$

Calculs

1   3

2



$$8 + 1 =$$

4



$$6 + 1 =$$



$$4 + 2 =$$



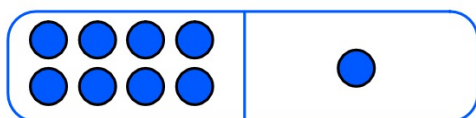
Calculs

1 ✨ ✨ 3

2



$$8 + 1 = 9$$



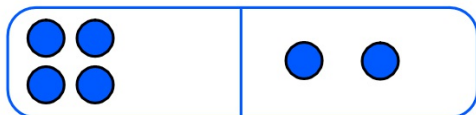
4



$$6 + 1 = 7$$



$$4 + 2 = 6$$



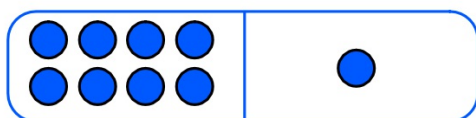
Calculs

1 ✨ ✨ 3

2



$$8 + 1 = 9$$



$$1 + 8 =$$

4



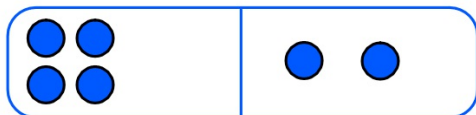
$$6 + 1 = 7$$



$$1 + 6 =$$



$$4 + 2 = 6$$



$$2 + 4 =$$



Calculs

1

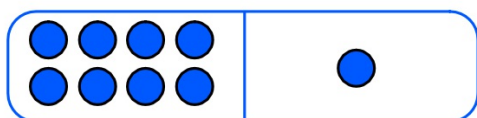


3

2

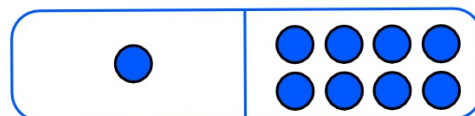


$$8 + 1 = 9$$



$$1 + 8 = 9$$

4



$$6 + 1 = 7$$



$$1 + 6 = 7$$



$$4 + 2 = 6$$



$$2 + 4 = 6$$



Apprentissages



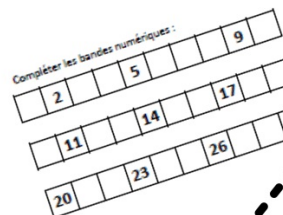
designed by freepik.com

{ Atelier 1 }

Les cartons nombres

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

{ Atelier 3 }

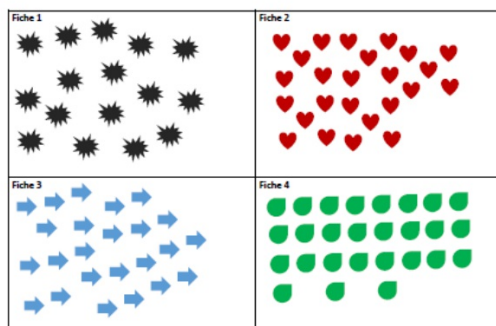


5 euros
8 euros
2 fois plus



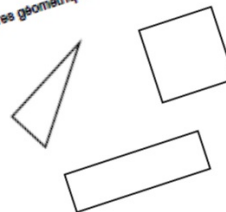
{ Atelier 2 }

Dénombrer



{ Atelier 4 }

Figures géométriques



sommets
côtés



Jeu des coccinelles

Atelier 1

Séance :

1/ Les élèves sont par groupe de 2. On donne en vrac, dans une enveloppe, à chaque groupe un jeu complet de cartons de 1 à 9 et 10 à 50 et on laisse les élèves découvrir le matériel. Certains élèves classent les cartons par taille puis les rangent dans l'ordre croissant ou décroissant, d'autres organisent un jeu, certains ont déjà l'idée de superposer les cartons etc...

On fera une première synthèse des différentes remarques des élèves

2/ Dire aux élèves que ces cartons permettent d'écrire tous les nombres en chiffres.

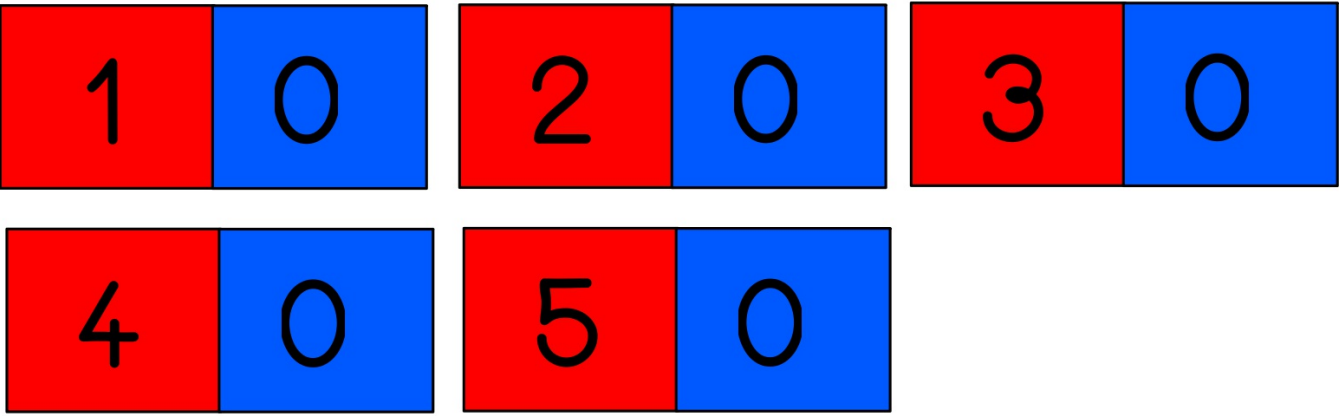
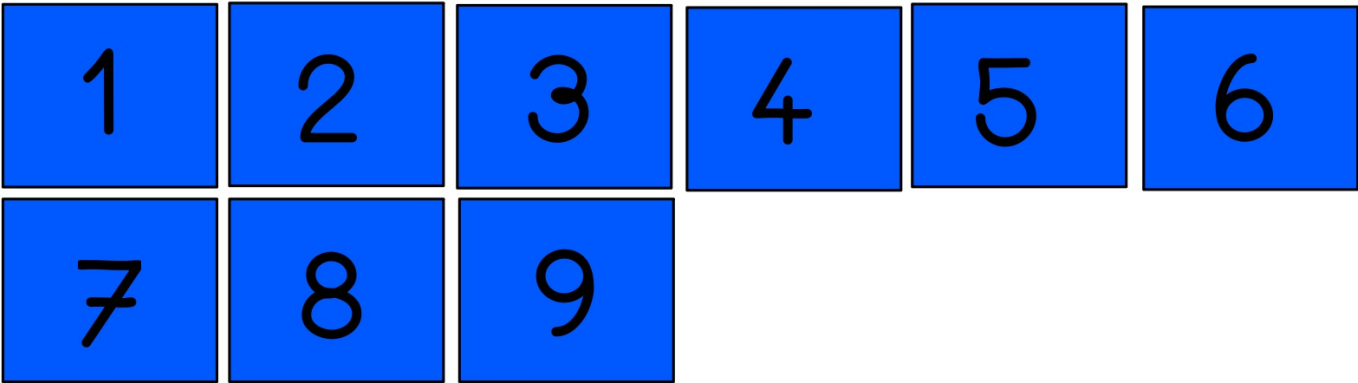
Proposer aux élèves d'écrire 22.

Le choix de ce nombre va provoquer deux écritures à confronter collectivement : 22 ou 202. On fait la synthèse de leurs remarques et on fait remarquer le lien entre la lecture du nombre et l'utilisation des cartons. On établit alors la **règle d'utilisation des cartons** :

Il s'agit de les superposer en posant un carton plus petit sur un carton plus grand en alignant les cartons par la droite, ceci afin qu'aucun carton n'en cache un autre.

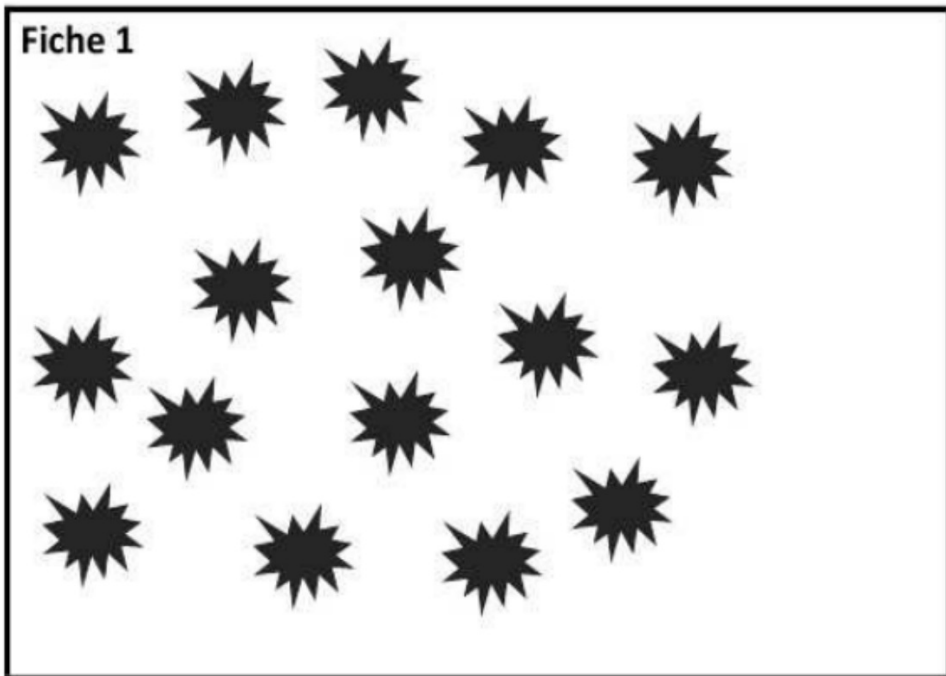
On s'entraîne alors à écrire d'autres nombres ensemble.

A chaque fois on vérifie la bonne utilisation des cartons et on fait lire les nombres ainsi écrits.

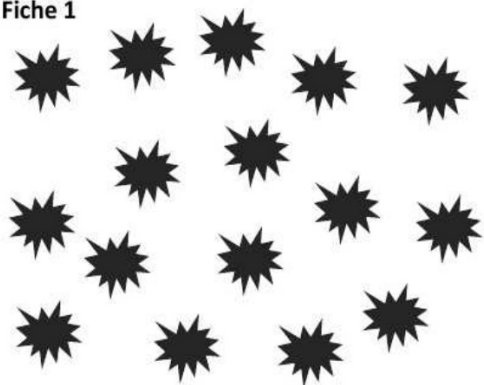


Atelier 2

Fiche 1



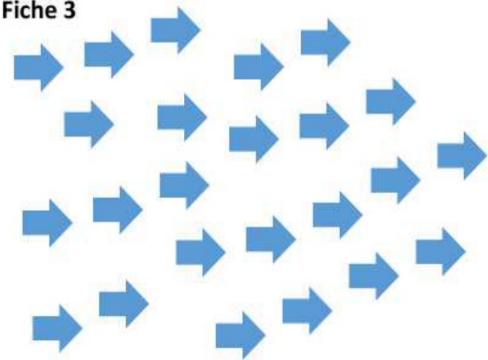
Fiche 1



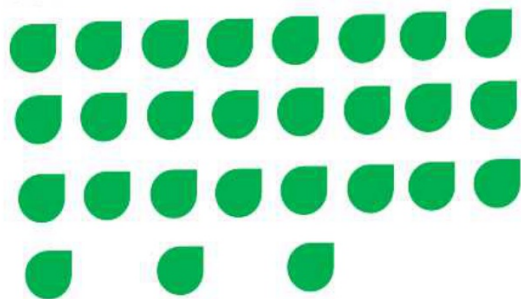
Fiche 2



Fiche 3



Fiche 4



Atelier 3

Compléter les bandes numériques :

	2			5				9	
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--

	11			14			17		
--	----	--	--	----	--	--	----	--	--

20			23			26			
----	--	--	----	--	--	----	--	--	--

Dessine les pièces et les billets pour avoir :

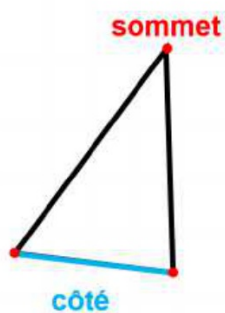
- 5 €
- 8 €
- Puis deux fois plus de chaque montant.
 - 5€ et encore 5 €
 - 8 € et encore 8 € .



Atelier 4

M 4

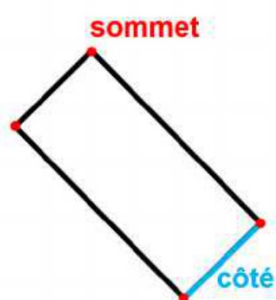
Les formes géométriques



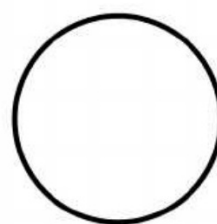
triangle



carré



rectangle



cercle

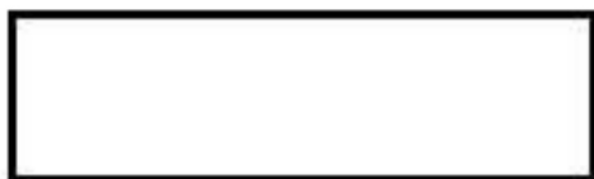
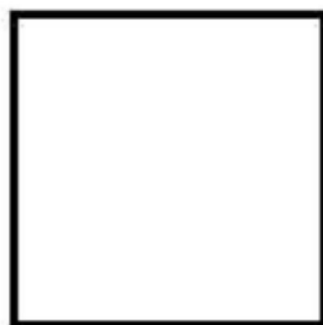
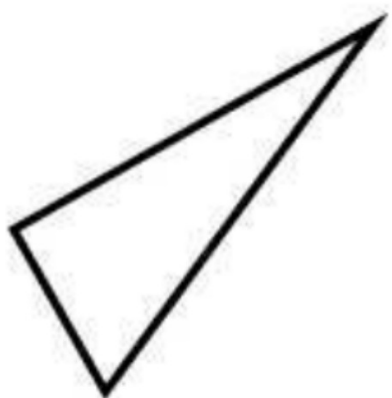
Les quadrilatères sont les figures qui ont 4 côtés.

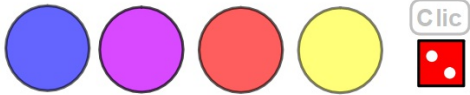
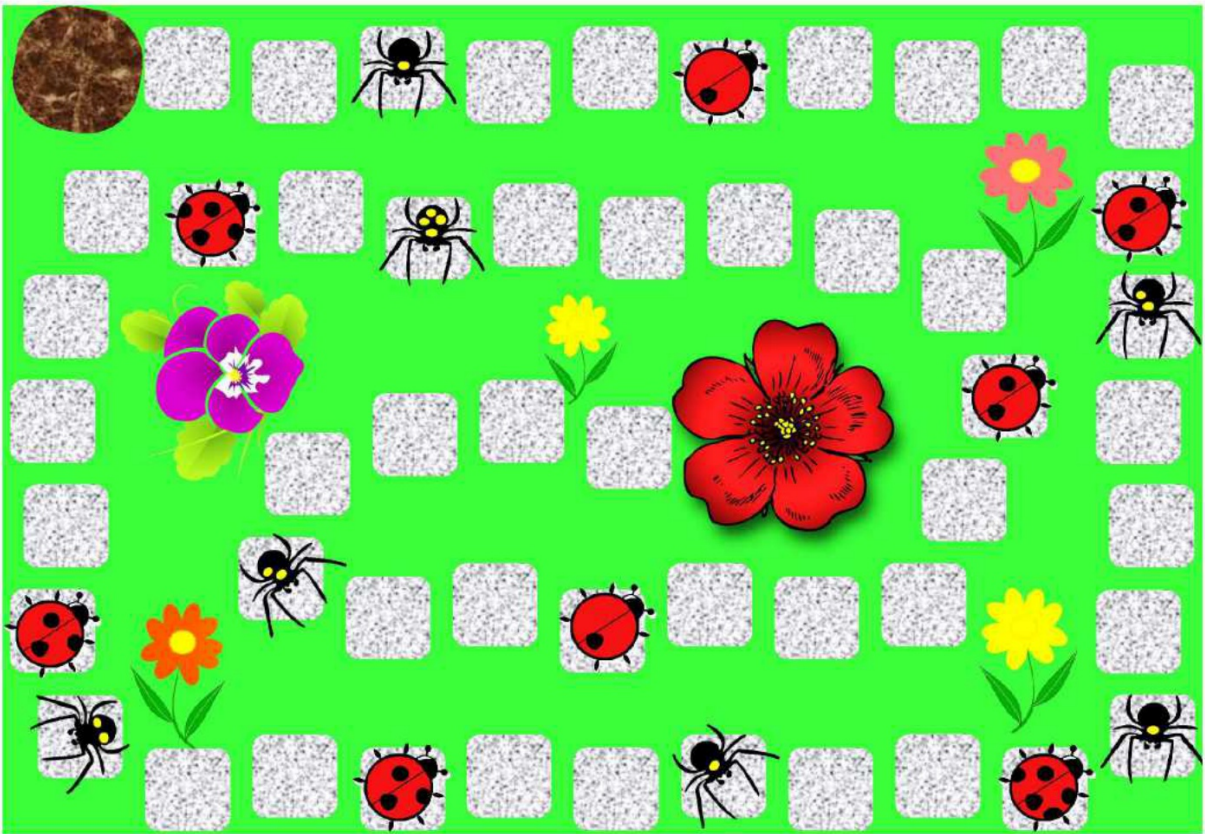
Les polygones sont les figures qui ont des côtés tous droits (3 côtés ou plus).



<https://lc.cx/4cuw>

Figures géométriques







CP

Module 7

séance 2

Activités ritualisées



cartes flash

Dictée de nombres

Compter de 5 en 5



sept

quatorze

huit

dix-neuf

clac



onze

dix

treize

dix-sept

onze dix-neuf quinze

dictée de nombres

clic



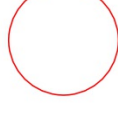
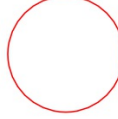
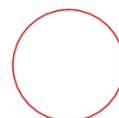
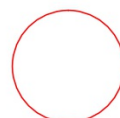
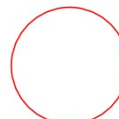
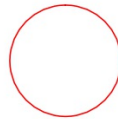
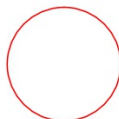
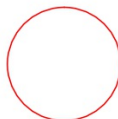


Jeu du furet



0 Compter de 5 en 5

Déplacer le rond gris pour révéler la réponse



CALCUL MENTAL



Compléments à 5

$$5 + \dots = 5$$

$$2 + \dots = 5$$

$$3 + \dots = 5$$

$$1 + \dots = 5$$



$$4 + \dots = 5$$

$$0 + \dots = 5$$

clac



Calculs

1   3

2



$$7 + 1 =$$

4



$$5 + 1 =$$



$$3 + 2 =$$



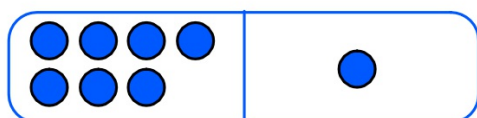
Calculs

1 ✨ ✨ 3

2



$$7 + 1 = 8$$



4



$$5 + 1 = 6$$

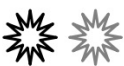


$$3 + 2 = 5$$



Calculs

1

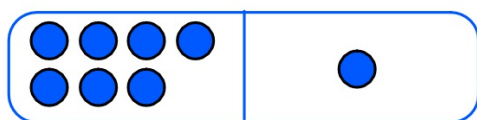


3

2



$$7 + 1 = 8$$



$$1 + 7 =$$

4



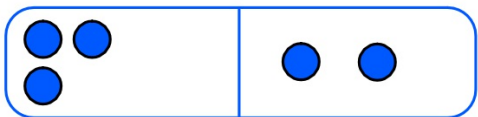
$$5 + 1 = 6$$



$$1 + 5 =$$



$$3 + 2 = 5$$

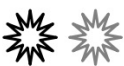


$$2 + 3 =$$



Calculs

1

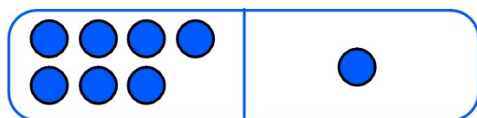


3

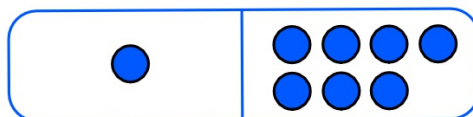
2



$$7 + 1 = 8$$



$$1 + 7 = 8$$



4



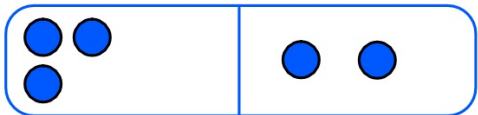
$$5 + 1 = 6$$



$$1 + 5 = 6$$



$$3 + 2 = 5$$



$$2 + 3 = 5$$



Apprentissages



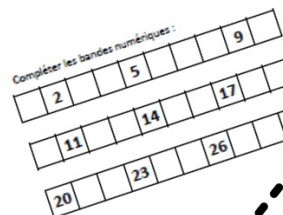
designed by freepik.com

{ Atelier 1 }

Les cartons nombres

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

{ Atelier 3 }

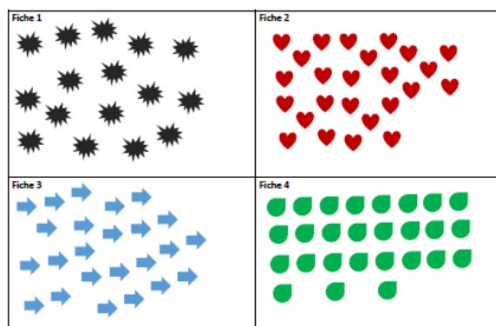


5 euros
8 euros
2 fois plus



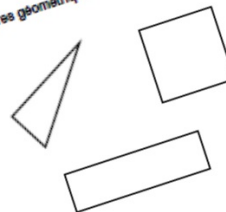
{ Atelier 2 }

Dénombrer



{ Atelier 4 }

Figures géométriques



sommets
côtés



Jeu des coccinelles

Atelier 1

Séance :

1/ Les élèves sont par groupe de 2. On donne en vrac, dans une enveloppe, à chaque groupe un jeu complet de cartons de 1 à 9 et 10 à 50 et on laisse les élèves découvrir le matériel. Certains élèves classent les cartons par taille puis les rangent dans l'ordre croissant ou décroissant, d'autres organisent un jeu, certains ont déjà l'idée de superposer les cartons etc...

On fera une première synthèse des différentes remarques des élèves

2/ Dire aux élèves que ces cartons permettent d'écrire tous les nombres en chiffres.

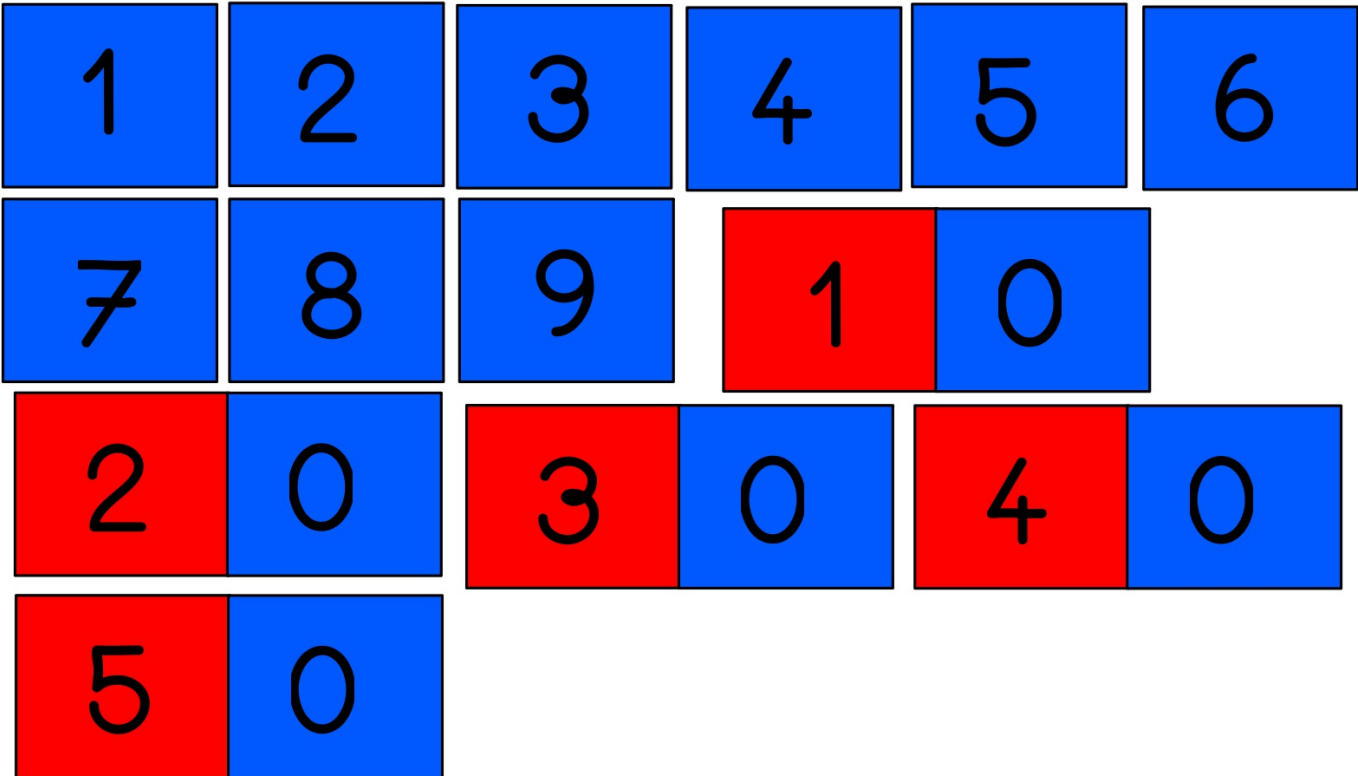
Proposer aux élèves d'écrire 22.

Le choix de ce nombre va provoquer deux écritures à confronter collectivement : 22 ou 202. On fait la synthèse de leurs remarques et on fait remarquer le lien entre la lecture du nombre et l'utilisation des cartons. On établit alors la **règle d'utilisation des cartons** :

Il s'agit de les superposer en posant un carton plus petit sur un carton plus grand en alignant les cartons par la droite, ceci afin qu'aucun carton n'en cache un autre.

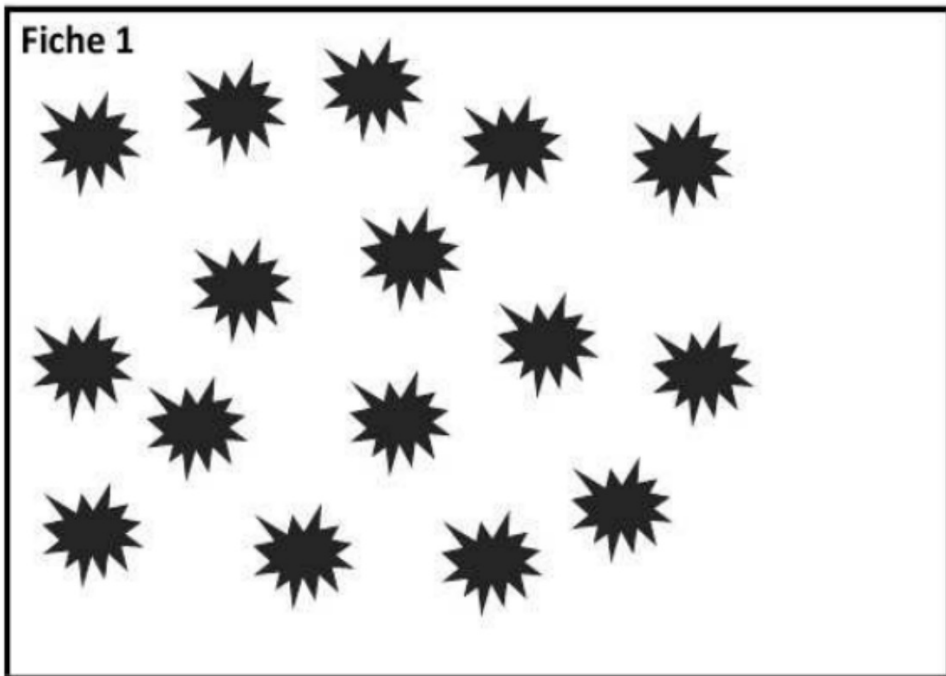
On s'entraîne alors à écrire d'autres nombres ensemble.

A chaque fois on vérifie la bonne utilisation des cartons et on fait lire les nombres ainsi écrits.

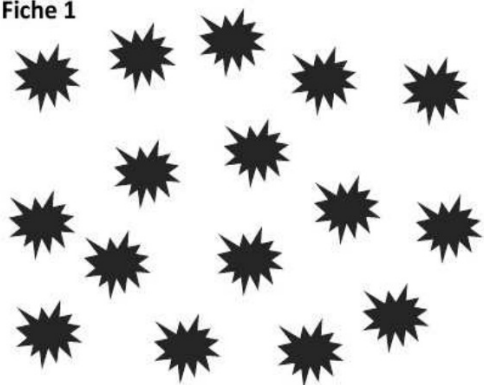


Atelier 2

Fiche 1



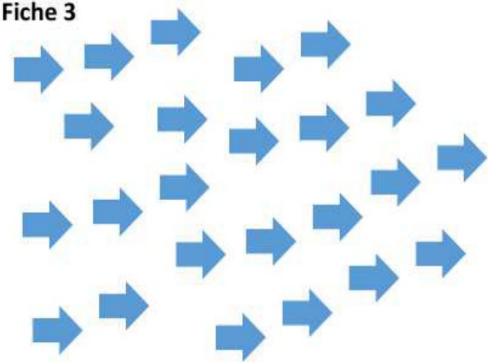
Fiche 1



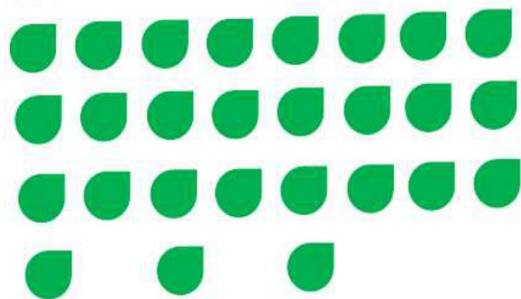
Fiche 2



Fiche 3



Fiche 4



Atelier 3

Compléter les bandes numériques :

	2			5				9	
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--

	11			14			17		
--	----	--	--	----	--	--	----	--	--

20			23			26			
----	--	--	----	--	--	----	--	--	--

Dessine les pièces et les billets pour avoir :

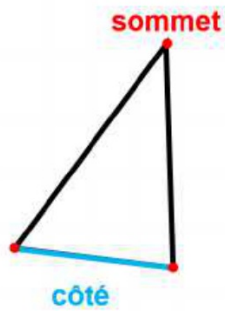
- 5 €
- 8 €
- Puis deux fois plus de chaque montant.
 - 5€ et encore 5 €
 - 8 € et encore 8 € .



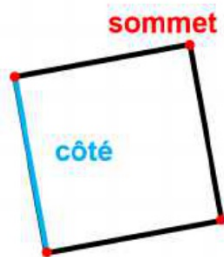
Atelier 4

M 4

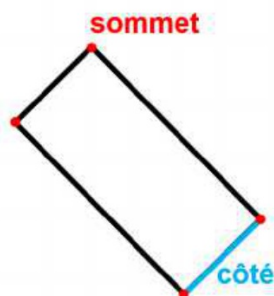
Les formes géométriques



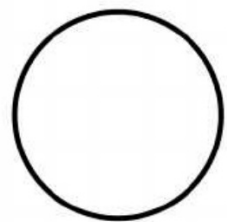
triangle



carré



rectangle



cercle

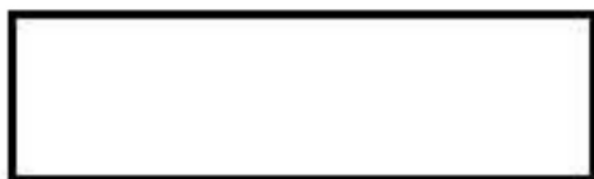
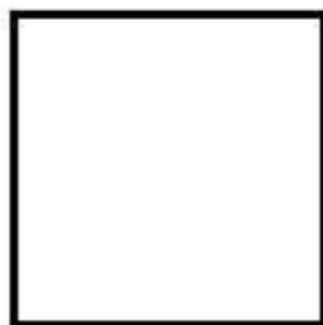
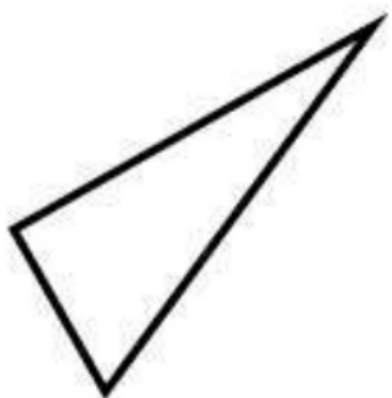
Les quadrilatères sont les figures qui ont 4 côtés.

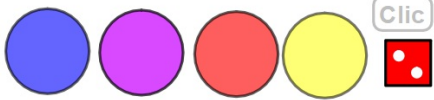
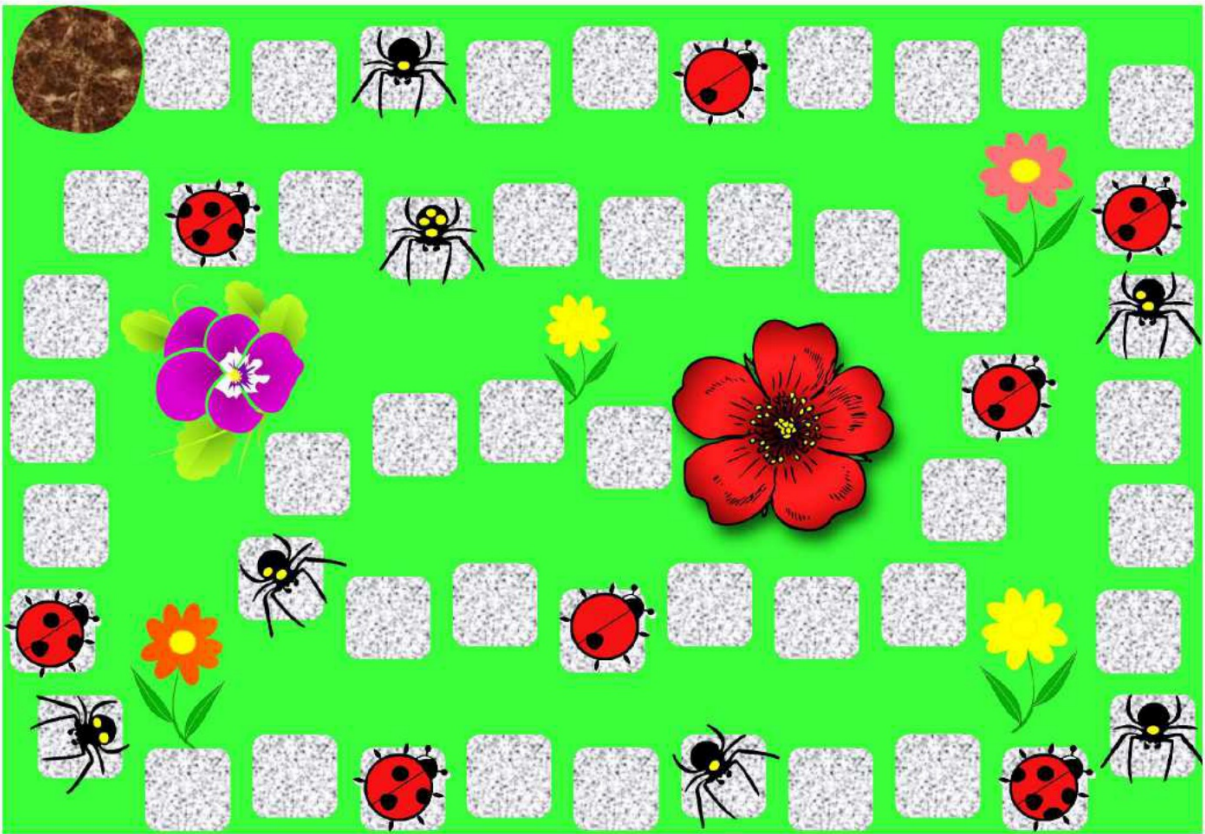
Les polygones sont les figures qui ont des côtés tous droits (3 côtés ou plus).



<https://lc.cx/4cuw>

Figures géométriques







CP

Module 7

séance 3

Activités ritualisées



designed by  freepik.com

cartes flash

Dictée de nombres

Compter de 10 en 10



huit

seize

dix-sept

onze

dictée de nombres





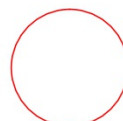
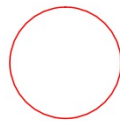
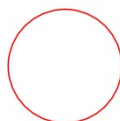
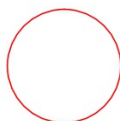
Jeu du furet



0

Compter de 10 en 10

Déplacer le rond gris pour révéler la réponse



CALCUL MENTAL



Compléments à 10

$$0 + \dots = 10$$

$$4 + \dots = 10$$

$$3 + \dots = 10$$

$$2 + \dots = 10$$

$$5 + \dots = 10$$

$$1 + \dots = 10$$



calcul mental



2  5 + 10 =



 3 + 10 =



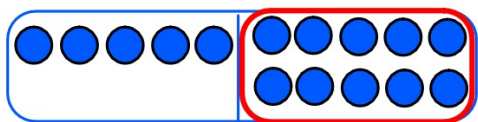
 6 + 10 =



calcul mental

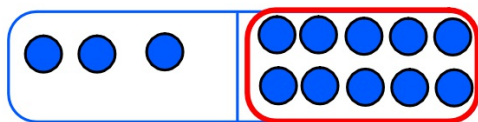
1 

2  $5 + 10 = 15$



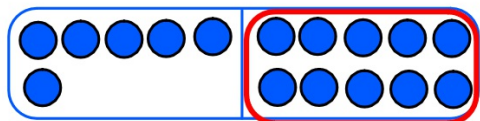
3 

 $3 + 10 = 13$





 $6 + 10 = 16$

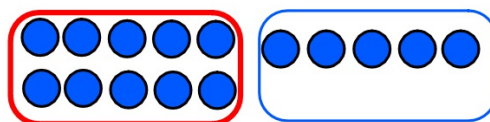
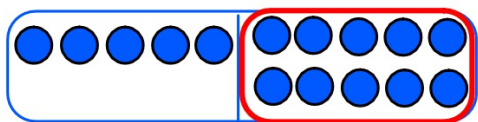




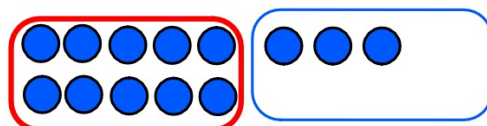
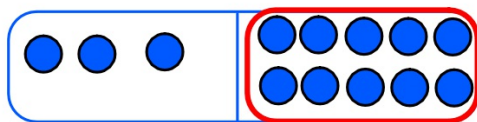
calcul mental



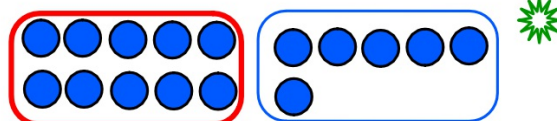
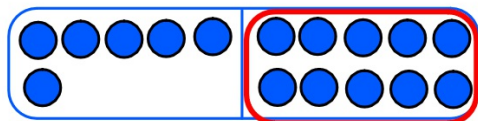
2  $5 + 10 = 15$ $10 + 5 = 15$  3



 $3 + 10 = 13$ $10 + 3 = 13$ 



 $6 + 10 = 16$ $10 + 6 = 16$



Apprentissages



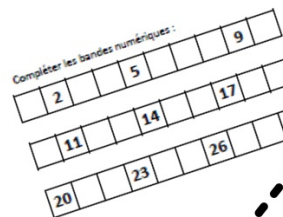
designed by freepik.com

Atelier 1

Les cartons nombres

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

Atelier 3

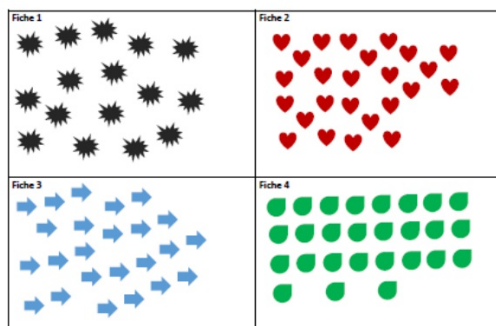


5 euros
8 euros
2 fois plus



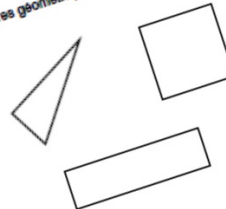
Atelier 2

Dénombrer



Atelier 4

Figures géométriques



sommets
côtés



Jeu des coccinelles

Atelier 1

Séance :

1/ Les élèves sont par groupe de 2. On donne en vrac, dans une enveloppe, à chaque groupe un jeu complet de cartons de 1 à 9 et 10 à 50 et on laisse les élèves découvrir le matériel. Certains élèves classent les cartons par taille puis les rangent dans l'ordre croissant ou décroissant, d'autres organisent un jeu, certains ont déjà l'idée de superposer les cartons etc...

On fera une première synthèse des différentes remarques des élèves

2/ Dire aux élèves que ces cartons permettent d'écrire tous les nombres en chiffres.

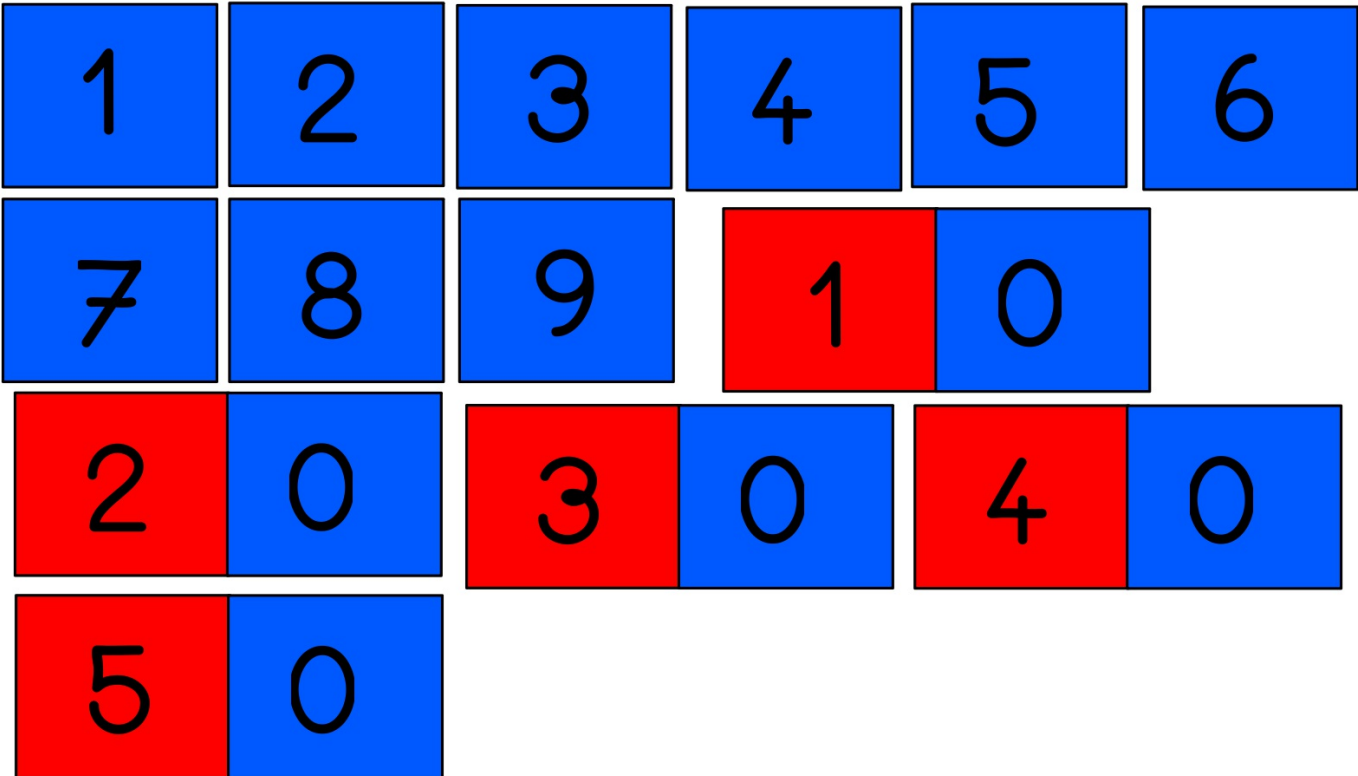
Proposer aux élèves d'écrire 22.

Le choix de ce nombre va provoquer deux écritures à confronter collectivement : 22 ou 202. On fait la synthèse de leurs remarques et on fait remarquer le lien entre la lecture du nombre et l'utilisation des cartons. On établit alors la **règle d'utilisation des cartons** :

Il s'agit de les superposer en posant un carton plus petit sur un carton plus grand en alignant les cartons par la droite, ceci afin qu'aucun carton n'en cache un autre.

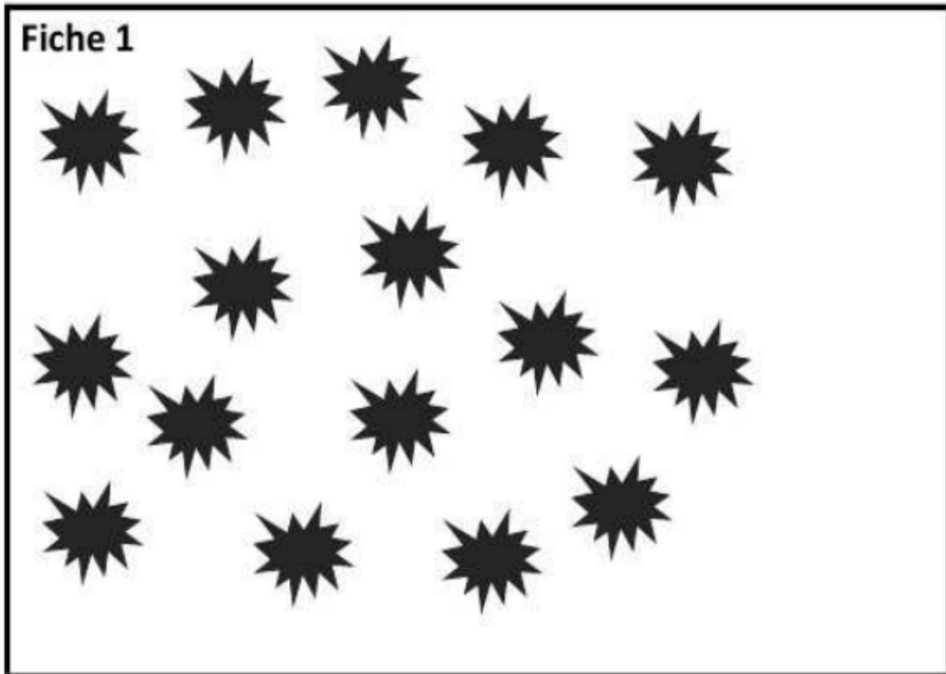
On s'entraîne alors à écrire d'autres nombres ensemble.

A chaque fois on vérifie la bonne utilisation des cartons et on fait lire les nombres ainsi écrits.

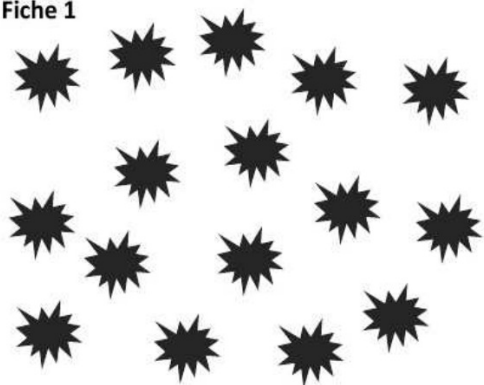


Atelier 2

Fiche 1



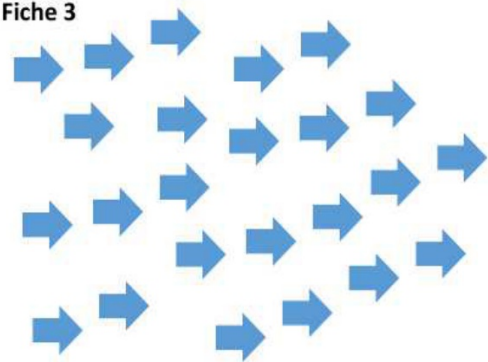
Fiche 1



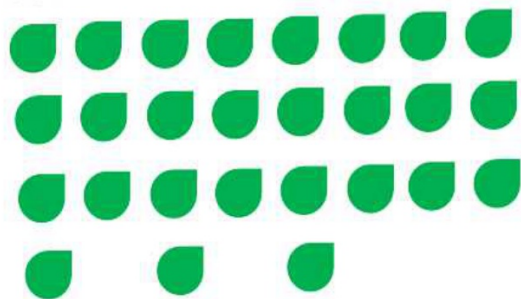
Fiche 2



Fiche 3



Fiche 4



Atelier 3

Compléter les bandes numériques :

	2			5				9	
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--

	11			14			17		
--	----	--	--	----	--	--	----	--	--

20			23			26			
----	--	--	----	--	--	----	--	--	--

Dessine les pièces et les billets pour avoir :

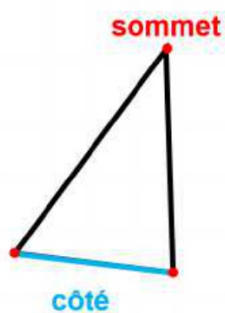
- 5 €
- 8 €
- Puis deux fois plus de chaque montant.
 - 5€ et encore 5 €
 - 8 € et encore 8 € .



Atelier 4

M 4

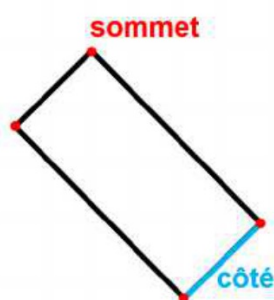
Les formes géométriques



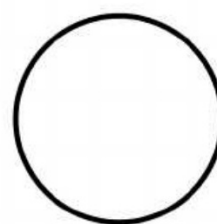
triangle



carré



rectangle



cercle

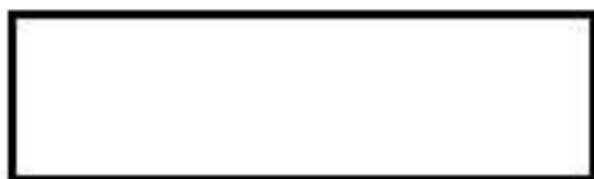
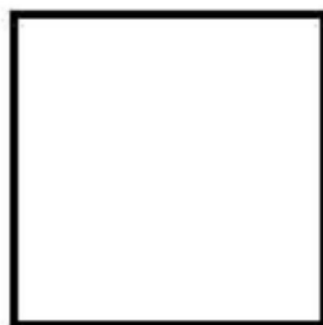
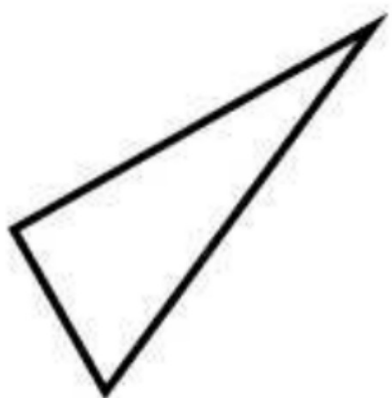
Les quadrilatères sont les figures qui ont 4 côtés.

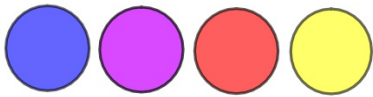
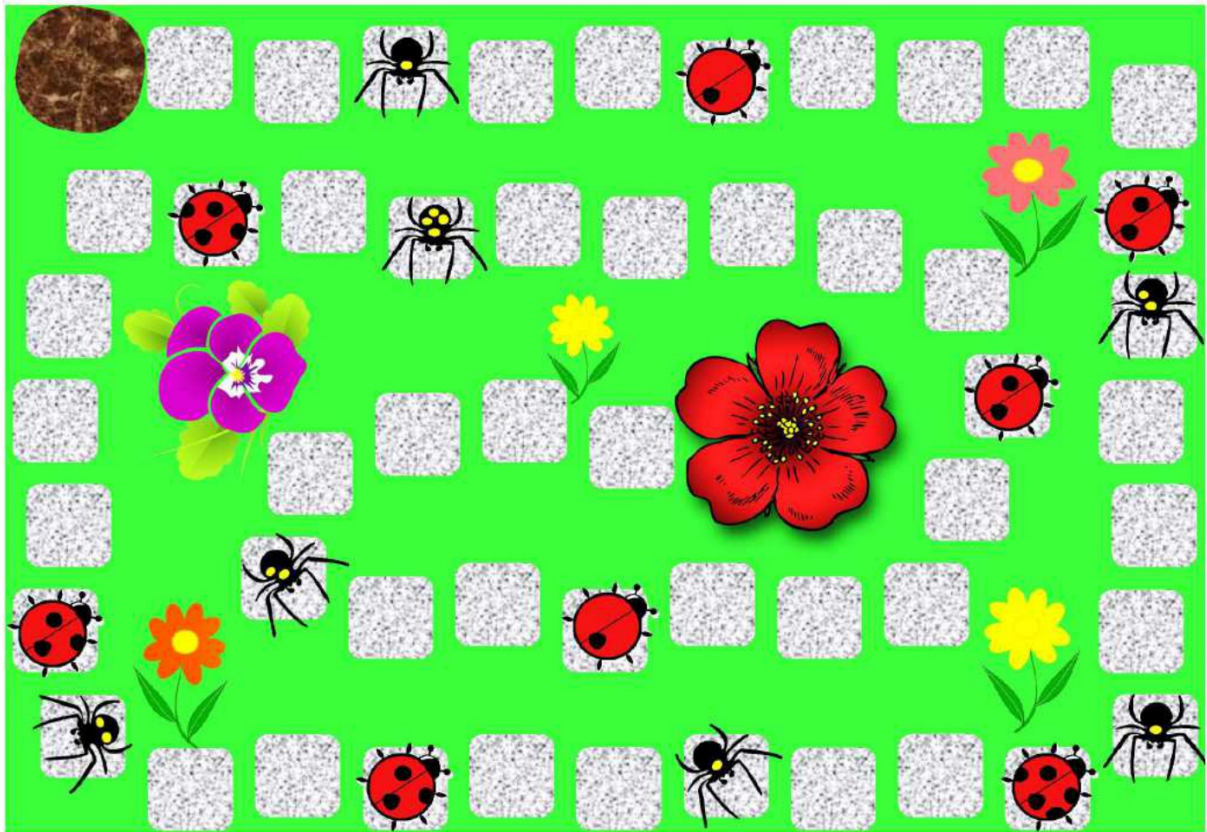
Les polygones sont les figures qui ont des côtés tous droits (3 côtés ou plus).



<https://lc.cx/4cuw>

Figures géométriques





Clic





CP

Module 7

séance 4

Activités ritualisées



cartes flash

Dictée de nombres

Compter de 10 en 10



neuf

deux

dix

douze

dictée de nombres





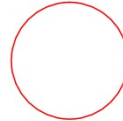
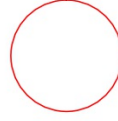
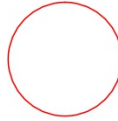
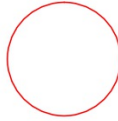
Jeu du furet



0

Compter de 10 en 10

Déplacer le rond
gris pour révéler la
réponse



CALCUL MENTAL



Compléments à 10

$$10 + \dots = 10$$

$$6 + \dots = 10$$

$$7 + \dots = 10$$

$$8 + \dots = 10$$

$$5 + \dots = 10$$

$$9 + \dots = 10$$



calcul mental

1 

2  $2 + 10 =$

3 

 $7 + 10 =$



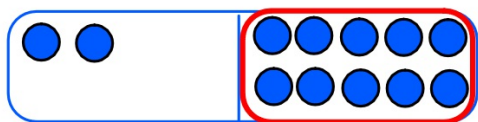
 $1 + 10 =$



calcul mental

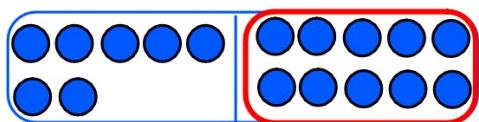
1 

2  $2 + 10 = 12$



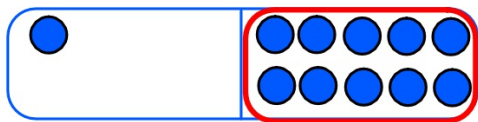
3 

 $7 + 10 = 17$





 $1 + 10 = 11$

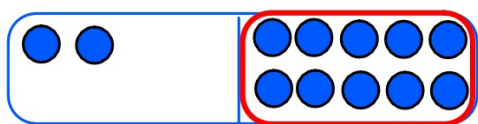




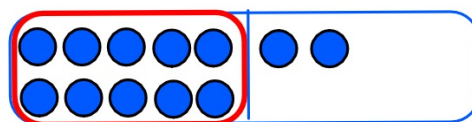
calcul mental

1 

2  $2 + 10 = 12$



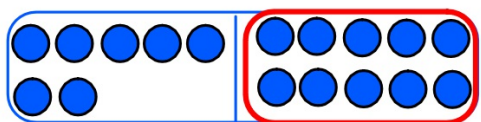
12



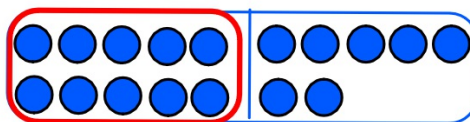
3



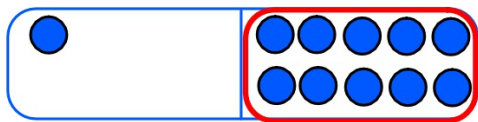
 $7 + 10 = 17$



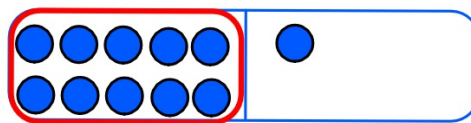
17



 $1 + 10 = 11$



11



Apprentissages



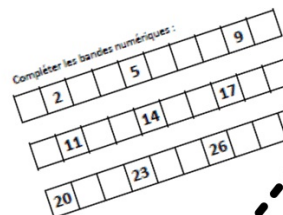
designed by freepik.com

{ Atelier 1 }

Les cartons nombres

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

{ Atelier 3 }

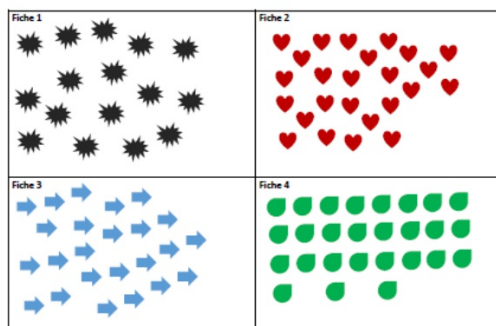


5 euros
8 euros
2 fois plus



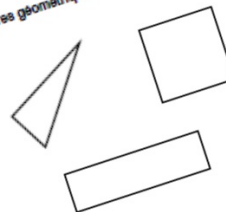
{ Atelier 2 }

Dénombrer



{ Atelier 4 }

Figures géométriques



sommets
côtés



Jeu des coccinelles

Atelier 1

Séance :

1/ Les élèves sont par groupe de 2. On donne en vrac, dans une enveloppe, à chaque groupe un jeu complet de cartons de 1 à 9 et 10 à 50 et on laisse les élèves découvrir le matériel. Certains élèves classent les cartons par taille puis les rangent dans l'ordre croissant ou décroissant, d'autres organisent un jeu, certains ont déjà l'idée de superposer les cartons etc...

On fera une première synthèse des différentes remarques des élèves

2/ Dire aux élèves que ces cartons permettent d'écrire tous les nombres en chiffres.

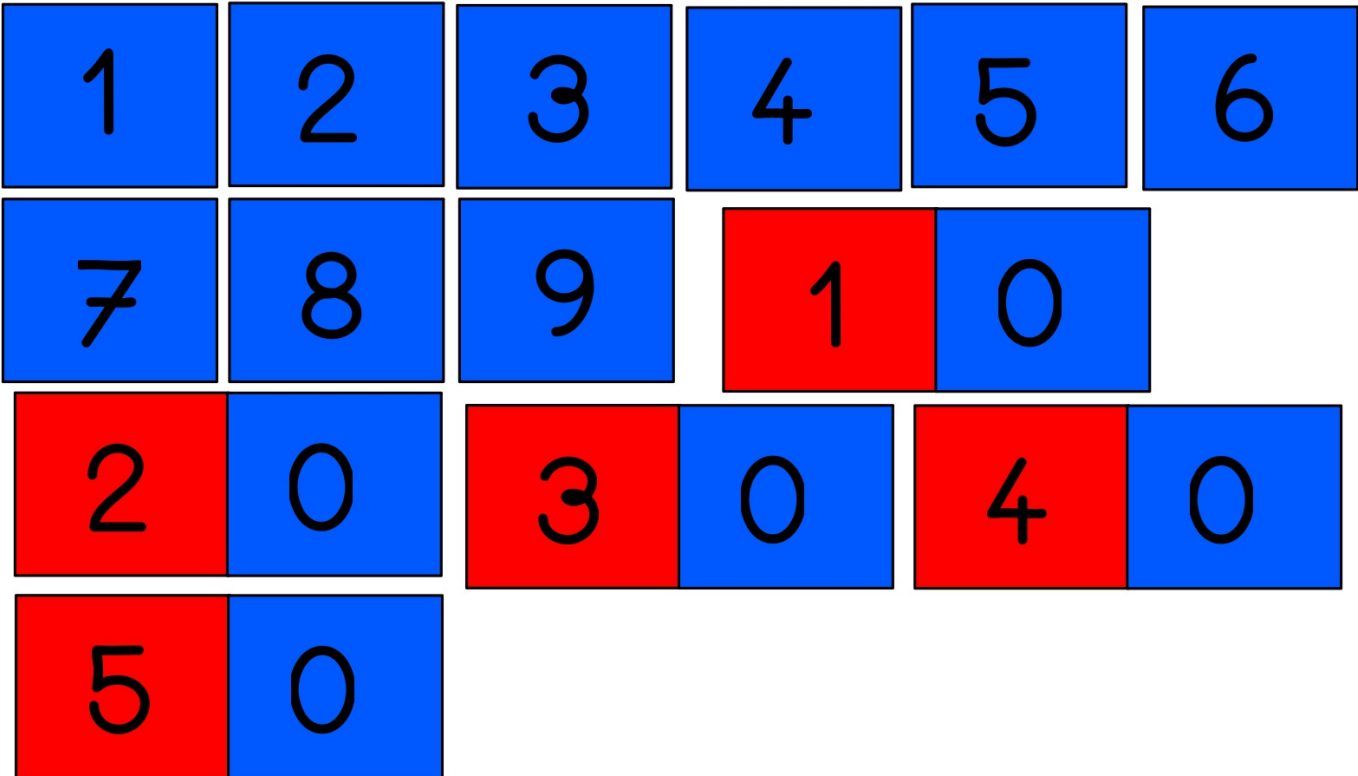
Proposer aux élèves d'écrire 22.

Le choix de ce nombre va provoquer deux écritures à confronter collectivement : 22 ou 202. On fait la synthèse de leurs remarques et on fait remarquer le lien entre la lecture du nombre et l'utilisation des cartons. On établit alors la **règle d'utilisation des cartons** :

Il s'agit de les superposer en posant un carton plus petit sur un carton plus grand en alignant les cartons par la droite, ceci afin qu'aucun carton n'en cache un autre.

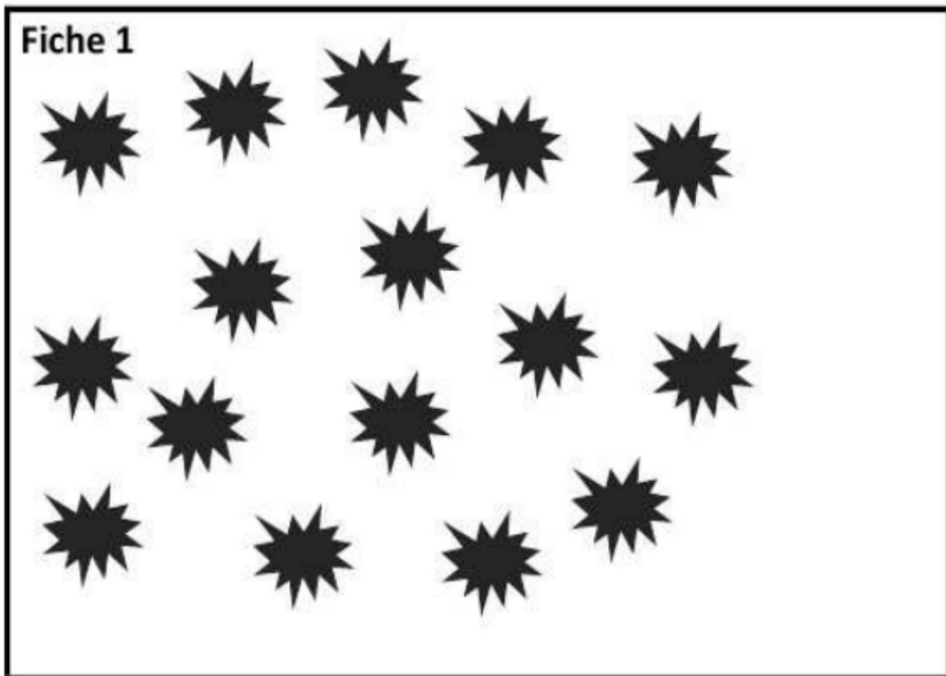
On s'entraîne alors à écrire d'autres nombres ensemble.

A chaque fois on vérifie la bonne utilisation des cartons et on fait lire les nombres ainsi écrits.

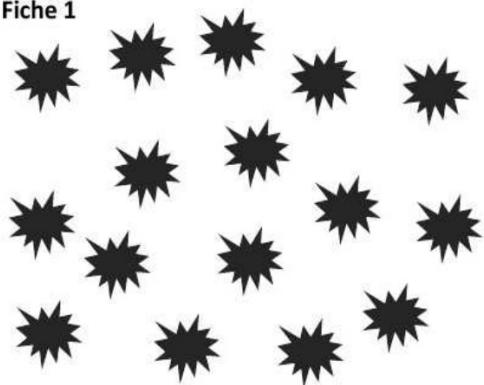


Atelier 2

Fiche 1



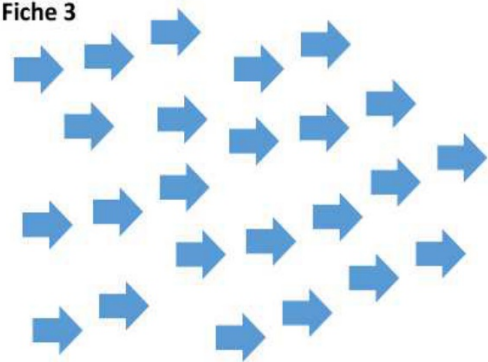
Fiche 1



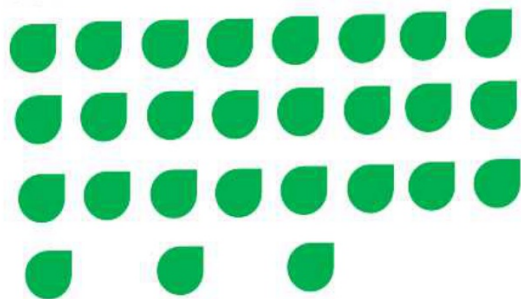
Fiche 2



Fiche 3



Fiche 4



Atelier 3

Compléter les bandes numériques :

	2			5				9	
--	---	--	--	---	--	--	--	---	--

	11			14			17		
--	----	--	--	----	--	--	----	--	--

20			23			26			
----	--	--	----	--	--	----	--	--	--

Dessine les pièces et les billets pour avoir :

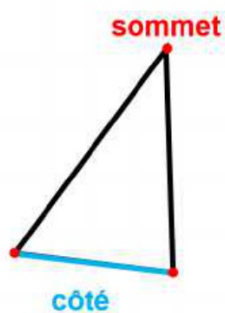
- 5 €
- 8 €
- Puis deux fois plus de chaque montant.
 - 5€ et encore 5 €
 - 8 € et encore 8 € .



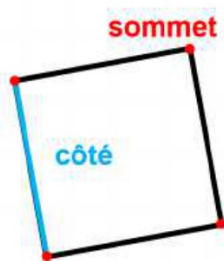
Atelier 4

M 4

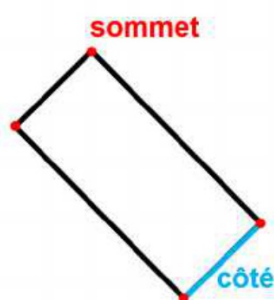
Les formes géométriques



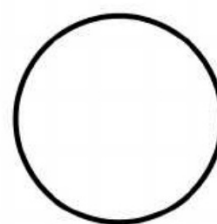
triangle



carré



rectangle



cercle

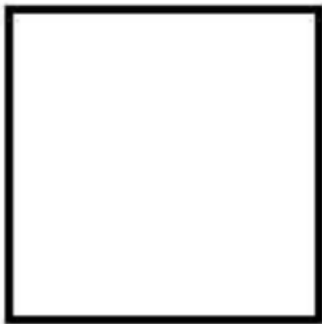
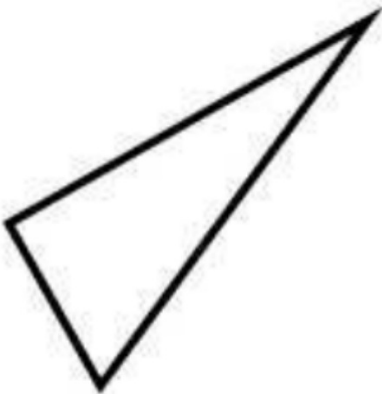
Les quadrilatères sont les figures qui ont 4 côtés.

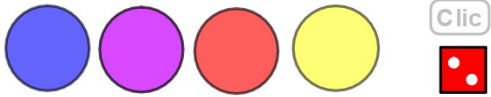
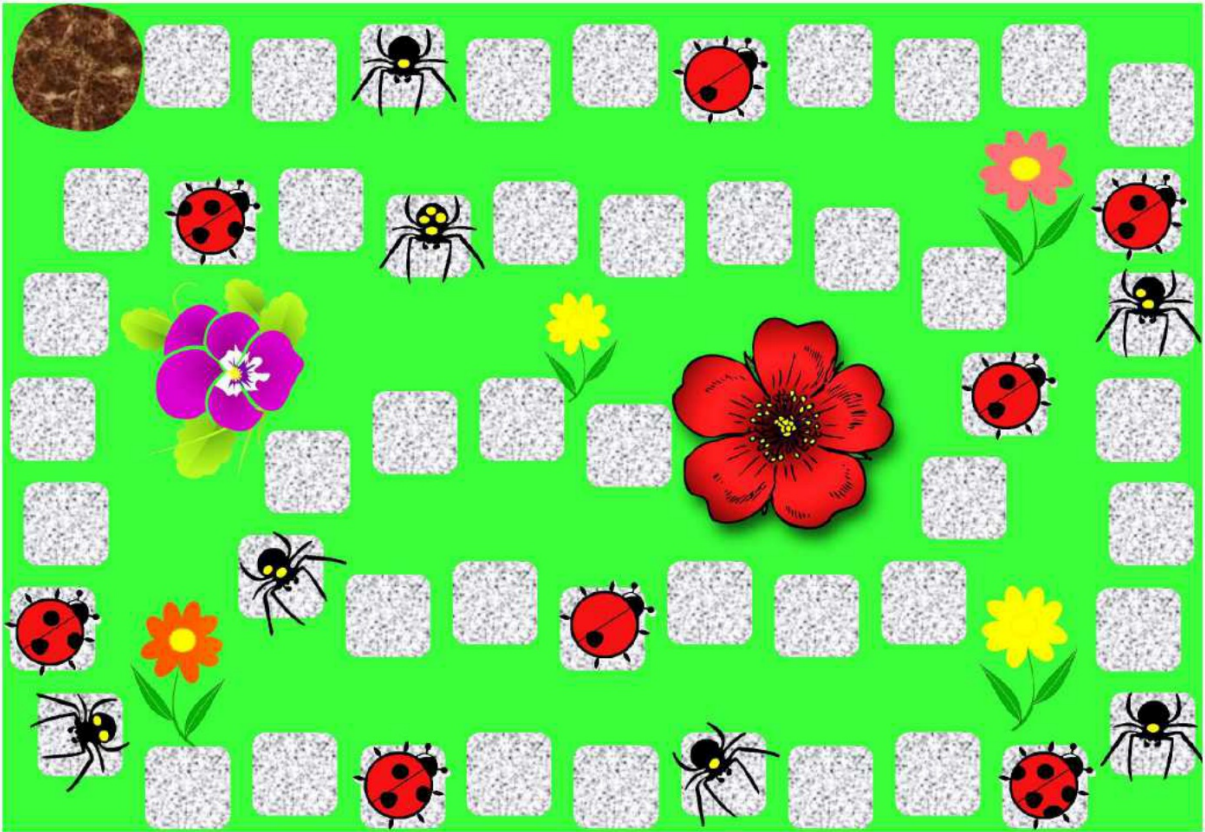
Les polygones sont les figures qui ont des côtés tous droits (3 côtés ou plus).



<https://lc.cx/4cuw>

Figures géométriques





Clic



CP

Module 7

séance 5


Activités ritualisées



Combien pèse ?



Pour savoir combien pèse quelqu'un, 
quel objet je peux utiliser ?

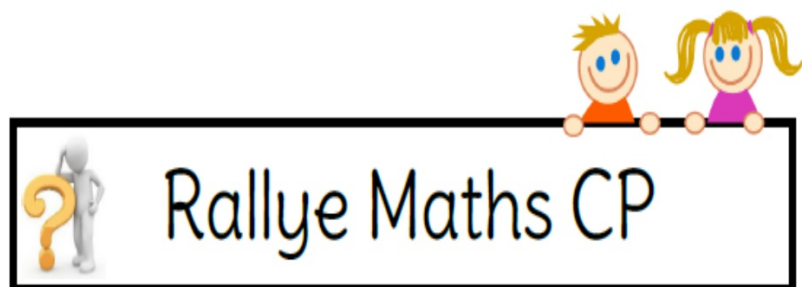
Qu'est-ce que c'est que la masse de 
quelque chose ?

Pour savoir combien mesure quelqu'un, 
quel objet je peux utiliser ?



Résolution de problèmes





Manche 1

Pour chaque exercice, vous gagnez 5 points si la réponse est juste et 5 points en plus si elle est bien expliquée ! Si la réponse n'est pas juste, l'exercice ne rapporte aucun point. Mais il faudra choisir 3 exercices !

Exercice 1 :

À chaque anniversaire, depuis qu'il est né, le frère de Thomas souffle ses bougies. Hier, il a eu 6 ans.

Combien a –t-il soufflé de bougies depuis qu'il est né ?



Exercice 2 :

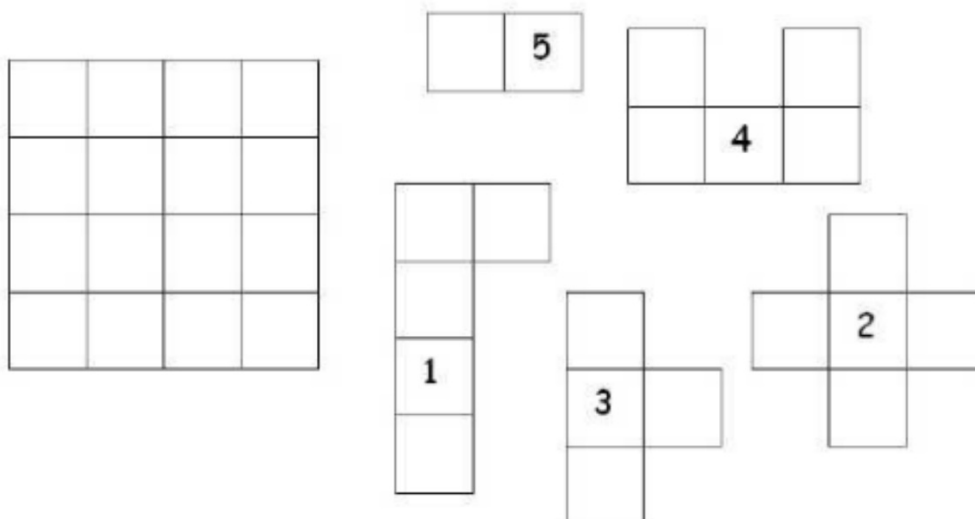
Les enfants fabriquent une tour avec des cubes. Ils ont trois couleurs à leur disposition. Les tours font 3 cubes de hauteur. Il faut toujours les trois couleurs.



Représente toutes les tours différentes que tu peux construire.

Exercice 3 :

Voici un carré et des pièces de puzzle :



On peut remplir le carré avec 4 pièces seulement. Il y a une pièce en trop...

Quelle forme est l'intruse ?

Exercice 4:

Papa a joué avec les allumettes et a fabriqué un rectangle :



Avec le même nombre d'allumettes, **fabrique un carré et un triangle qui a tous ses côtés de même longueur.**

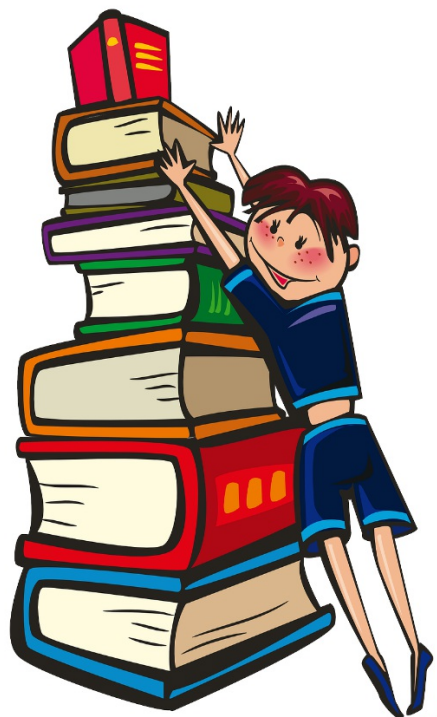
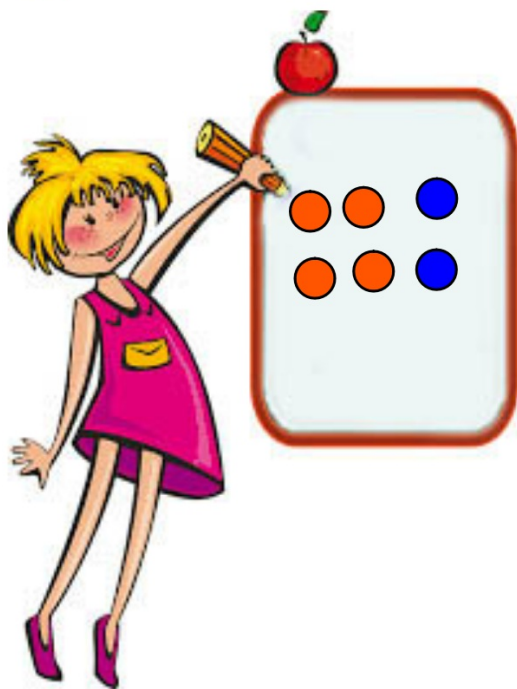


CP

Module 7

séance 6

Régulation





CP

Module 7

séance 7

Activités ritualisées



Cartes flash

cinq

six

trois

deux

neuf

un

sept

dix

huit

quatre



Résolution de problèmes



Si j'achète 2 kg de pommes et 4 kg de poires,
combien de kilos de fruits j'ai dans mon panier ?



Faire glisser l'image

Je représente l'histoire.

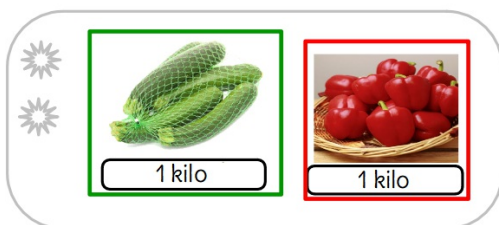
Je fais le calcul.

..... + =

J'écris la réponse.

J'ai de fruits dans mon panier.

Si j'achète 3 kg de courgettes et 3 kg de poivrons, combien de kilos de légumes j'ai dans mon panier ?



Je représente l'histoire.

Je fais le calcul.

..... + =

J'écris la réponse.

J'ai de légumes dans mon panier.

Apprentissages



designed by freepik.com

MESURES



Jeu des coccinelles



Comparator



Mesure ta table à l'aide d'un crayon.



Ma table mesurecrayons.

Le jeu des coccinelles

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs

Matériel :

1 dé (6 faces) – Des pions (bouchons, pâte à modeler,...).

But du jeu :

Arriver le premier au bout du chemin sur la grande fleur.

Règles du jeu:

On démarre de la case marron. On lance un dé. On avance du nombre de cases correspondant.

Si la case est occupée, on ne la compte pas, on passe par-dessus.

Pour gagner, il faut atteindre ou dépasser la fleur au centre du plateau.

Cases spéciales:

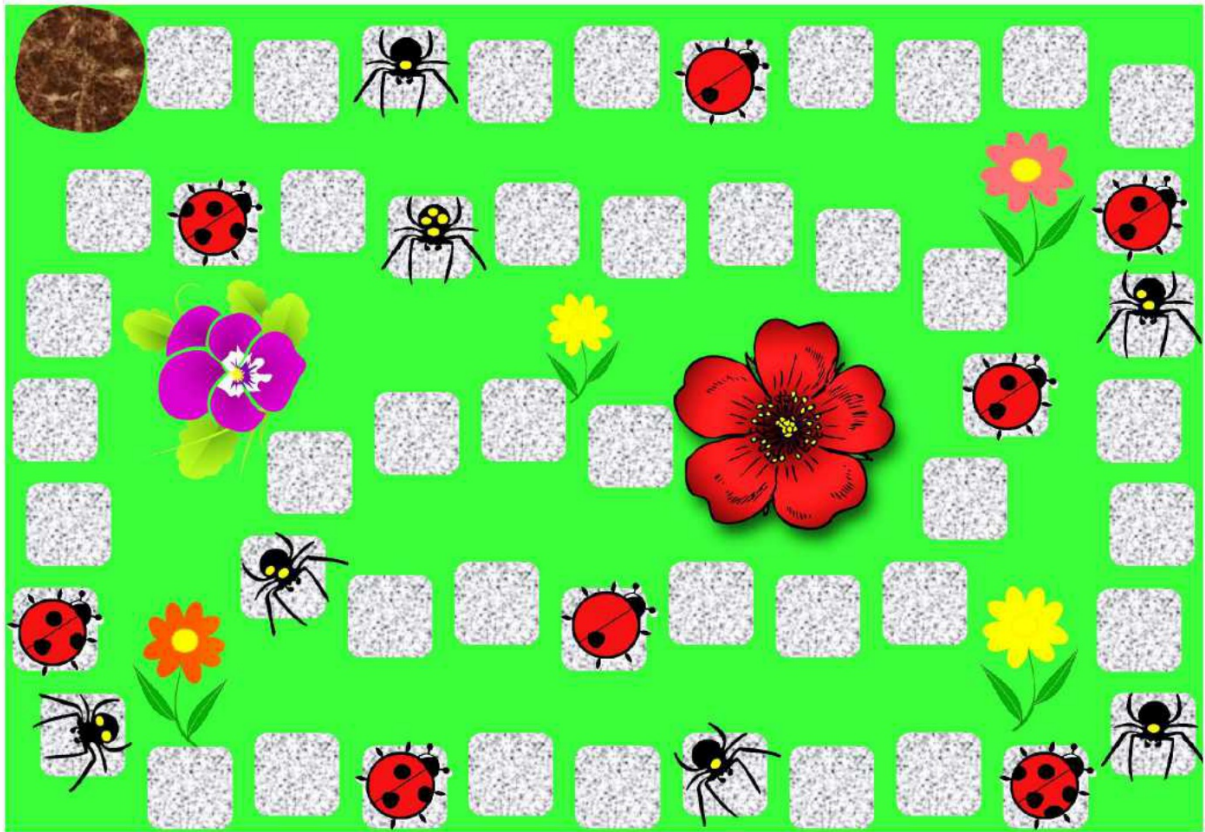


Quand on arrive sur une coccinelle, on avance en plus du nombre de points noirs.



Quand on arrive sur une araignée, on recule du nombre de points jaunes

Variantes : jouer avec un dé à 10 faces, jouer avec deux dés.



COMPARATOR

Nombre de joueurs :

De 2 à 4 joueurs avec un « contrôleur » qui vérifie si c'est juste avec une bande numérique.

Matériel :

Plateau et 1 dé (6 faces) – Des pions (bouchons, pâte à modeler,...) – Cartes nombres (pour différencier les niveaux, les imprimer sur du papier de couleur)

But du jeu :

Arriver le premier au bout du chemin sur la case « arrivée ».

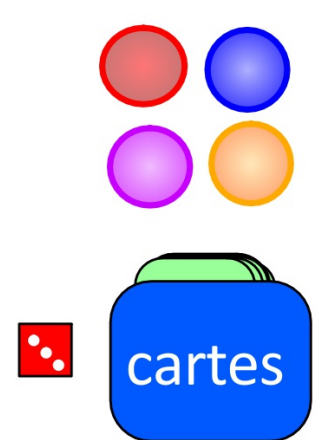
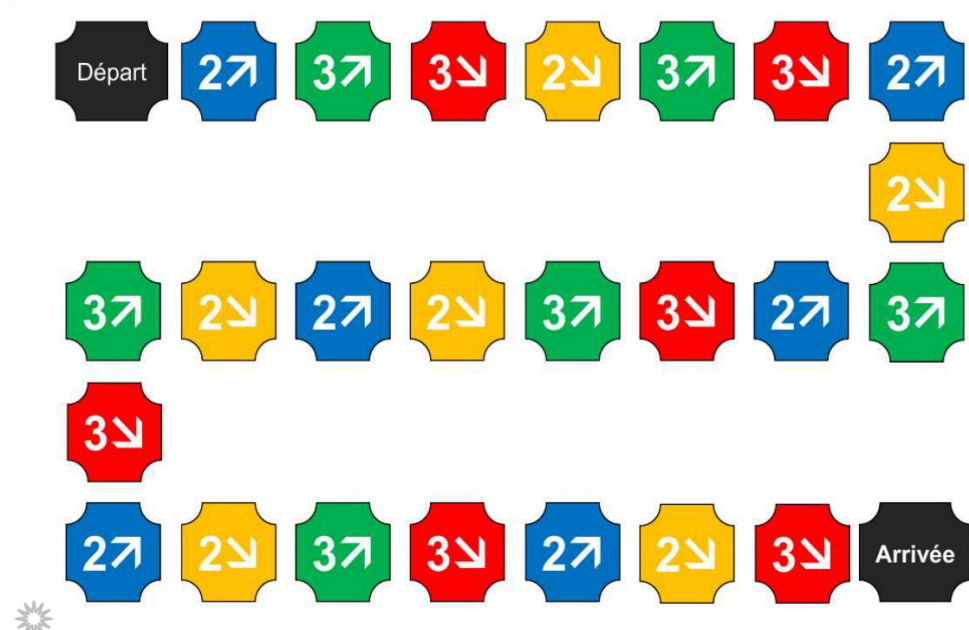
Règles du jeu:

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Chaque case a son action propre : piocher le nombre de cartes indiqué et les classer, soit en ordre croissant si la flèche est croissante ↗, soit en ordre décroissant si la flèche est décroissante ↘.

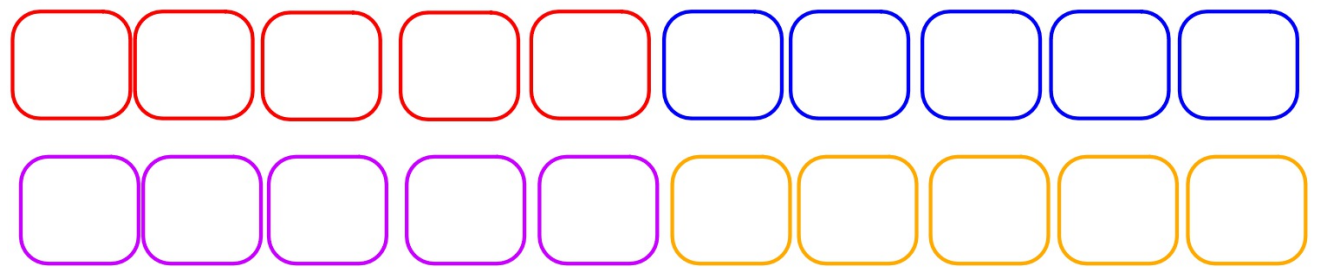
Un joueur contrôle avec une bande numérique que l'ordre est bien respecté. Si c'est bon, le joueur reste sur la case. S'il s'est trompé, il recule de deux cases.

Variantes :

Les cartes nombres sont proposées sur plusieurs niveaux.



Faire glisser les cartes pour les tirer. Si vous voulez mélanger l'ordre des cartes, il faut clic droit, organiser, éloigner ou avancer.





CP

Module 7

fin

