



Première séance pour  
« l'école à la maison »

Matériel :

Ardoise ou cahier de brouillon



- Fiche Chronomaths 8



- Le jeu « Les moutons » CE1

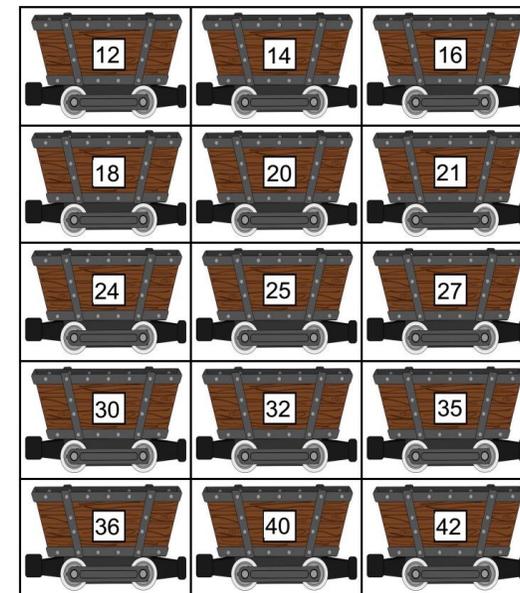
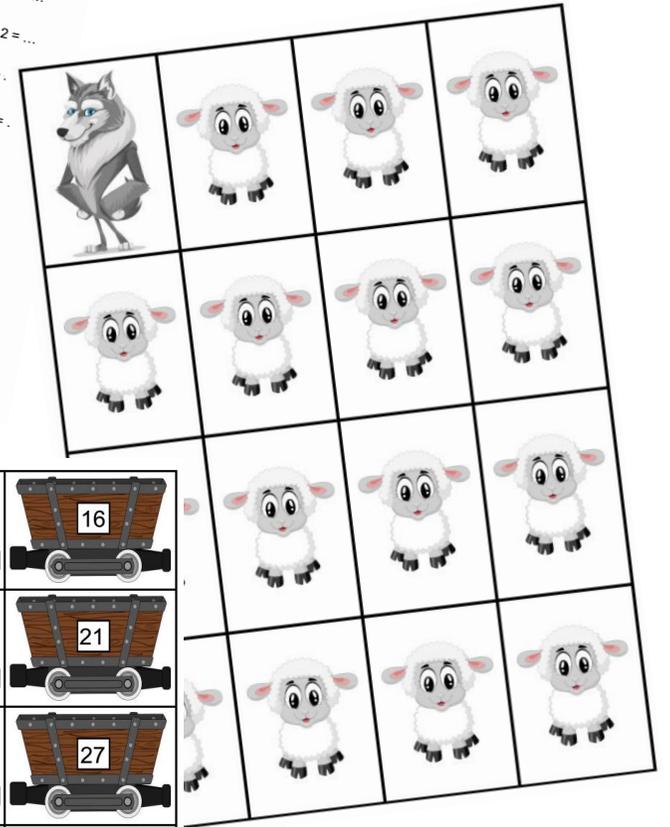


- Le jeu « Le train » CE2

**CHRONOMATH 8** 

1 $5 + 5 = \dots$	11 $70 + 10 = \dots$	21 $90 - 1 = \dots$
2 Double de 8 = ...	12 $30 + 50 = \dots$	22 $289 - 1 = \dots$
3 $9 + 1 = \dots$	13 $30 + 80 = \dots$	23 $910 - 2 = \dots$
4 $5 + 6 = \dots$	14 $40 + 50 + 200 = \dots$	24 $534 - 2 = \dots$
5 $7 + 8 = \dots$	15 $400 + 50 + 20 = \dots$	25 $722 - 2 = \dots$
6 $11 + 11 = \dots$	16 $500 + 20 + 9 = \dots$	26 $2 \times 3 = \dots$
7 $7 + 9 = \dots$	17 $900 + 5 + 70 = \dots$	27 $3 \times 4 = \dots$
8 $17 + 9 = \dots$	18 $30 + 500 + 25 = \dots$	28 $3 \times 5 = \dots$
9 $101 + 9 = \dots$	19 $805 + 55 = \dots$	29 $4 \times 7 = \dots$
10 $84 + 9 = \dots$	20 $725 + 25 = \dots$	30 $500 - 2 = \dots$

**SCORE :**  **CE1**



## ACTIVITÉS RITUALISÉES

Je vais te donner 2 nombres.

Tu dois les comparer en utilisant les signes  $>$  ou  $<$

334

254

2334

8254

284

274

5284

4274

394

404

7394

7304

MODULE

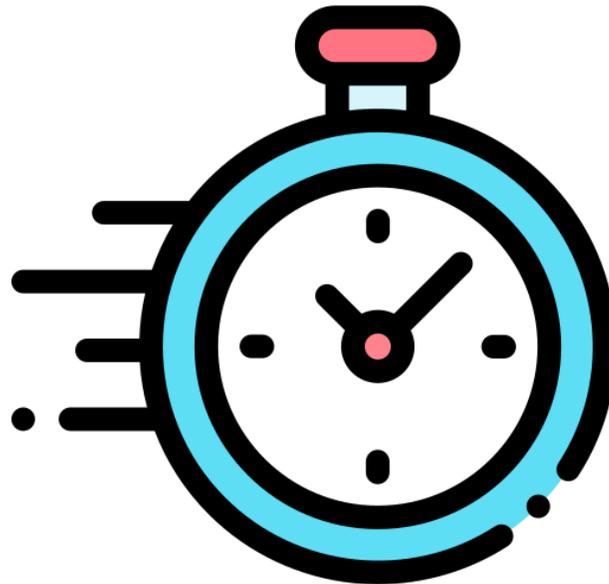
16

SÉANCE 4

## CALCUL MENTAL

Tu vas devoir imprimer la fiche « chronomaths 8 »

Dès que tu es prêt, demande à un adulte de régler le chronomètre sur 3 minutes.



## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES



## PROBLÈMES CE1 (2)

1

Les enfants préparent 5 gâteaux. Il faut 100g de farine pour chaque gâteau.

**Combien faut-il de farine au total ?**



## PROBLÈMES CE2 (2)

1

Les enfants préparent 5 gâteaux. Il faut 120g de farine pour chaque gâteau. **Combien faut-il de farine au total ? Est-ce qu'un kilo de farine va suffire ?**

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES



## PROBLÈMES CE1 (2)

1

Les enfants préparent 5 gâteaux. Il faut 100g de farine pour chaque gâteau.

Combien faut-il de farine au total ?

$$5 \times 100 = 500$$

Il faut 500 g de farine



## PROBLÈMES CE2 (2)

1

Les enfants préparent 5 gâteaux. Il faut 120g de farine pour chaque gâteau. **Combien faut-il de farine au total ? Est-ce qu'un kilo de farine va suffire ?**

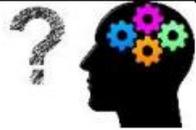
$$5 \times 120 = 600$$

Il faut 600 g de farine

1 kilo = 1 000 g ;  $600 < 1000$

Oui, il y aura assez avec 1 kilo

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES



La boîte à énigmes ★★

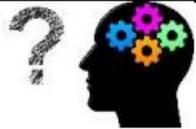
2



**A-** Combien de comprimés y a-t-il au total ?

**B-** Si mon docteur me dit de prendre 2 comprimés le matin et le soir, en aurai-je assez pour une semaine ?

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES



La boîte à énigmes ★★

2



**A-** Combien de comprimés y a-t-il au total ?

**B-** Si mon docteur me dit de prendre 2 comprimés le matin et le soir, en aurai-je assez pour une semaine ?

$$A : 3 \times 10 = 30$$

Il y a 30 comprimés

$$B : 2 + 2 = 4$$

$$4 \times 7 = 28$$

$$28 < 30$$

Oui, il y aura assez de comprimés

## APPRENTISSAGE

Il s'agit de comprendre comment fonctionne une balance.

Regarde la vidéo : <https://urlz.fr/c6wX>

Attention, le serveur est très sollicité,  
il peut y avoir un message d'erreur.



Les balances :  
mesure de masses  
- Les animations  
des Fondamentaux

## APPRENTISSAGE

Pour connaître la masse d'un objet avec une balance à plateaux, je place l'objet sur un plateau et je cherche l'équilibre en plaçant des poids sur l'autre plateau.

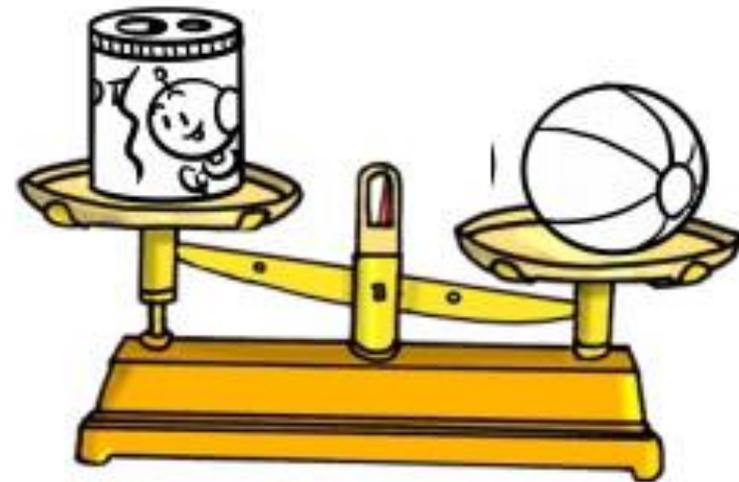
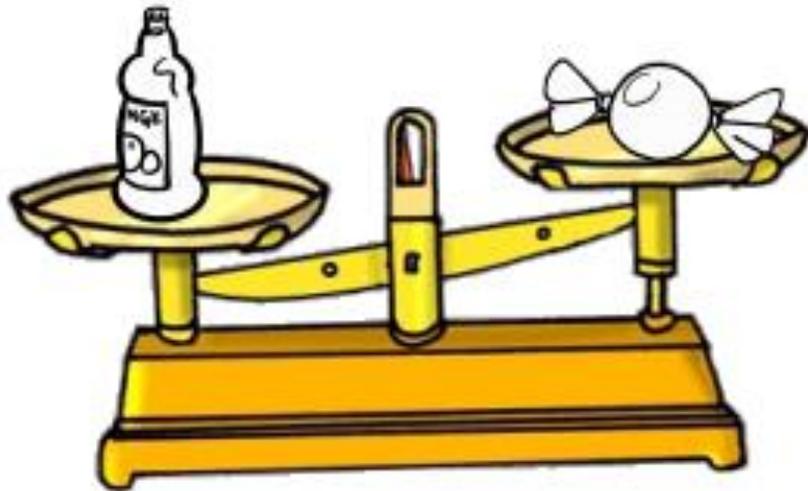
L'équilibre signifie que les deux masses sont identiques.



Si un plateau est plus bas que l'autre, celui-ci comporte alors un objet plus lourd... et inversement !

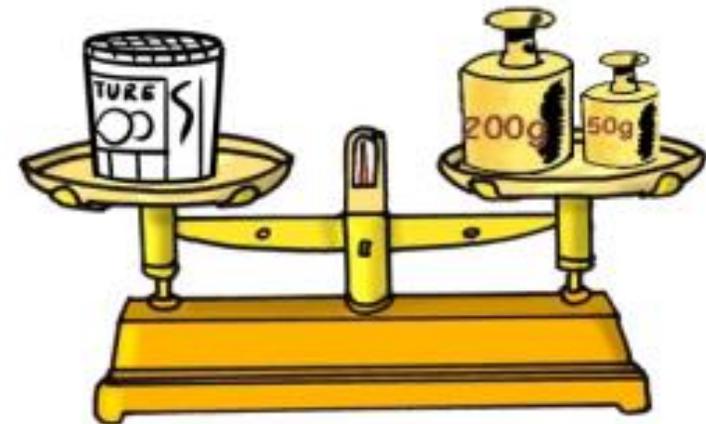
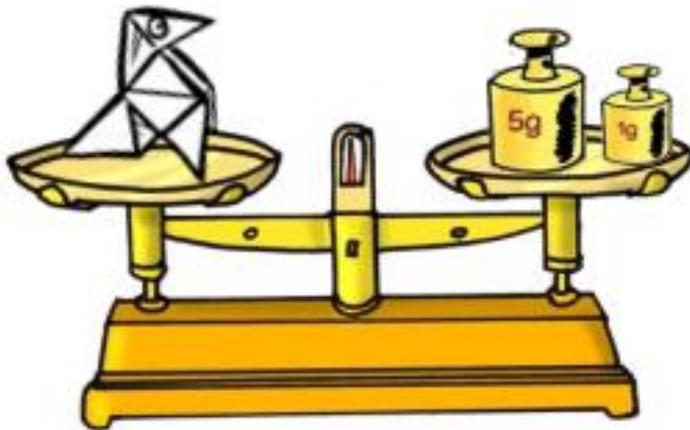
## APPRENTISSAGE

Quel est l'objet le plus lourd pour chaque pesée ?



## APPRENTISSAGE

Quelle est la masse de chacun de ces objets ?



## APPRENTISSAGE

1- À toi de jouer, si tu disposes d'une balance à plateaux, amuse-toi à mesurer la masse de différents objets.



2- Maintenant tu vas mesurer des longueurs. Pour cela, utilise l'outil de ton choix pour mesurer la longueur de ta table.

Notes-tu des centimètres, des mètres ou des millimètres ?



## APPRENTISSAGE

3- Télécharge puis imprime le jeu des moutons (CE1) ou du train (CE2). Lis les règles, puis réalise quelques parties en famille.

La séance est terminée, à très vite !