



9^{ème} séance pour
« l'école à la maison »

Matériel :

Ardoise ou brouillon, règle



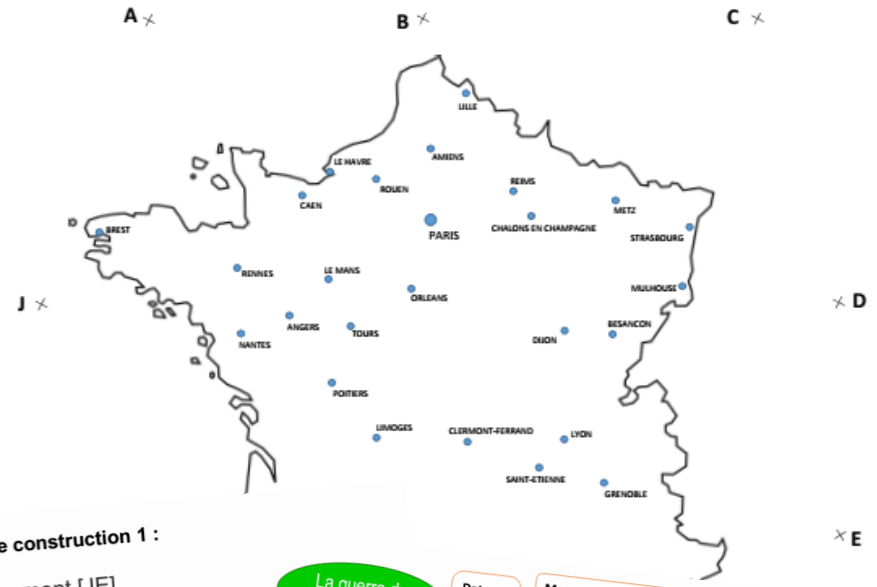
- Carte de France (CE1)



- Programme de construction (CE1)



- Jeu de la guerre du potager



Programme de construction 1 :

1. Trace le segment [JE]
2. Trace le segment [BF]
3. Entoure la ville la plus proche de l'e croisement des deux segments.

Quelle est cette ville ?

La guerre du potager ★★

Date : / /

Mon prénom : _____

MON POTAGER

	A	B	C	D	E	F	G
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Place tes légumes dans ton potager (Attention, 2 carottes, 2 radis !):

→ P
 → C
 → R
 → M

Programme de construction 2 :

1. Trace le segment [JF]
2. Trace le segment [AG]
3. Les deux segments se coupent au centre O et de rayon
4. Il y a deux villes dans le cercle

Quelles sont ces villes ?

LE POTAGER DE MON ADVERSAIRE

Son prénom : _____

- But du jeu : manger tout le potager de ton adversaire en envoyant ta taupe dans son potager.

- Quand c'est ton tour, tu annonces la case que tu vides dans le potager de ton adversaire. L'adversaire te répond le résultat :

- « Terre » : la taupe ne mange que de la terre. Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.
- « Croqué » : la taupe a mangé un bout de légume ! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.
- « Disparu » : la taupe a mangé tout le légume !

ACTIVITÉS RITUALISÉES

CE1

► Donne un encadrement de 254
exemple : $234 < 254 < 312$

Recommencer avec 890 et 499

► Dictée de nombres :

« Écris en chiffres : 606, 713, 775 »

CE2

► Donne un encadrement de 3 254
exemple : $2\ 234 < 3\ 254 < 3\ 312$

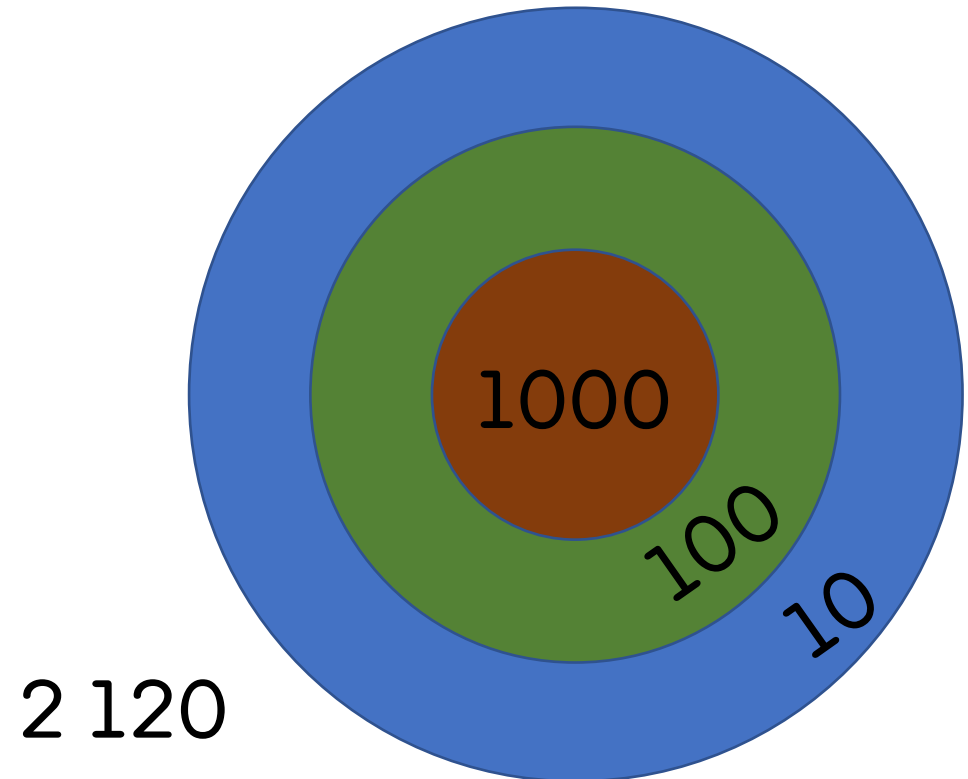
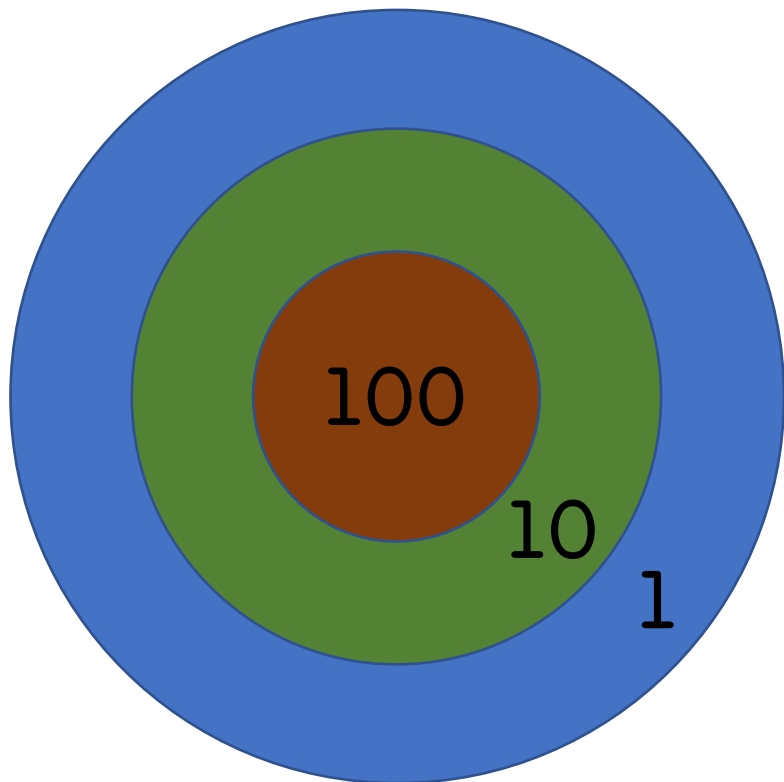
Recommencer avec 7 512 et 4 899

► Dictée de nombres :

« Écris en chiffres : 6 006, 7 013, 7 705 »

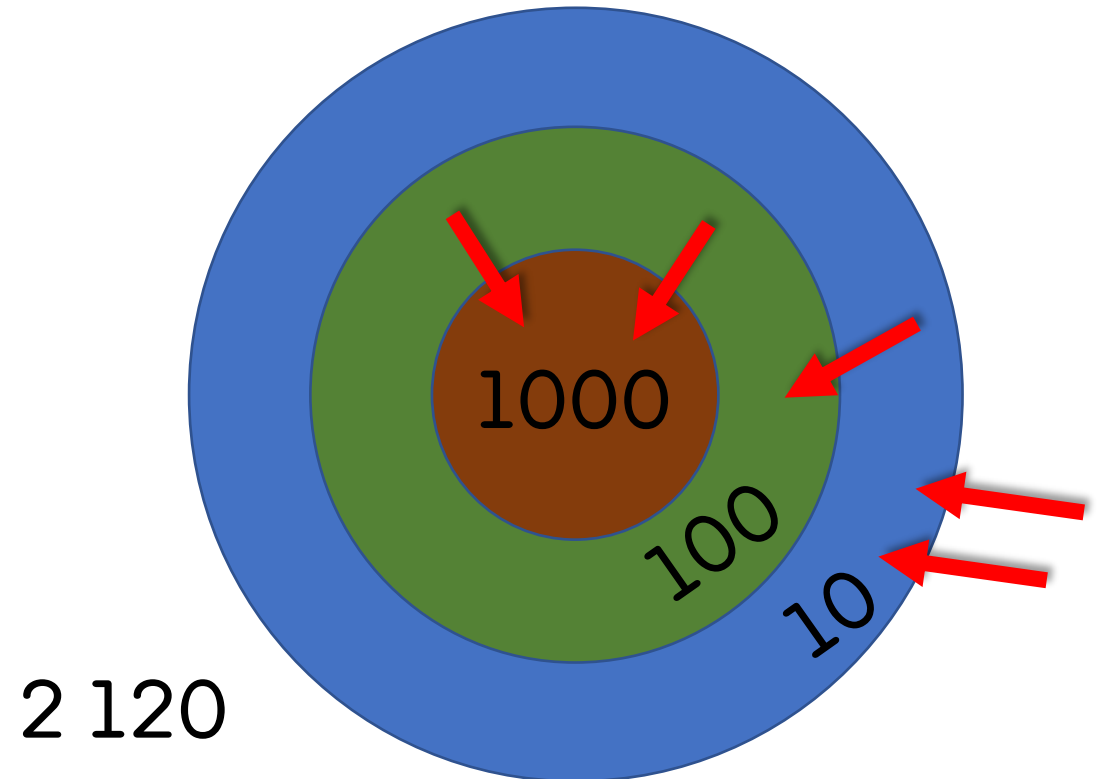
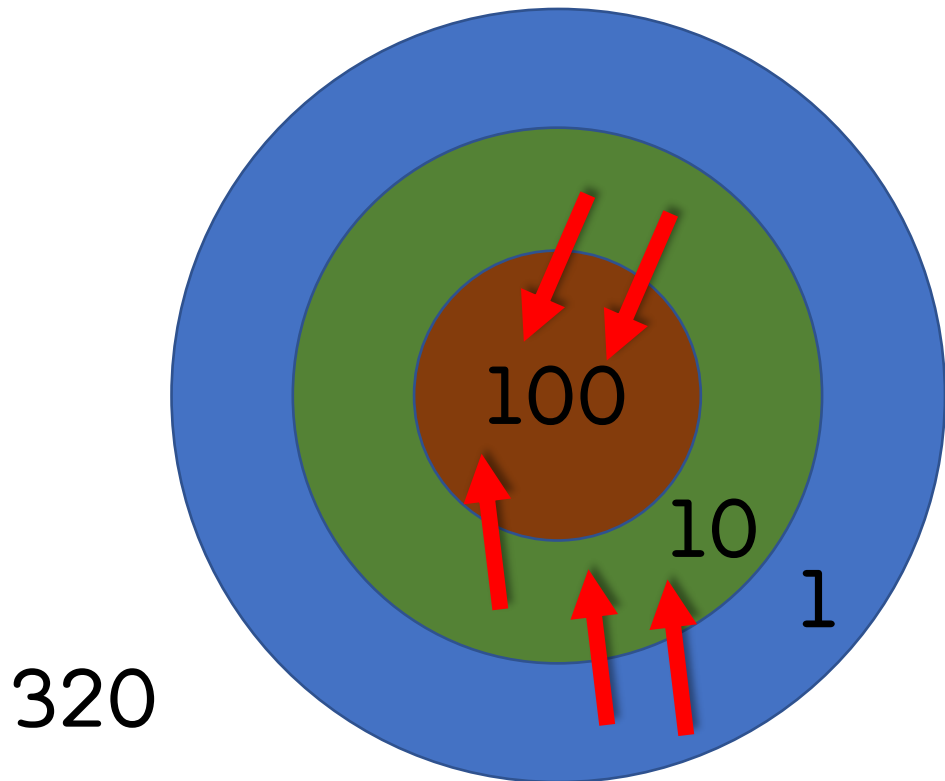
CALCUL MENTAL

► Jeu de la cible. Comment faire avec maximum 5 fléchettes pour obtenir :



CALCUL MENTAL

► Jeu de la cible. Comment faire avec maximum 5 fléchettes pour obtenir :



CALCUL MENTAL

- ▶ Interroger sur les tables de multiplication
- ▶ Demander 10 résultats de tables
tables de 1 à 5
- ▶ Demander 10 résultats de tables
tables de 1 à 10

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

► « Des coureurs vont faire 4 tours de la ville. Chaque tour fait 3 km. Combien de km vont-ils courir au total ? »

► « Des coureurs vont faire 3 tours de la ville. Chaque tour fait 3 km et 500 m. Combien de km vont-ils courir au total ? »

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les coureurs vont faire 4 fois 3
kilomètres :

$$4 \times 3 = 12$$

Ils vont courir 12 kilomètres.

Les coureurs vont faire 3 fois 3 kilomètres et 3 fois 500 mètres.

$$3 \times 3 = 9$$

$$3 \times 500 = 1\,500$$

1 500 mètres c'est 1 kilomètre et 500 mètres.

On additionne les kilomètres :

$$9 + 1 = 10$$

Il reste également 500 mètres.

Ils vont courir 10 kilomètres et 500 mètres.

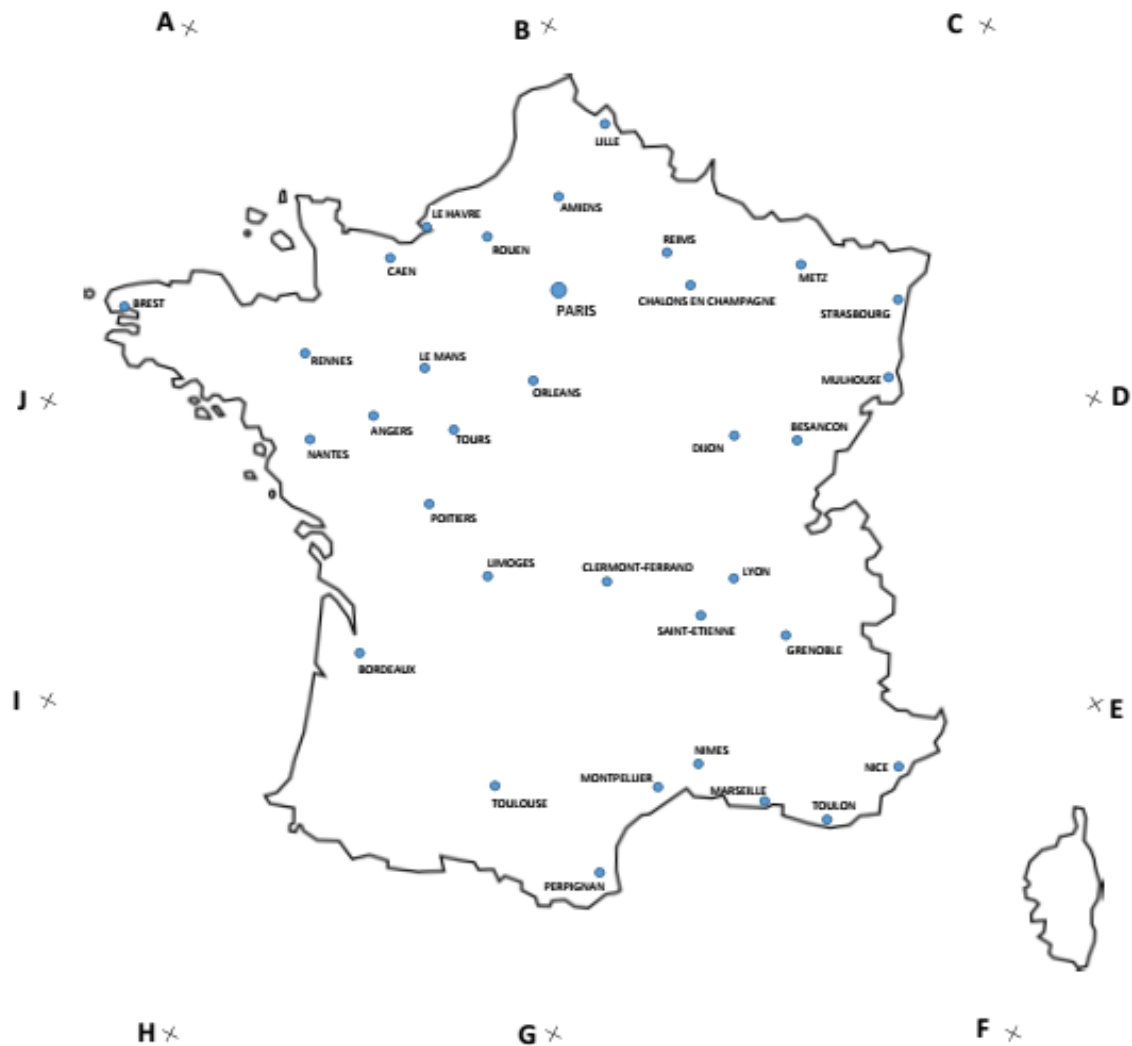
APPRENTISSAGE

CE1

- ▶ Géométrie : La carte au trésor !
(voir descriptif page suivante)
- ▶ Jouer au jeu du potager.

CE2

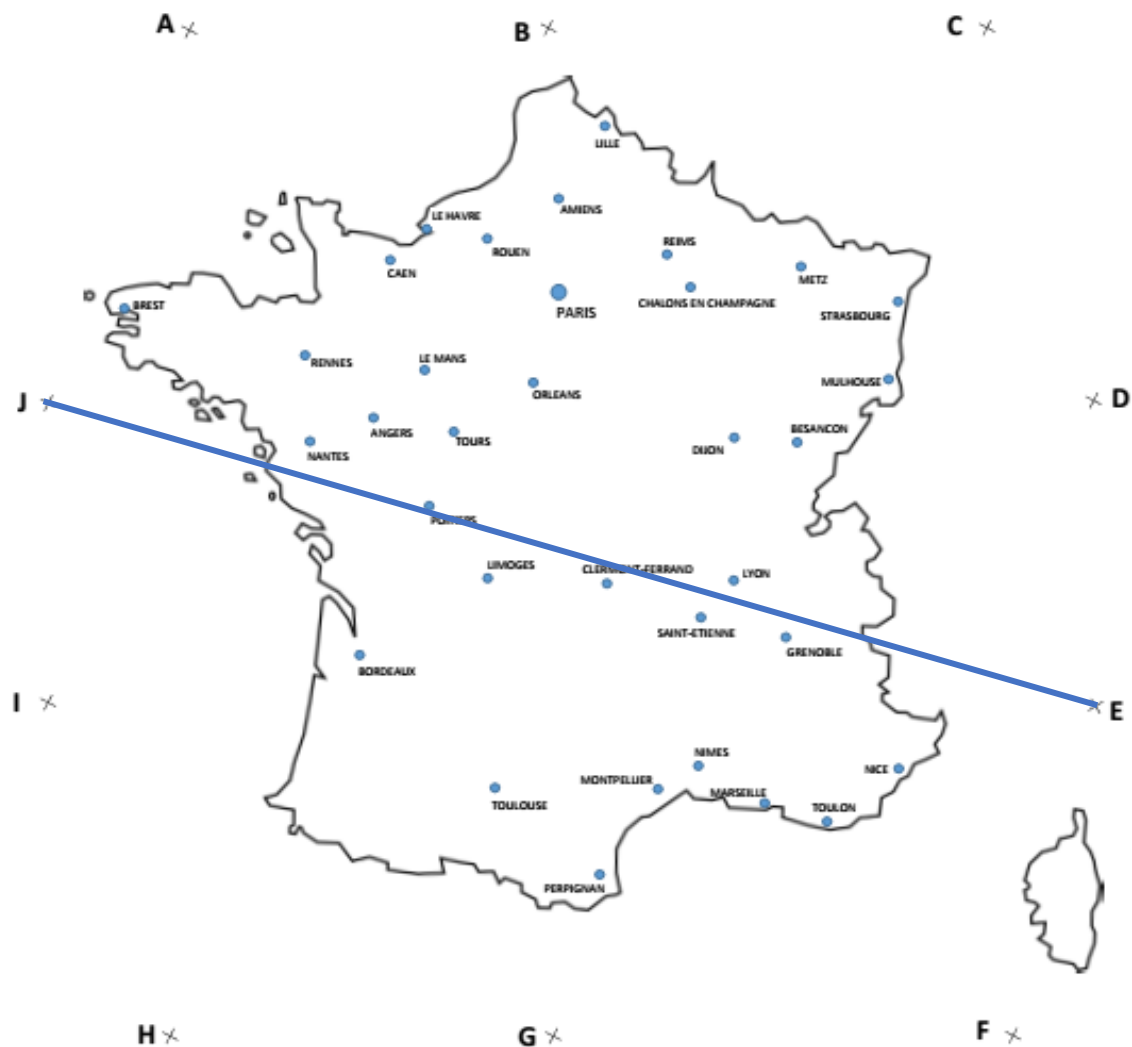
- ▶ Calculer en ligne (ne pas poser) :
 $1\ 000 - 631$; $713 - 525$; $901 - 151$
aide plus loin dans document
- ▶ Jouer au jeu du potager.



Programme de construction 1 :

1. Trace le segment [JE]
2. Trace le segment [BF]
3. Entoure la ville la plus proche de l'endroit où se croisent les deux segments.

Quelle est cette ville ?

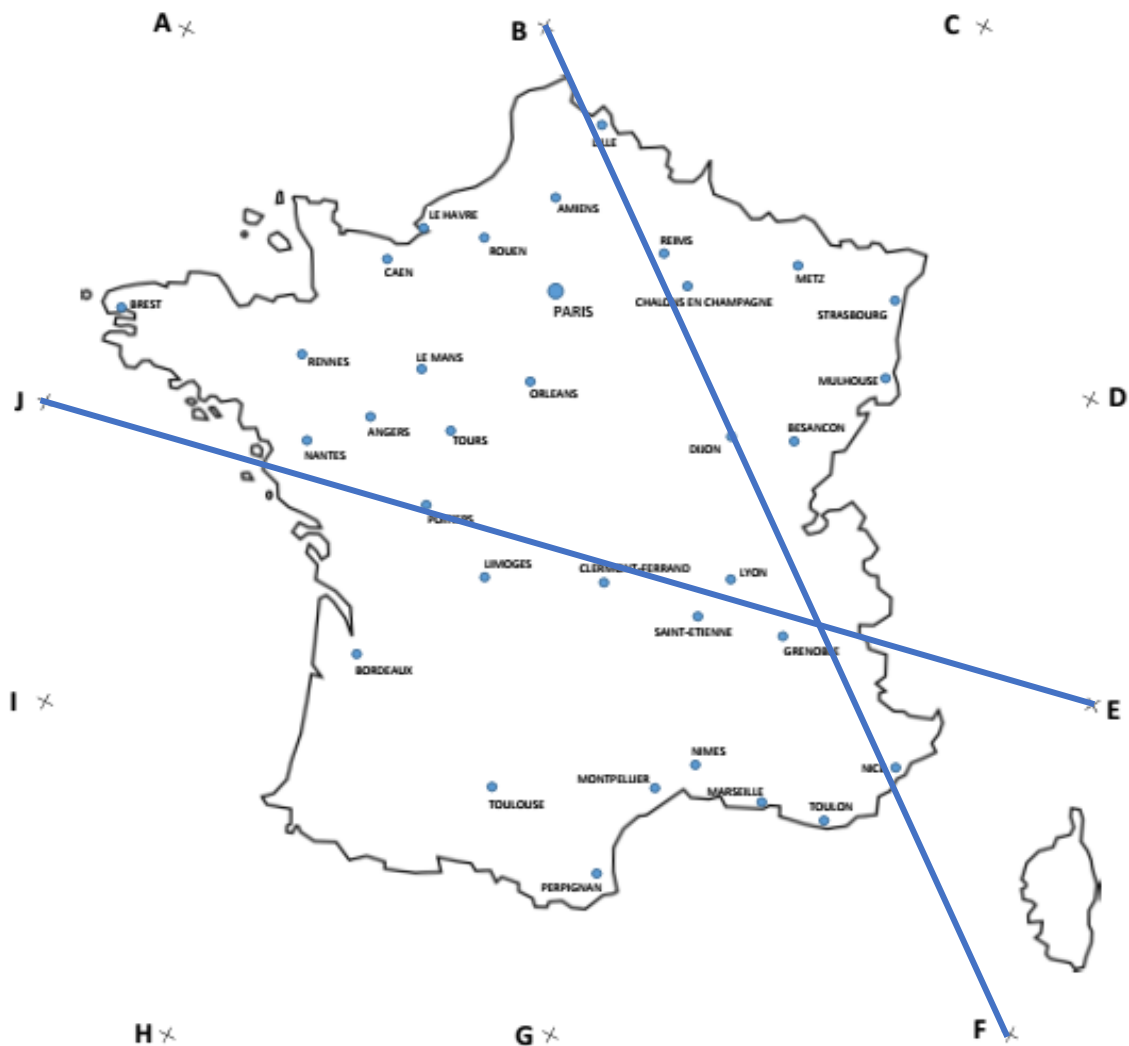


Programme de construction 1 :

1. Trace le segment [JE]
2. Trace le segment [BF]
3. Entoure la ville la plus proche de l'endroit où se croisent les deux segments.

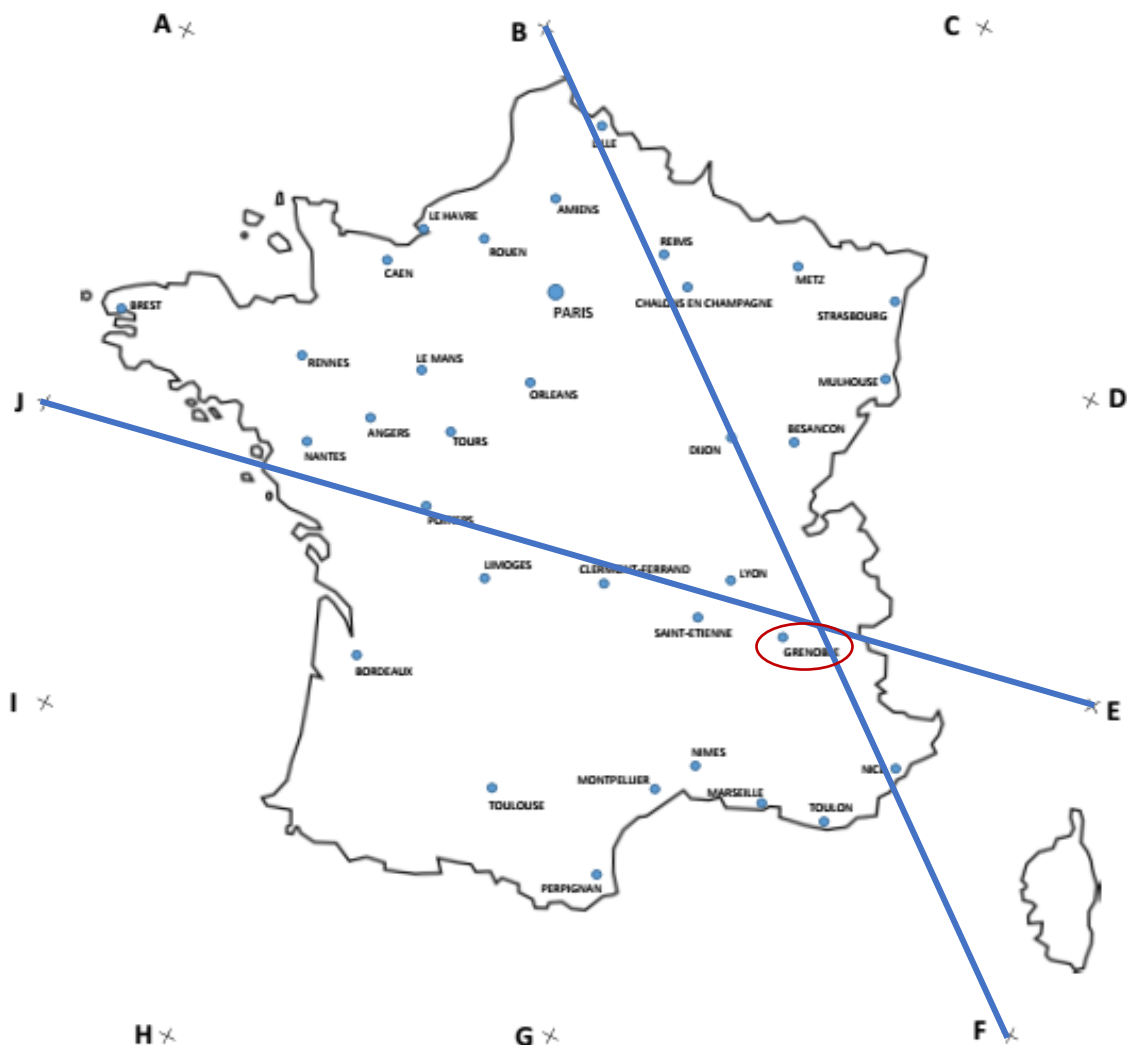
Quelle est cette ville ?

APPRENTISSAGE

**Programme de construction 1 :**

1. Trace le segment [JE]
2. Trace le segment [BF]
3. Entoure la ville la plus proche de l'endroit où se croisent les deux segments.

Quelle est cette ville ?



Programme de construction 1 :

1. Trace le segment [JE]
2. Trace le segment [BF]
3. Entoure la ville la plus proche de l'endroit où se croisent les deux segments.

Quelle est cette ville ?Grenoble.....

- ▶ Faire le programme n°2
- ▶ Jouer au jeu du potager

MODULE

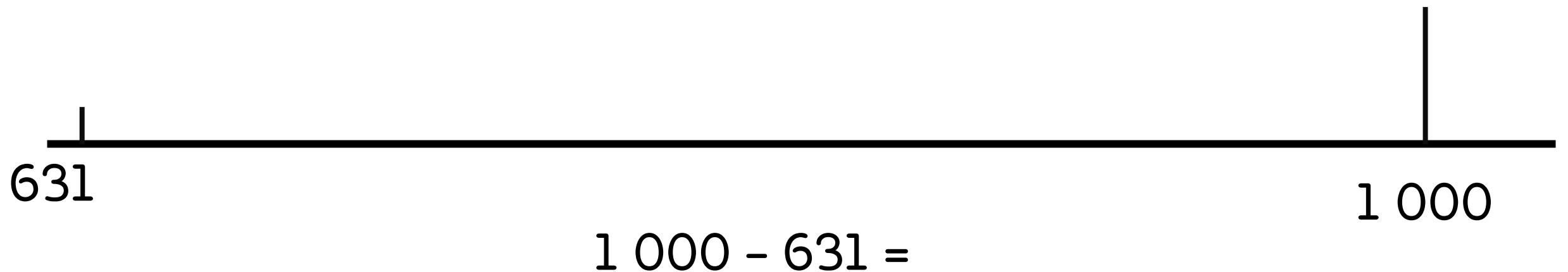
18

SÉANCE 3

APPRENTISSAGE

CE2

► 1 000 - 631 : explication avec droite graduée :



MODULE

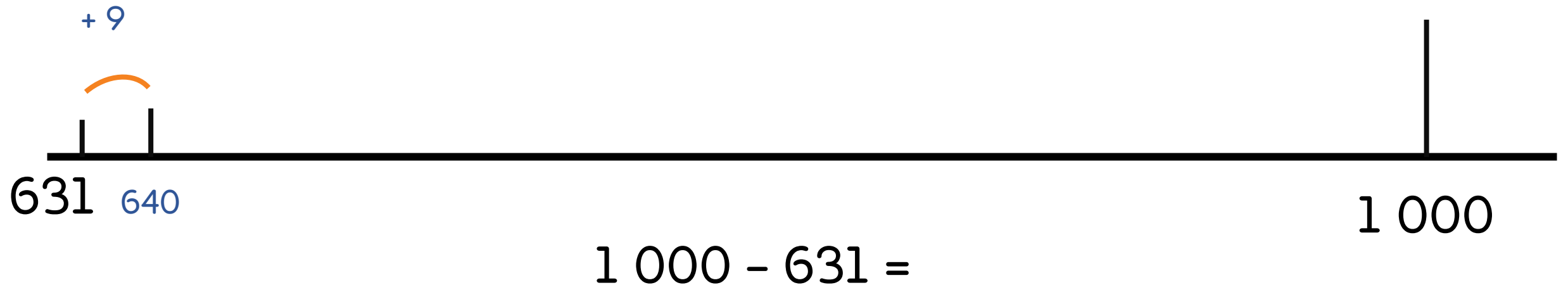
18

SÉANCE 3

APPRENTISSAGE

CE2

► 1 000 - 631 : explication avec droite graduée :



MODULE

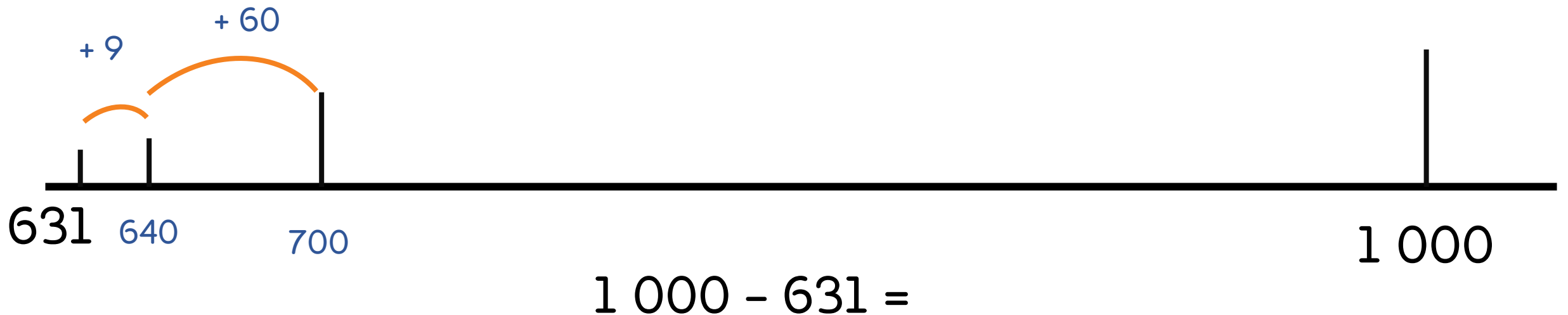
18

SÉANCE 3

APPRENTISSAGE

CE2

► 1 000 - 631 : explication avec droite graduée :



MODULE

18

SÉANCE 3

APPRENTISSAGE

CE2

► 1 000 - 631 : explication avec droite graduée :

