

PLAN DE TRAVAIL

CENTRES MATHÉMATIQUES

« Nombres et calculs »

CE1

ANNÉE 2016-2017

SEPTEMBRE – OCTOBRE

Les centres mathématiques, pour compter, calculer et jouer !

Voici les activités que tu vas devoir faire dans les centres mathématiques sur les nombres et les calculs.

Regarde tous les jours le tableau d'affichage, tu verras dans quel centre tu dois te rendre.

Numéro	Nom de l'activité	Date et tampon de l'enseignant
CENTRE MATHÉMATIQUE 1	« La comptine mathématique »	
CENTRE MATHÉMATIQUE 2	Jeu de bataille	
CENTRE MATHÉMATIQUE 3	Sac à trésors	
CENTRE MATHÉMATIQUE 4	Quelle est la question ?	
CENTRE MATHÉMATIQUE 5	Devine mon nombre !	
CENTRE MATHÉMATIQUE 6	Les gobelets surprises	
CENTRE MATHÉMATIQUE 7	Les opéminos	
CENTRE MATHÉMATIQUE 8	Le livre des doubles	
CENTRE MATHÉMATIQUE 9	La construction des nombres	
CENTRE MATHÉMATIQUE 10	Serpent et échelles	
CENTRE MATHÉMATIQUE 11	Le sondage du jour	
CENTRE MATHÉMATIQUE 12	Énigmes mathématiques carrés magiques	
CENTRE MATHÉMATIQUE 13	Camelot	
Date :		
Signature des parents :		

CENTRE MATHÉMATIQUE 1

COMPÉTENCE :

6 Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées

OBJECTIFS :

- apprendre l'orthographe des nombres de un à neuf ;
 - travailler la correspondance terme à terme.

Bonus : activité pluridisciplinaire

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

La comptine mathématique, d'après « Tout neuf »

« Je peux »

Écrire une comptine mathématique, d'après la poésie « Tout neuf » en utilisant les nombres 1 à 9.

Astuce 1 : Je peux me servir des modèles dans la boîte.

Astuce 2 : Je peux faire un inventaire imaginaire !

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue « Centre mathématique ».

BULLE MATHÉMATIQUE

Pour écrire comme un vrai mathématicien, pense à vérifier l'orthographe des mots !

1	un	un
2	deux	deux
3	trois	trois
4	quatre	quatre
5	cinq	cinq
6	six	six
7	sept	sept
8	huit	huit
9	neuf	neuf
10	dix	dix

CENTRE MATHÉMATIQUE 2

COMPÉTENCES

5 Utiliser diverses représentations des nombres

4 Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles $=$ $<$ et $>$

OBJECTIFS :

- Comparer deux nombres compris entre 1 et 10 représentés sous différentes formes.
- Reconnaître le plus grand ou le plus petit.

Différentiation : jeux de bataille 1 (1 à 10), 2 (11 à 39) et 3 (11 à 69)

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

Jeu de bataille

« Je peux »

- Jouer à la bataille de carte avec mon coéquipier.
- Classer les cartes par quantités identiques.
- Ranger les cartes selon un ordre croissant ou décroissant.
- Note une autre idée :

Astuce 1 : si je veux jouer avec de plus grands nombres, je demande à l'enseignante le jeu de bataille 4 !

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant.

BULLE MATHÉMATIQUE :

Ranger par ordre **CROISSANT** signifie ranger dans l'ordre du plus petit au plus grand.

Ranger par ordre **DÉCROISSANT** signifie ranger dans l'ordre du plus grand au plus petit.

CENTRE MATHÉMATIQUE 3 « SAC À TRÉSORS »

COMPÉTENCES

1 Utiliser diverses stratégies de dénombrement

4 Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles = < et >

OBJECTIFS :

- Comparer deux grandes quantités (inférieures à 69) de petits objets en utilisant les cartes symboles.
- Chercher une stratégie de dénombrement et de mise par paquets ou de lignes.

Bonus : cette activité passe la phase de manipulation avant de passer à l'abstraction

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

sac à trésors

« Je peux »

- Dénombrer les objets en les alignant ou en les regroupant par paquets.
- Comparer les quantités en rangeant les objets selon un ordre croissant ou décroissant.
- Utiliser les cartes réponses pour écrire le résultat.
- Noter une autre idée :

Astuce 1 : Pour compter de grandes quantités d'objets, il est plus facile de les mettre en rangs ou en paquets de 10 !

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue « Centre mathématique ».

BULLE MATHÉMATIQUE :

Ranger par ordre **CROISSANT** signifie ranger dans l'ordre du plus petit au plus grand.

Ranger par ordre **DÉCROISSANT** signifie ranger dans l'ordre du plus grand au plus petit.

CENTRE MATHÉMATIQUE 4 « QUELLE EST LA QUESTION ? »

COMPÉTENCE

11 Résoudre des problèmes relevant des structures additives (additions/soustractions)

OBJECTIF :

- Écrire une situation problème dont on connaît déjà la réponse en utilisant les soustractions et les additions des nombres 0 à 9.

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

Quelle est la question ?

« Je peux »

- Écrire une ou plusieurs questions pour trouver le résultat écrit sur la feuille jaune.
- Poser des questions à ta (ou ton) coéquipier pour vérifier s'il trouve le même nombre que toi.

Astuce 1 : Aide-toi du modèle pour trouver des questions !

Astuce 2 : Tu peux t'amuser à lire les questions de tes camarades pour t'aider.

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue
« Centre mathématique ».

BULLE MATHÉMATIQUE

Si la réponse est 3, quelle est la question ?

Par exemple : Thomas a dix crayons. Il en donne quelques uns à son ami. Il lui en reste 7.

Comment de crayons a-t-il donné à son ami ?

CENTRE MATHÉMATIQUE 5 «DEVINE MON NOMBRE ! »

COMPÉTENCE

2 Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste

4 Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles = < et >

OBJECTIF :

- Trouver un nombre mystère compris entre 0 et 69 en procédant à des méthodes analytiques.
- Utiliser le vocabulaire mathématique adapté (nombre pair, impair, plus petit que...)

RÉFÉRENTIEL «JE PEUX »

Devine mon nombre !

« Je peux »

- Chercher le nombre mystère à mon tour de jeu en posant des questions à mon coéquipier.
- Utiliser du vocabulaire mathématique pour m'aider à deviner plus vite (lire la « bulle mathématique »).
- Imaginer des nombres petits pour commencer (plus petits que 20) puis de choisir des plus grands si vous êtes tous les deux d'accord.

Astuce 1: Je peux m'aider de mon ardoise pour noter les réponses.

Astuce 2 : Je note les nombres trouvés sur mon ardoise.

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant.

BULLE MATHÉMATIQUE

Nombre pair : quantité que l'on peut séparer en 2 parts égales

exemple : le nombre 4 est un nombre pair, car il est égal à 2 paquets de 2,

$$2+2 = 4$$

Nombre impair

CENTRE MATHÉMATIQUE 6 «LES Gobelets surprises ! »

COMPÉTENCE

5 Utiliser diverses représentations des nombres

7 Interpréter le nom des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques

OBJECTIFS :

- Dénombrer des jetons ou petits objets de 10 à 19, en repérant la dizaine et les unités.
- Associer les quantités aux écritures chiffrées.

RÉFÉRENTIEL «JE PEUX »

Les gobelets surprises !

« Je peux »

- Dénombrer les objets de chaque sac en n'oubliant pas de séparer la dizaine (10 objets dans le gobelet) et les unités.
- Associer les chiffres et les quantités.
- Classer les objets par ordre croissant ou décroissant.
- Je peux écrire les nombres en lettres.
- Note une autre idée :

Astuce 1 : Je n'oublie pas de mettre en premier les 10 premiers objets dans le gobelet.

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant.

BULLE MATHÉMATIQUE

Ranger par ordre **CROISSANT** signifie ranger dans l'ordre du plus petit au plus grand.

Ranger par ordre **DÉCROISSANT** signifie ranger dans l'ordre du plus grand au plus petit.

10	dix	dix
11	onze	onze
12	douze	douze
13	treize	treize
14	quatorze	quatorze
15	quinze	quinze
16	seize	seize
17	dix-sept	dix-sept
18	dix-huit	dix-huit
19	dix-neuf	dix-neuf

CENTRE MATHÉMATIQUE 7 «LES OPÉMINOS»

COMPÉTENCES

14 sens des symboles +, -, *, /
23 Calcul en ligne

OBJECTIFS :

- Associer deux nombres identiques en réalisant des calculs en ligne (1 à 10) selon le principe du jeu des dominos.

RÉFÉRENTIEL «JE PEUX »

Les Opéminos

« Je peux »

- Jouer avec les cartes du jeu « Les Opéminos ».
- Créer d'autres cartes de jeu pour des plus grands nombres (de 6 à 12), en utilisant les symboles + à gauche et – à droite.

RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur reçoit 7 dominos. Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la **partie de domino**. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant.

BULLE MATHÉMATIQUE

LE SYMBOLE + est utilisé dans les additions.
Exemple : $4+1 = 5$

LE SYMBOLE – est utilisé dans les soustractions.
Exemple : $5-1 = 4$

CENTRE MATHÉMATIQUE 8 « LE LIVRE DES DOUBLES »

COMPÉTENCE

5 Utiliser diverses représentations des nombres

11 Résoudre des problèmes relevant des structures additives (additions/soustractions)

OBJECTIF :

- Trouver le double d'un nombre initial compris entre 10 et 34 (période 1) et établir collectivement un livre des doubles.

RÉFÉRENTIEL «JE PEUX »

Le livre des doubles

« Je peux »

- Choisir au hasard un nombre figurant dans la boîte et calculer son double.
- Représenter de plusieurs façons ce double en me servant de l'exemple sur le cahier du « livre des doubles ».
- Écrire et illustrer une table des doubles en me servant de l'exemple.
- Note ton idée :

Astuce 1 : Aide-toi du modèle sur le cahier pour réussir l'activité.

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue « Centre mathématique ».

CENTRE MATHÉMATIQUE 9 « LA CONSTRUCTION DES NOMBRES »

COMPÉTENCE

5 Utiliser diverses représentations des nombres

7 Interpréter le nom des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques

OBJECTIFS :

- Représenter un nombre compris entre 1 et 69 selon une écriture arithmétique (dizaines et unités).

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

La construction des nombres

« Je peux »

- Choisir au hasard un nombre figurant dans la boîte et trouver le représenter sur le napperon avec les barrettes de 10 et les unités.
- Faire deviner un nombre à ton coéquipier représenté sur le napperon avec les barrettes de 10 et les unités.
- Dessiner sur une feuille le nombre en écriture arithmétique (dessine les barrettes de 10 et les unités).
- Note une autre idée :

Astuce 1 : Aide-toi du modèle dans la boîte pour réussir l'activité.

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue « Centre mathématique ».

BULLE MATHÉMATIQUE

L'UNITÉ est l'un des objets que l'on compte.

LA DIZAINE est un ensemble de 10 objets, 10 unités.

Les outils de la boîte :

les barrettes de 10
les unités
le napperon

CENTRE MATHÉMATIQUE 10 « SERPENTS ET ÉCHELLES »

COMPÉTENCE

- 1 Utiliser diverses stratégies de dénombrement
- 2 Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste

OBJECTIFS :

- Jouer au jeu des serpents, additionner le résultats du jet de dés, correspondance terme à terme avec le nombre de cases sur le plateau de jeu.

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

Serpent et échelles, version collaborative

« Je peux »

- Jouer au jeu du serpent et échelles (lire la règle),
- Rajouter +1 point à chaque lancé de dés
- Note une autre idée :

Astuce 1 : N'oublie pas de lire la règle avant de commencer.

Astuce 2 : Vous jouez ensemble, et vous gagnez ensemble !

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant.

CENTRE MATHÉMATIQUE 11 « LE SONDAGE DU JOUR »

COMPÉTENCE

- 15 exploiter des données numériques pour répondre à des questions
16 présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux

OBJECTIF:

- Faire un sondage quotidien à question fermée (oui/non) sur l'échantillon « classe »
- Récolter et exploiter les données sous forme de langage mathématique et sous forme de tableau (puis graphique dans un second temps).

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

Le sondage du jour

« Je peux »

- Choisir une question dans les fiches qui existent.
- Inventer une question où l'on doit répondre par oui ou par non.
- Poser à chaque élève la question et écrire le prénom dans la bonne colonne du tableau.
- Compter et écrire les résultats du sondage à l'aide d'une phrase complète et d'une écriture mathématique en utilisant les symboles $>$ ou $<$ ou $=$.
- Dessiner un schéma.
- Noter une autre idée :

Astuce 1 : Vérifie à l'aide de la liste des élèves que tu n'as oublié personne !

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue « Centre mathématique ».

CENTRE MATHÉMATIQUE 12 « ÉNIGMES MATHÉMATIQUES »

COMPÉTENCE

11 résoudre des problèmes relevant des structures additives (additions/soustractions)

OBJECTIF:

- Compléter des carrés magiques

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

Les carrés magiques

« Je peux »

- Reproduire sur une feuille des carrés magiques et les remplir.

*N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant et je le range dans le porte-vue
« Centre mathématique ».*

CENTRE MATHÉMATIQUE 13 « CAMELOT »

COMPÉTENCE

Résoudre des problèmes de logique sur les formes et grandeur

OBJECTIF:

- Trouver le pont entre le prince et la princesse

RÉFÉRENTIEL « JE PEUX »

Camelot

« Je peux »

- Jouer à Camelot en fonction de mon niveau (vert, ... rouge) et résoudre l'énigme chacun son tour.

N'oublie pas : Je montre mon travail à mon enseignant.