

PROPOSITION DE CONTENUS POUR MODULE DE SOUTIEN  
VACANCES DE PRINTEMPS

# ***Livret vacances apprenantes Mathématiques - CP***

## MODULE CP :

- Séance 1 - *Evaluation diagnostique*
- Séance 2 - *Les compléments à 10*
- Séance 3 - *Les additions : ajouter 1, 2, ou 4*
- Séance 4 - *Les additions : ajouter 3, 5*
- Séance 5 - *Les additions : ajouter 10, les doubles*
- Séance 6 - *Retour sur évaluation*

# Séance 1

*Faisons le point sur ce que tu connais.*

**Réponds aux questions suivantes :**

Il y a 5 filles et 4 garçons dans la classe.  
Combien y-a-t-il d'élèves en tout dans la classe ?

Ma réponse :  
.....

Thomas avait 8 billes avant la récréation. Il a perdu 3 billes pendant la récréation.  
Maintenant, combien Thomas a-t-il de billes ?

Ma réponse :  
.....

**Relie deux cartes deux à deux pour faire 10.**

6	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>

*(A curved line connects the box with '6' to the box with '4')*

**Calcule les additions en ligne suivantes.**



$5 + 2 =$



$4 + 1 =$



$8 + 6 =$



$10 + 7 =$

**Calcule les soustractions en ligne suivantes.**



$4 - 1 =$



$7 - 3 =$



$6 - 4 =$








$10 - 2 =$

**Ecris dans les cases le résultat des additions données.**

<https://tinyurl.com/LMCP1A-png>








				
.....	.....	.....	.....	.....

**Ecris dans les cases le résultat des soustractions données.**

<https://tinyurl.com/LMCP1B-png>








				
.....	.....	.....	.....	.....

**Ecris dans les cases le résultat des calculs dictés par le maître.**

<https://tinyurl.com/LMCP1C-png>



				
.....	.....	.....	.....	.....

# Séance 2

## Les compléments à 10

### AVANT DE COMMENCER

**Pour les adultes** : démarche présentée sur la vidéo disponible sur le site Wéo :

<https://www.weo.fr/>

Rubrique : Cours à la maison – Haut de France Apprenants : Petits problèmes additifs, jeu de la boîte noire

### Matériel à fabriquer pour les jeux :

#### Jeu de la boîte noire :

##### Matériel :

- Une boîte opaque (boîte à chaussure)
- Un lot de bouchons (bouteille d'eau, lait, ...)
- Une bande de nombres de 1 à 10

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

#### **Jeu 1 : réunir deux quantités d'objets.**

Placer une quantité de bouchons dans la boîte en précisant le nombre, sans montrer les bouchons

Placer une autre quantité de bouchons avec la même démarche.

Demander à l'enfant : combien y a-t-il de bouchons en tout dans la boîte ?

#### **Jeu 2 : On cherche une partie de la quantité de bouchons de la boîte.**

Placer une quantité de bouchons dans la boîte en précisant le nombre, sans montrer les bouchons

Dire qu'on ajoute des bouchons dans la boîte, mais qu'on ne dit pas combien.

Préciser qu'il y a maintenant 10 bouchons dans la boîte.

La question : combien de bouchons ai-je ajouté ?

→ Insister sur les deux stratégies possibles :

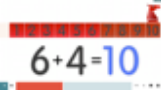
Si la quantité initiale est proche de 10, comme 9, on calcule en cherchant le complément à 10.

Si la quantité initiale est petite, comme 2 bouchons, on va préférer enlever 2 bouchons à 10 bouchons pour aller plus vite.

→ Cette variante du jeu permet de travailler sur le sens de l'addition et de la soustraction, en lien avec les nombres proposés.

## Séance 2 - Déroulement - 30 minutes

**COMPRENDRE** : comment obtenir 10.



... Vidéo Les fondamentaux – Canopé : <https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/mathematiques/nombres/les-entiers-de-0-a-10/le-nombre-10.html>

**JOUER** : Le jeu de la boîte noire.  
(Descriptif page ci-dessus)

**S'ENTRAINER**

**Exercice 1** : (Journal du nombre). Écris le plus d'additions possibles, la somme doit faire 10

$$\begin{array}{cccc}
 10 = \dots + \dots & 10 = \dots + \dots & 10 = \dots + \dots & 10 = \dots + \dots \\
 10 = \dots + \dots & 10 = \dots + \dots & 10 = \dots + \dots & 10 = \dots + \dots
 \end{array}$$

**Exercice 2** : Trouve le complément à 10.

Tu peux t'aider de la suite des nombres pour choisir la meilleure stratégie possible.

$8 + \dots = 10$	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	0
$9 + \dots = 10$	$\dots + 8 = 10$	$6 + \dots = 10$	$\dots + 4 = 10$								

**Aides** : utiliser le jeu de la boîte noire, utiliser la suite des nombres.

**CHERCHER** : énigme mathématique

Tu vas courir et faire le tour de ton jardin. (ou d'un autre parcours de ton choix...) Ton défi est de faire 10 tours. Tu as déjà fait 7 tours.  
Combien de tours dois-tu encore faire ?

# Séance 3 :

## Les additions : ajouter 1, 2 ou 4

### AVANT DE COMMENCER

**Pour les adultes** : démarche présentée sur la vidéo disponible sur le site Wéo :

<https://www.weo.fr/>

Rubrique : Cours à la maison – Haut de France Apprenants : l'apprentissage des tables d'additions

**Matériel à fabriquer pour les jeux :**

**Matériel pour fabriquer le jeu Plouf dans l'eau :**

Un petit personnage

Des bouchons de bouteilles d'eau, sur lesquels on écrit les nombres de 1 à 20

On retourne un bouchon sur deux.



Ou : plateau de jeu à imprimer (voir page ci-dessous)

- L'enseignant dispose d'un plateau de jeu représentant une rivière, avec une case de départ et d'arrivée, ainsi qu'un passage en plusieurs étapes (cases numérotées).
- un petit personnage
- Des cartons numérotés en quantité égale au nombre de cases, avec une face grise (symbolisant une pierre plate) et une face verte (symbolisant un nénuphar).

### Déroulement

Sur chacune des cases, on place le carton numéroté correspondant, soit sur la face grise, soit sur la face verte, aléatoirement.

**Objectif** : faire passer le plus vite possible, le personnage (grenouille par exemple) du Départ à l'Arrivée.

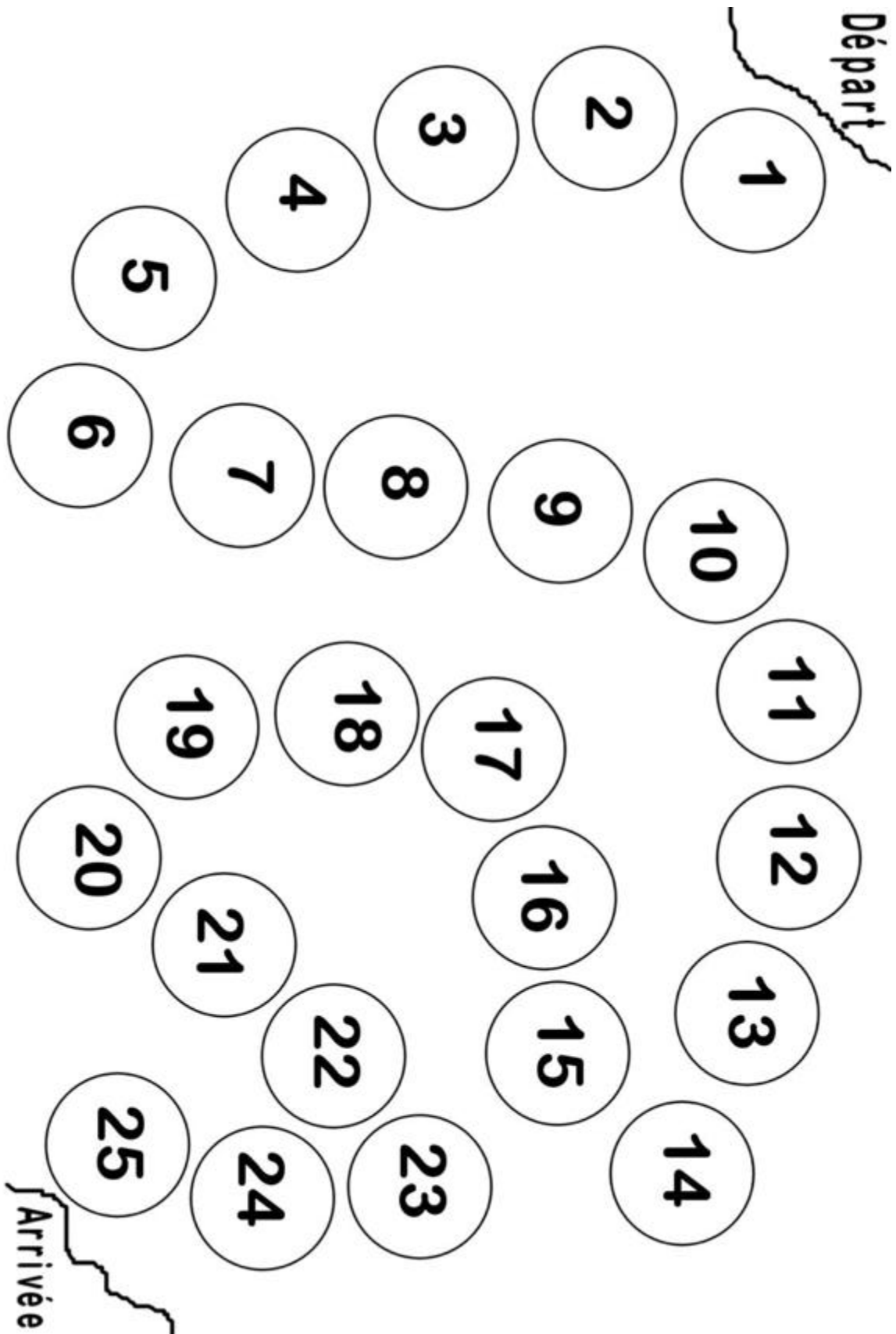
Il faut dire le nom du nombre si on passe sur une pierre, et ne pas le prononcer si on passe sur un nénuphar. Insister pour que chaque élève passe bien sur chaque case, sinon il risque d'oublier et ainsi décaler la comptine numérique.

Toute erreur est sanctionnée d'un « Plouf ! dans l'eau » des concurrents, et le joueur passe son tour. A chaque parcours, on change les couleurs des cartons de certaines étapes.

Ce n'est pas un jeu de lecture des écritures chiffrées mais bien une consolidation de la mémorisation de la comptine numérique.

Ce jeu ne doit pas être proposé tant que la comptine numérique n'est pas mémorisée.





## Séance 3 - Déroulement - 30 minutes

### COMPRENDRE : ajouter deux nombres entiers inférieurs à 10



Vidéo Les fondamentaux – Canopé :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/mathematiques/operations/addition-de-deux-nombres-inferieurs-a-100/ajouter-deux-nombres-entiers-inferieurs-a-10.html>

### JOUER POUR COMPRENDRE: Le jeu de Plouf dans l'eau

(Descriptif page précédente)

### S'ENTRAINER

#### Exercice 1 :

Rappel : Quand on ajoute 1 à un nombre, on trouve le nombre qui le suit dans la suite des nombres.

Entraîne-toi :

$$6 + 1 = \dots \quad 9 + 1 = \dots \quad 18 + 1 = \dots \quad 24 + 1 = \dots \quad 35 + 1 = \dots$$

#### Exercice 2 : Le jeu du furet

Rappel : quand on ajoute 2, on ne trouve pas le nombre qui suit, mais celui encore après. « C'est comme si on sautait au-dessus du nombre suivant. »

Compte de 2 en 2 jusque 20

2 – 4 – 6 – .....

Compte de 2 en 2 jusque 19

1 – 3 – 5 – .....

#### Exercice 3 : Ajoute 2

$$6 + 2 = \dots \quad 8 + 2 = \dots \quad 3 + 2 = \dots \quad 5 + 2 = \dots \quad 7 + 2 = \dots$$

#### Exercice 4 : Ajoute 4, (c'est comme si tu ajoutais 2, deux fois de suite ! 😊)

$$4 + 4 = \dots \quad 2 + 4 = \dots \quad 4 + 5 = \dots \quad 3 + 4 = \dots \quad 1 + 4 = \dots$$

Astuce : tu peux commencer par le plus grand des nombres

### JOUER POUR MEMORISER :

Prendre un jeu de 54 cartes, préparer un paquet avec les nombres 1 à 10, un autre paquet avec les nombres 1 à 4.

Tirer simultanément une carte dans chaque paquet et calculer la somme.

# Séance 4 :

## Les additions : ajouter 3 ou 5

### AVANT DE COMMENCER

**Pour les adultes** : démarche présentée sur la vidéo disponible sur le site Wéo :

<https://www.weo.fr/>

Rubrique : Cours à la maison – Haut de France Apprenants : l'apprentissage des tables d'additions

### Matériel à préparer, règle des jeux :

#### Jeu de 54 cartes :

Prendre les cartes de 1 à 10.

Préparer un paquet avec toutes les cartes rouges, de 1 à 10

Préparer un paquet avec toutes les cartes noires, de 1 à 5.



Retourner une carte par paquet et effectuer l'addition. Exemple ici :  $7+2 = 9$

Il est possible de vérifier en comptant les dessins sur les cartes

#### Jeu du plateau

Préparer des cartes avec d'un côté une addition, de l'autre son résultat.

Utiliser un plateau ou un moule à gâteau.



Y placer des bouchons sur lesquels sont écrits les nombres correspondant aux résultats des additions.

#### Règle du jeu :

Tirer une carte, calculer la somme.

Être le premier à prendre le bouchon avec le résultat.

## Séance 4 - Déroulement - 30 minutes

### **COMPRENDRE : ajouter deux nombres entiers inférieurs à 10**



Vidéo Les fondamentaux – Canopé :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/mathematiques/operations/addition-de-deux-nombres-inferieurs-a-10/ajouter-deux-nombres-entiers-inferieurs-a-10.html>

### **JOUER : (descriptif page ci-dessus)**

Jeu de cartes

Jeu du plateau

### **S'ENTRAINER**

**Rappel** : on peut commencer par le plus grand nombre.

**Exercice 1** : Quand on ajoute 3 à un nombre, on ajoute 2 et encore 1

Entraîne-toi :

$$6 + 3 = \dots \quad 4 + 3 = \dots \quad 7 + 3 = \dots \quad 1 + 3 = \dots \quad 5 + 3 = \dots$$

**Exercice 2** : Quand on ajoute 5 à un nombre, on ajoute 4 et encore 1 (ou : on ajoute 2 et encore 2 et encore 1)

Entraîne-toi :

$$6 + 5 = \dots \quad 4 + 5 = \dots \quad 2 + 5 = \dots \quad 1 + 5 = \dots \quad 5 + 5 = \dots$$

**Exercice 3** : Effectue les additions. Utilise toutes les stratégies apprises.

$$8 + 2 = \dots \quad 9 + 3 = \dots \quad 5 + 4 = \dots \quad 5 + 2 = \dots \quad 6 + 2 = \dots$$

### **ENIGME MATHÉMATIQUE :**

Tu lances les dés. Tu obtiens 5, puis 3.

Est-ce que ton score est plus grand que 10 ?

### **JOUER POUR MEMORISER :**

Reprendre les jeux présentés :

Jeu de cartes

Jeu du plateau.

# Séance 5 - Les additions

## Ajouter 10

### Ajouter deux nombres identiques : les doubles

#### AVANT DE COMMENCER

**Pour les adultes** : démarche présentée sur la vidéo disponible sur le site Wéo :

<https://www.weo.fr/>

Rubrique : Cours à la maison – Haut de France Apprenants : l'apprentissage des tables d'additions – partie 2

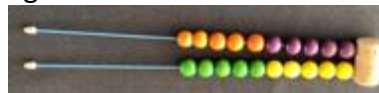
**Matériel à préparer, règle des jeux :**

**Jeu du boulier : comprendre comment calculer les grands doubles**

**Matériel pour fabriquer un boulier**

- 2 aiguilles à tricoter
- 4 lots de 5 perles de couleurs différentes
- Un bouchon

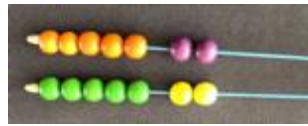
Réaliser le boulier comme sur cette photo : de manière à avoir deux lots de 5 perles de couleur différentes sur chaque aiguille.



→ Manipulation : on veut calculer  $7 + 7$

Disposer 7 perles sur une aiguille, 7 perles sur une autre

Faire la somme en ajoutant d'abord les deux lots de 5 perles qui font 10, et puis les 4 perles en précisant que  $10 + 4$ , ça fait 14, ou encore une dizaine et 4 unités, ça fait 14.



**Jeu du plateau avec uniquement les cartes correspondant aux doubles.**

Préparer des cartes avec d'un côté une addition correspondant à un double, de l'autre son résultat.

Utiliser un plateau ou un moule à gâteau.



Y placer des bouchons sur lesquels sont écrits les nombres correspondant aux résultats des additions.

**Règle du jeu :**

- JEU 1 : Entraînement

Tirer une carte, calculer la somme. Vérifier en retournant la carte.

- JEU 2 : Jeu du plateau

Tirer une carte, calculer la somme.

Être le premier à prendre le bouchon avec le résultat.

## Séance 5 - Déroulement - 30 minutes

### **COMPRENDRE : les doubles**



Vidéo Les fondamentaux – Canopé :

<https://lesfondamentaux.reseau-canope.fr/discipline/mathematiques/operations/multiplication-a-un-chiffre/calculer-les-doubles-12.html>

### **JOUER : (voir descriptif page ci-dessus)**

Calculer les doubles à l'aide du boulier

Jeu du plateau

### **S'ENTRAINER**

**Exercice 1 : Quand on ajoute 10 à un nombre, on ajoute 1 dizaine**

Entraîne-toi :

$$10 + 3 = \dots \quad 10 + 3 = \dots \quad 10 + 5 = \dots \quad 10 + 8 = \dots \quad 10 + 9 = \dots$$

**Exercice 2 : Calcule ces petits doubles**

Entraîne-toi :

$$3 + 3 = \dots \quad 4 + 4 = \dots \quad 5 + 5 = \dots \quad 1 + 1 = \dots \quad 2 + 2 = \dots$$

**Exercice 3 : Calcule ces doubles en décomposant les nombres pour fabriquer une dizaine**

Exemple :

$$\begin{aligned} 8 + 8 &= 5 + 3 + 5 + 3 \\ &= 10 + 6 \\ &= 16 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 7 + 7 &= 5 + \dots + 5 + \dots \\ &= \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 6 + 6 &= \dots \\ &= \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 9 + 9 &= \dots \\ &= \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 8 + 8 &= \dots \\ &= \dots \\ &= \dots \end{aligned}$$

**ENIGME : Tu as 7 billes rouges et 7 billes jaunes.**

Combien de billes as-tu ?

# Séance 6

Retour sur l'évaluation diagnostique initial