

Liaison CE1 - CE2

Objectif de la séquence

- Consolider les compétences mathématiques de fin de CE1



Point didactique

En fin de CE1, il est notamment attendu des élèves qu'ils soient capables de dénombrer et de produire une collection d'un cardinal donné inférieur à 1 000. Ils connaissent également la comptine numérique jusqu'à 1 000. Ces acquis sont importants pour débiter l'année de CE2. Ces séances visent à réactiver les connaissances des élèves si nécessaire.

Les activités suivantes ont pour objectif de consolider les acquis de CE1. Certaines sont des activités d'EPS. Cet abord pluridisciplinaire est un levier pour cultiver l'intérêt mathématique des élèves, et doit être mobilisé le plus régulièrement possible.

Toutes ces activités reprennent des jeux classiques du cycle 1. Elles peuvent être proposées en début d'année de CE2 en classe entière pour faire le point sur les acquis de CE1 et aussi sur les temps d'APC (Activités Pédagogiques Complémentaires). Elles sont indépendantes les unes des autres, chacune ciblant une compétence spécifique, et ne font pas partie de la progression annuelle proposée, mais viennent en complément.

Nous proposons ici un exemple de mise en place de ces activités sur une semaine complète. Les huit séances peuvent se faire en alternance le matin et l'après-midi. Les séances du matin sont à réaliser en classe tandis que celles de l'après-midi sont à réaliser hors de la classe, par exemple dans la cour ou un gymnase.

Chaque séance en classe s'achève par une page d'exercices sur le fichier élève. Cela permettra aux élèves de s'habituer à son utilisation.

Séance 1 - en classe

45 min

1. La suite des nombres : la comptine des nombres
2. Calculs rapides : découverte de l'activité
3. Centaines, dizaines et unités : combien de cubes ?
4. Le loto
5. Fichier élève p. 8

Séance 2 - en plein air

35 min

1. Le jeu du lancer
2. Le jeu des cubes

Séance 3 - en classe

45 min

1. La suite des nombres : de 2 en 2, de 5 en 5 et de 10 en 10
2. Calculs rapides : jeu des calculs
3. Le loto : créer un carton de loto
4. La demi-droite graduée : intercaler un nombre
5. Fichier élève p. 9

Séance 4 - en plein air

35 min

1. Les multiplications
2. Le jeu des cubes

Séance 5 - en classe

40 min

1. La suite des nombres : de 2 en 2, de 5 en 5 et de 10 en 10
2. Calculs rapides : jeu des calculs
3. Centaines, dizaines et unités : les dizaines et les centaines cachées
4. La demi-droite graduée : le nombre mystère
5. Fichier élève p. 10

Séance 6 - en plein air

35 min

1. Le jeu du béret
2. Le jeu du déménagement

Séance 7 - en classe

45 min

1. Calculs rapides : jeu des calculs
2. Centaines, dizaines et unités : collections de cubes
3. Le loto : le loto de la classe
4. La demi-droite graduée : le nombre mystère
5. Fichier élève p. 11

Séance 8 - en plein air

35 min

1. Le jeu du béret
2. Le jeu du déménagement