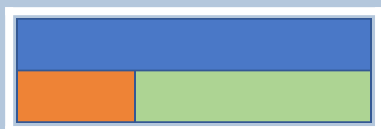
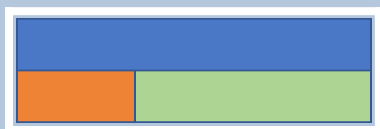


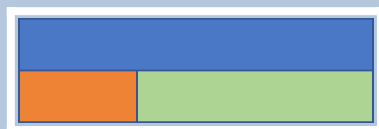
Modélisons



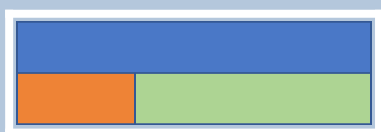
Modélisons



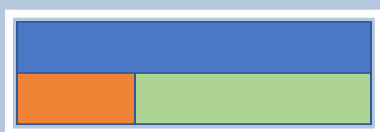
Modélisons



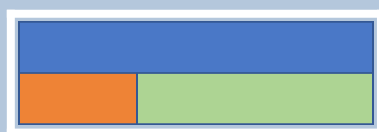
Modélisons



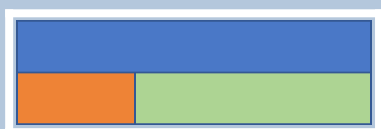
Modélisons



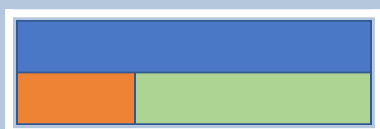
Modélisons



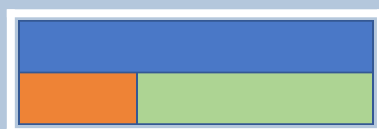
Modélisons



Modélisons

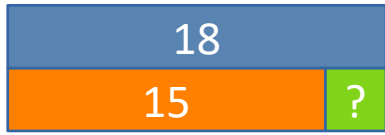


Modélisons

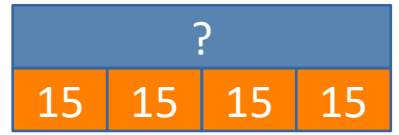




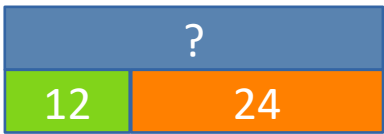
A



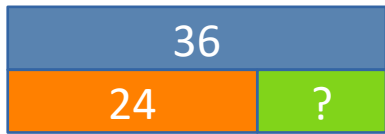
B



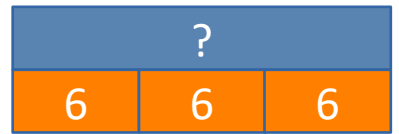
C



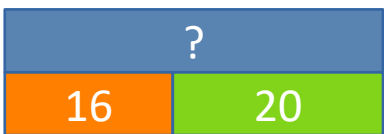
D



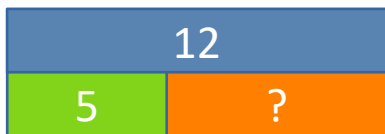
E



F



G



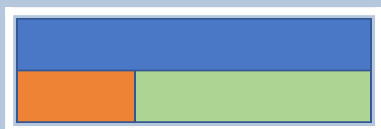
H



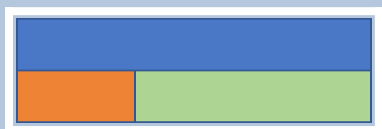
I

<p>Lucas avait 17 cartes. Il en gagne 5 à la récréation.</p> <p>Combien Lucas a-t-il de cartes maintenant ?</p> <p>7</p>	<p>Yanis a 18 billes. Il donne 15 billes à Fatima.</p> <p>Combien Yanis a-t-il de billes maintenant ?</p>	<p>Combien y a-t-il de livres dans la bibliothèque de classe ?</p> <p>Il y a 15 livres sur chaque étagère et il y a 4 étagères.</p>
<p>Léna avait 12 cartes. Maria lui en donne 24.</p> <p>Combien Léna a-t-elle de cartes maintenant ?</p> <p>4</p>	<p>Adam a 36 peluches. Il en donne 24 à sa petite sœur.</p> <p>Combien lui en reste-t-il ?</p> <p>5</p>	<p>La classe dispose de 3 boîtes de pinceaux. Chaque boîte contient 6 pinceaux.</p> <p>Combien y a-t-il de pinceaux en tout ?</p> <p>6</p>
<p>Ethan a 16€ dans sa tirelire. Sa mamie lui donne 20€ pour son anniversaire.</p> <p>Combien Ethan a-t-il dans sa tirelire maintenant ?</p> <p>1</p>	<p>Combien y a-t-il de filles ?</p> <p>Dans la classe, il y a 12 élèves. 5 sont des garçons.</p> <p>2</p>	<p>Dans le garage de mon grand-père, il y a 5 voitures de collection.</p> <p>Combien il y a-t-il de roues ?</p> <p>3</p>

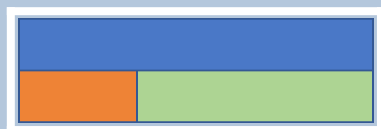
Modélisons



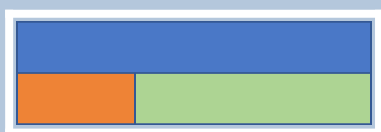
Modélisons



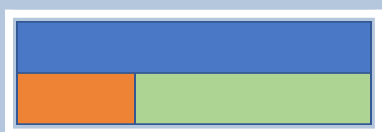
Modélisons



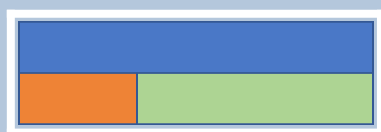
Modélisons



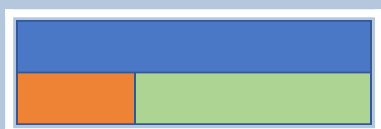
Modélisons



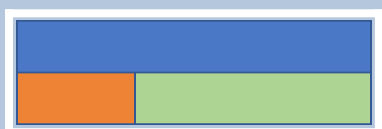
Modélisons



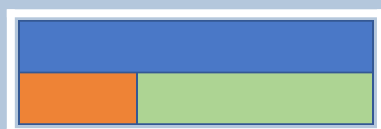
Modélisons



Modélisons



Modélisons



$$17 + 5 = ?$$



$$18 - 15 = ?$$



$$4 \times 15 = ?$$



$$12 + 24 = ?$$



$$36 - 24 = ?$$



$$3 \times 6 = ?$$



$$16 + 20 = ?$$



$$12 - 5 = ?$$



$$5 \times 4 = ?$$



AUTOCORRECTION MODÉLISONS CE1

A 7 ♣

B 8 ♦

C 9 ♥

D 4 ▼

E 5 •

F 6 ⊗

G 1 ∅

H 2 ∩

I 3 Ω

Règle du jeu – Memory – 2 joueurs

(Pour ce jeu enlever la carte grisée)

But du jeu : avoir le plus de paires de cartes.

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table.

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est le modèle en barres associé à l'énoncé de problèmes qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.

Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.

Règle du jeu – Mistigri – 2 à 4 joueurs

(Pour ce jeu garder la carte grisée : c'est le Mistigri)

But du jeu : Ne pas finir la partie avec le Mistigri en main.

Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer toutes les cartes.

Les joueurs regardent si, dans leur jeu, ils peuvent constituer des paires (un modèle en barres et un énoncé correspondant). Si oui, ils les posent devant eux, face découverte.

Le premier joueur tire une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si il peut former une paire avec cette nouvelle carte il pose la paire devant lui. Si cette carte ne lui permet pas de former une paire, il la garde. Puis c'est au tour du joueur suivant (celui qui vient de donner une carte) de piocher dans le jeu de son propre voisin de gauche. Et ainsi de suite.

Toutes les cartes forment une paire à part la carte Mistigri !! Alors gare à ne pas la garder dans son jeu...

Modélisons

