

MHM CE1

Numération – calcul – géométrie – grandeurs et mesures – résolution de problèmes

Module 1

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Réciter la comptine numérique à partir de 30 - Ranger des nombres inférieurs à 1000 dans l'ordre croissant	- Addition de nombres inférieurs à 10.	Fichier	- Ecrire les nombres en lettres (inférieurs à 100).
Séance 2	- Décomposer les nombres en 10+.... Ou 20+ - Trouver le plus grand et le plus petit nombre dans une liste.	- Jeu : la bataille des cartes : additionner et comparer des nombres.		- Tracés à la règle.
Séance 3 à 6	- Compter à rebours - Réciter la comptine numérique à partir de 29 - Décomposer les nombres en 10+.... Ou 20+	- Addition de nombres inférieurs à 10. - Dénombrer de 2 en 2, de 5 en 5.	Problème de composition d'état avec recherche du composé (problème additif)	Ateliers : - Décomposer un nombre - Jeu : la bataille des cartes : additionner et comparer des nombres. - Dénombrer une quantité et l'écrire en lettres. - Fichier de problèmes.

Module 2

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Dénombrer à partir de 40. - Dénombrer de 10 en 10	- Soustraction de nombres inférieurs à 10. - Ajouter une dizaine à un nombre donné.	Jeu du car : ajouter et retirer des personnes.	- Les différentes représentations d'un nombre.
Séances 2 et 3	- Dénombrer de 10 en 10 à partir d'un nombre supérieur à 100. - Ecrire le complément à 10 d'un nombre. - Dictée de nombres inférieurs à 100.	- Les doubles - Ajouter 2 à un nombre. - Ajouter 10 à un nombre. - Additions simples (doubles).		- Mettre en place un cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre.
Séance 4	Régulation			

Séances 5 et 6	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer à partir de 40. - Placer des nombres sur une droite graduée - Rituel les économies. 	<ul style="list-style-type: none"> - Décomposer un nombre sous la forme d'une somme. 	<ul style="list-style-type: none"> - Problème de géométrie : Comparer des longueurs. - Fichier 	<ul style="list-style-type: none"> - Poursuivre le cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre. - Fichier du géomètre : mesurer des distances.
Module 3				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1 et 2	<ul style="list-style-type: none"> - Découverte de la bande numérique verticale. - Dénombrer de 5 en 5 et de 10 en 10 en commençant par 75 - Donner le suivant et le précédent d'un nombre grâce à la bande numérique verticale. 		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du car : ajouter et retirer des personnes. - Décomposer des nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Leçon n°1 : le nombre 100 - Jeu de piste : ajouter x dizaines à un nombre - Poursuivre le cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre. - Jeu : la bataille des cartes : additionner et comparer des nombres. - Fiche de suivi des tables.
Séances 3 et 4	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer à partir de 39. - Nommer des nombres montrés / Définir le nombre de cases qui séparent ces nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Additionner des nombres « presque double » - Ajouter 10 à un nombre donné. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver les nombres qu'on peut écrire avec des chiffres donnés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes représentations d'un nombre. - Poursuivre le cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre. - Fiche d'exercices : dénombrer, comparer des nombres, décomposer des nombres, les différentes représentations du nombre 50.
Séance 5	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu sur les formes géométriques : reconnaître une forme géométrique et en donner les caractéristiques. - Jeu des formes : dénombrer les formes dans un ensemble. 			<ul style="list-style-type: none"> - Fichier du géomètre : mesurer des distances. - Fichier du traceur : tracés à la règle.
Séance 6	Régulation			

Séances 7 et 8	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer de 2 en 2 le plus loin possible - Ecrire une suite de nombres à partir d'un nombre donné. - Décomposer un nombre donné. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les doubles - Ajouter x dizaines. 	- Fiche balance	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu comparator : ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Fiche d'exercices : compléter des suites de nombres, décomposer des nombres, les différentes représentations des nombres.
Module 4				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - dictée de nombres inférieur à 100 - Ecrire le précédent et le suivant d'un nombre inférieur à 100. - Comparer des nombres. 	- Ajouter des dizaines entières.	Problème de composition d'état avec recherche du composé (problème additif)	<ul style="list-style-type: none"> - Fichier du traceur : tracés à la règle. - Fichier « quadrillo » : reproduction sur quadrillage.
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer de 2 en 2 le plus loin possible en commençant par 1. - dictée de nombres inférieur à 100 - Comparer des nombres inférieurs à 100 	- Ajouter 1 à un nombre		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu des tables d'addition : mémoriser les tables. - Addition posée avec et sans retenues.
Séances 3 à 6	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 2 en 2 à partir d'un nombre donné. - Ecrire en lettres des nombres donnés. - Trouver tous les nombres qu'il est possible d'écrire avec des mots nombres. - Ranger des nombres dans l'ordre croissant - Comparer des nombres inférieurs à 100 	- Fiche calcul rapide : les doubles, ajouter 1	Problème de transformation d'état avec recherche de l'état final.	<ul style="list-style-type: none"> - Fiche d'exercices : Compléter un tableau des nombres, des suites de nombres, comparer des nombres, trouver toutes les écritures d'un nombre. - Trouver les décompositions d'un nombre inférieur à 10. - Ajouter et retrancher 1. - Fiche de suivi des tables. - Jeu comparator : ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant
Séance 7	Régulation			
Séance 8	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître une figure géométrique grâce à sa description. - Jeu des formes : dénombrer les formes dans un ensemble. 			<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des triangles sur une feuille blanche. - Fiche de tracé de triangles (frise) - Jeu des formes : dénombrer les formes dans un ensemble.

Module 5

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Compter de 2 en 2 à partir d'un nombre donné.	- La monnaie : rendre la monnaie	Fichier : évaluation	- Décomposer des nombres.
Séances 2 et 3	- dictée de nombres inférieur à 110 - Comparer des nombres inférieurs à 100 - Ranger des nombres dans l'ordre croissant (inférieur à 100)	- Ajouter 1 à un nombre inférieur à 1100 - Le ticket de caisse : rendre la monnaie.		Evaluation - Les compléments à 100
Séances 4 et 5	- Ecrire en chiffre des nombres présentés en lettres. - Compter à rebours à partir d'un nombre donné.	Ajouter 1 à un nombre supérieur à 100. Ajouter 2 à un nombre supérieur à 100.		- Dénombrer de grandes quantités - La monnaie : le jeu de la marchande.
Séance 6	Régulation			
Séance 7	- Ecrire des nombres en lettres. - Dénombrer des figures géométriques dans une figure complexe (jeu des formes)			- Les cercles : Apprendre à utiliser un compas et à tracer un cercle.

Module 6

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Dictée de nombres inférieurs à 100 - Compter à rebours à partir d'un nombre donné.	- Ajouter 1 à un nombre compris entre 100 et 200. - Ajouter 2 à un nombre compris entre 100 et 200 - Encadrer des nombres à la dizaine supérieure et à la dizaine inférieure. - Décomposer des nombres inférieurs à 100.	- Fichier - Problème issu de la boîte à problèmes - Catégoriser des problèmes.	- Fiche de suivi des tables. - Fichier « quadrillo » : reproduction sur quadrillage. - Technique opératoire de l'addition posée. - Les différentes représentations des nombres (j'entends, je vois, j'écris -- > fiche) - Jeu de piste : ajouter x dizaines à un nombre
Séance 5	Régulation			

Séance 6	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des figures géométriques dans une figure complexe (jeu des formes) - Connaitre le vocabulaire géométrique. - Associer des formes pour construire un triangle. 			<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une carte mentale ou une leçon à manipuler des formes géométriques connues. - Découvrir l'hexagone - S'entraîner à tracer des cercles au compas.
----------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Module 7

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	<ul style="list-style-type: none"> - Lire des mots nombres. - Dictée de nombres inférieurs à 120. - Compter de 5 en 5 ou de 10 en 10 en partant de 1 et en allant jusque 60. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre cible : trouver un nombre en additionnant des nombres donnés. - Les compléments à 10. - Revoir la commutativité de l'addition. - Ajouter un multiple de 10 à un nombre compris entre 100 et 200. 		<ul style="list-style-type: none"> - Décomposer le nombre 100. - Représenter le nombre 100 - Compléter des droites graduées - L'addition posée - La monnaie : rendre la monnaie. - Jeu : la bataille des cartes : additionner et comparer des nombres.
Séance 5	<ul style="list-style-type: none"> - Fiche sur les grandeurs : savoir quel est l'outil de mesure adéquat. 		Rallye maths	
Séance 6	Régulation			
Séance 7	<ul style="list-style-type: none"> - Lire des nombres écrits en lettres. - Encadrer des nombres à la dizaine supérieure et inférieure. 		<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre un problème de recherche du composé. - Fichier 	<ul style="list-style-type: none"> - Exercices : Dénombrer des carrés, tracer des carrés, maîtriser le vocabulaire géométrique. - Fichier du géomètre : mesurer des distances.

Module 8

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - Lire des nombres supérieurs à 100 écrits en lettres. - Décomposer des nombres supérieurs à 100 	<ul style="list-style-type: none"> - Fichier « le billard » : Atteindre un nombre cible en additionnant plusieurs nombres. 		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges.

Séances 2 à 5	<ul style="list-style-type: none"> - Lire des nombres supérieurs à 1000 écrits en lettres. - Décomposer des nombres supérieurs à 1000 	<ul style="list-style-type: none"> - Calcul rapide : les doubles, retrancher 1, soustraction en ligne. 		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges. - Réaliser des sommes. - Fichier « le billard » : Atteindre un nombre cible en additionnant plusieurs nombres. - Classer des quantités de liquide. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - Apprendre à multiplier par 10.
Séance 6	Régulation			
Séance 7	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver le nom d'un polygone grâce à sa description. - Reproduire des frises. 		<ul style="list-style-type: none"> - Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter et retirer des dizaines entières. - Fichier « le petit sudoku ».
Module 9				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - Lire des nombres supérieurs à 100 écrits en lettres. - Comparer des nombres compris entre 100 et 200 	<ul style="list-style-type: none"> Chronomath 1 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité. 		<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre comment fonctionnent des balances. - Dénombrer une grande quantité d'objet.
Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> - Compter à rebours à partir d'un nombre donné. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les doubles 		<ul style="list-style-type: none"> - Fiche d'exercices : comparer des nombres, ranger des nombres dans l'ordre croissant. - L'addition posée.
Séances 3 et 4	<ul style="list-style-type: none"> - Dictée de nombres inférieurs à 600 - Ecrire des nombres en lettres 	<ul style="list-style-type: none"> - Calculer des sommes - Calculer des soustractions - Fiches de calcul rapide : Ajouter des dizaines entières, retrancher 1, 2 ou 3 ; retrancher des dizaines entières, retrancher 1, 2 ou 3. 		<ul style="list-style-type: none"> - Les différentes écritures d'un nombre (fleurs numériques) - Fiche d'exercices : Compléter une bande numérique ; Placer des nombres sur une droite graduée ; Retrouver un nombre à partir de sa décomposition. - Fiche d'exercices : Ajouter des dizaines, ajouter des nombres inférieurs à 10 ; Additions posées avec et sans retenues ; Soustraire des nombres inférieurs à 20.

Commenté [SM1]:

Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Tracer des figures géométriques - Connaitre le vocabulaire des positions.			- Les unités de mesure - La monnaie - Mesurer des segments.
Module 10				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Dictée de nombres inférieurs à 500 - Trouver le nombre de dizaines	- Chronomath 2 et 3 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité. - Fichier pyramide : Additionner des nombres. - Ajouter 5 à un nombre compris entre 100 et 200.		- Les moitiés. - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges. - Fichier « le billard » : Atteindre un nombre cible en additionnant plusieurs nombres. - Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau. - Fichier pyramide : Additionner des nombres.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Effectuer des calculs approchés	- mise en place de procédures pour calculer rapidement des sommes.	- Problème de recherche de la transformation. - Fichier	- L'angle droit : découverte.
Séance 7	- Ecrire le précédent et le suivant d'un nombre inférieur à 600. - Encadrer un nombre à la centaine supérieure et inférieure.		Fichier	- Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - Jeu de la piste : Ajouter des dizaines ou des centaines entières. - Jeu de la piste et des tables : Ajouter des dizaines ou des centaines entières, multiplier. - Fichiers

Module 11

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir le calepin des nombres : représenter les nombres sous la forme C/D/U - Décomposer un nombre sous la forme C/D/U - Compter de 5 en 5 en commençant à 100 - Compter de 10 en 10 en commençant à 91 - Compter de 3 en 3 en commençant à 30 	<ul style="list-style-type: none"> - Soustraction en ligne d'un nombre à 3 chiffres – un nombre à 2 chiffres sans retenues - Additionner 3 nombres inférieurs à 10. - stratégie d'apprentissage de la carte mentale du 10. 		<ul style="list-style-type: none"> - Technique opératoire de la multiplication posée - Fichier résolution de problèmes. - Les moitiés. - exercices : cdu, lire des nombres en lettres, décomposer des nombres et les écrire en lettres. - Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	<ul style="list-style-type: none"> - Additions en ligne - Faire de la monnaie - Chronomath 4 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité. 			<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les propriétés du losange.

Module 12

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	<ul style="list-style-type: none"> - Encadrer un nombre à la dizaine supérieure et inférieure. - Trouver le nombre de jetons qui manquent pour aller à un nombre donné. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajouter une centaine à un nombre. 		<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer des longueurs. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - Comprendre le sens de la multiplication.
Séance 3	<ul style="list-style-type: none"> - Le calendrier 		Rallye maths	
Séance 4	Régulation			

Séance 5	- Compter de 10 en 10 jusqu'à dépasser 101.	- Carte mentale de 10 - Réaliser la carte mentale de 60 - La monnaie : préparer une somme exacte. - Chronomath 5 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- reproduction sur quadrillage (fichier repro). - Tracés de figures.
Séances 6 et 7		- Construire la table de multiplication par 2. - Calcul posé de l'addition. - Calcul en ligne d'addition.		- Moitié de nombres supérieurs à 50. - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - Jeu des tables : additionner ou soustraire. - Lire des nombres inférieurs à 1000 – trouver le nombre de dizaines, de centaines.
Module 13				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Chercher le nombre de dizaines. - Décomposer des nombres.	- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Trouver la moitié des nombres. - Addition en ligne - La monnaie : faire la monnaie.		- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Jeu comparator : ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Ecrire des nombres en lettres. - La multiplication : rappeler le principe de la multiplication et construire les tables de 4 et 5. - Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - Tracer des figures à la règle (fichier traceur). - Fichier « quadrillo » : reproduction sur quadrillage.
Séance 5	Régulation			

Séance 6	- Ecrire des nombres en lettres.	- Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000.		- Additions à trous. - Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges. - Fichier pyramide : Additionner des nombres. - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100.
Séance 7	- Décomposer un nombre sous la forme cdu	- Additions	- Jeu du banquier : comprendre le système décimal à partir de situations d'échanges.	- Fiche d'exercices : placer des nombres sur une droite graduée, donner le suivant d'un nombre, encadrer à la dizaine supérieure, addition posée. - Fichier « le petit sudoku ».
Séance 8	- Tracer des segments. - Tracer un triangle.	Chronomath 6 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.	Fichier - Problème de configuration rectangulaire.	- La symétrie découverte - Exercices sur la symétrie.
Module 14				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Représenter des nombres inférieurs à 500 sous la forme de barres de 10 et d'unités. - Décomposer 10, 60 et 100 sous la forme $10 = \dots + \dots$	- Soustraire des nombres proches. - Ajouter des dizaines entières avec retenues.		- Multiplication. - Fichier « le billard » : Atteindre un nombre cible en additionnant plusieurs nombres. - Lecture de l'heure (fichier horodator). - Les masses. - Tracer des segments et trouver une intersection (fichier la carte au trésor). - Exercices : doubles et moitiés ; ajouter un multiple de 10 ; poursuivre une suite de nombres. - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - Fichier de problèmes.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Additions à trous - Compter à rebours de 2 en 2 en partant de 50.	- Placer des nombres sur une droite graduée	Fichier	- Fichier miroir : la symétrie.

Séance 7	<ul style="list-style-type: none"> - Tracer un triangle, un carré, un cercle et un rectangle - Le vocabulaire des positions. - Tracer des carrés sur du papier pointé. 	Chronomath 7 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		<ul style="list-style-type: none"> - Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau.
Module 15				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire des nombres à 3 chiffres en lettres. - Décomposer des nombres sous la forme cdu - Décomposer un nombre (fleur numérique). 	<ul style="list-style-type: none"> - Additions à trous - Soustraction de deux nombres proches à trous - Complément à 10 		<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la multiplication avec des légos. - Faire des calculs en les organisant. - Exercices : calculer avec +10, -10, +20 -20. - Boite à énigmes : résolution de problèmes ouverts. - Problème dans le fichier - Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager).
Séance 5	Régulation			
Séance 6	<ul style="list-style-type: none"> - Ordres de grandeurs : proposer un résultat approché à un calcul 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le sens de la multiplication grâce à la représentation sur du papier pointé. - Calculs en ligne. 		<ul style="list-style-type: none"> - Technique opératoire de la soustraction.
Module 16				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	Reproduire des figures à main levée	Interroger les tables.		<ul style="list-style-type: none"> - Découvrir les solides (vocabulaire, construction, propriétés)
Séance 2	Retrouver un nombre à partir de sa décomposition (sous la forme mcdu).	<ul style="list-style-type: none"> - Tables de multiplication - Calcul de soustraction en ligne. 		<ul style="list-style-type: none"> - Les solides : créer des cartes d'identité des solides. - reproduction sur quadrillage (fichier repro).
Séance 3	Débattre au sujet des stratégies à mettre en place pour réussir un rallye maths		Rallye maths	

Séance 4	- Comparer deux nombres.	Faire un point sur les stratégies utilisées pour réussir les chronomaths. Chronomath 8 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Les masses : fichier pesée. - Jeu des moutons : mémoriser les tables de multiplication.
Séance 5	Régulation			
Module 17				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	Reproduire des figures à main levée	- Tables d'addition - Calcul d'addition en ligne qui obligent à passer la centaine.		- Lecture de l'heure (fichier horodateur). - La monnaie : les centimes.
Séances 2 et 3	- Dictée de nombres - Ecrire le suivant de nombres inférieurs à 1000.	- Ajouter ou retirer 11 à un nombre supérieur à 100.		Evaluation Continuer les fichier entamés, boîtes à énigmes.
Séance 5	Régulation			
Module 18				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	- Compter de 10 en 10 à partir de 170. - Dictée de nombres. - Comprendre la construction d'une suite de nombres.	- Ajouter un multiple de 10 à un nombre supérieur à 100. - Jeu les dés multipliés : maîtriser les tables de multiplication		- Trouver le complément à 100 d'un nombre donné - Jeu des moutons : mémoriser les tables de multiplication. - Jeu les dés multipliés : maîtriser les tables de multiplication - La soustraction
Séances 3 et 4	- Encadrer un nombre supérieur à 100 - Dictée de nombres - Décomposer un nombre sous la forme C/D/U.	- Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000. - Les tables de multiplications - 10 x 10 - Comprendre le sens de la multiplication grâce à sa représentation sur du papier pointé.	Fichier ou boîte à énigmes.	- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Programmes de construction. - Fabriquer des solides.

Séance 5	Régulation			
Module 19				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	- Ecrire le suivant d'un nombre donné. - Trouver le nombre de centaines.	- Identifier des produits.		- Multiplication : Calculer le produit d'un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre. - Jeu les dés multipliés : maîtriser les tables de multiplication - Lire un graphique et répondre à des questions sur le graphique.
Séance 3	- Trouver le nom d'une forme montrée – en donner le nombre de côtés. - Tracer un carré et un rectangle sur du papier quadrillé.	Tables de multiplication		- La symétrie : fabrication d'une œuvre symétrique - Fichier miroir : la symétrie.
Séances 4 et 5	- Compter de 10 en 10 à partir de 325 - Ecrire le précédent d'un nombre inférieur à 700.	- Les tables de multiplication - Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000.	Fichier	- Leçon et exercices sur centaines, dizaines, unités. - Jeu les dés multipliés : maîtriser les tables de multiplication - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - La monnaie : les centimes. - reproduction sur quadrillage (fichier repro).
Séance 6	Régulation			
Séance 7	- Dictée de nombres inférieurs à 999. - Ranger des nombres dans l'ordre décroissant.	Ajouter des centaines, des dizaines et des milliers à un nombre (chaîne de calculs)		- Les solides : rappel et exercices. - Fichier « le petit sudoku ».
Module 20				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	Comprendre la logique d'une suite de nombres.	Les doubles Calculs additifs en ligne.		- Ecrire des nombres en lettres. - Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau.

Séance 2	- Compter à rebours à partir de 201. - Donner le nombre de dizaines d'un nombre inférieur à 999.	Soustraire deux nombres proches.		- Exercice sur la droite graduée. - Entraînement à la multiplication d'un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre - Fichier pyramide : Additionner des nombres.
Séance 3	Lecture de l'heure.		Rallye maths	
Séance 4	Régulation			
Séance 5 et 6	Fabriquer le plus de nombres possibles à partir de mots nombres. Dictée de nombres inférieurs à 999.	- Ajouter des multiples de 10 à un nombre. - Soustraire 4, 5 ou 6 à un nombre à 2 chiffres.		- Exercices : Retrancher 1, 2, 5, 10 ou 20. - Mise en place de stratégies pour calculer rapidement.
Séance 7	- Création de figures - Ordre de grandeurs et unités de mesures (m, cm)	- Additions à trous - Calcul approché (addition)		- Lecture de l'heure - Lecture de l'heure (fichier horodateur). Reprendre le travail sur les différents fichiers.
Séance 8	- Nommer des solides – préciser le vocabulaire - Ordre de grandeurs et unités de mesures (g, kg)	Chronomath 9 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Technique opératoire de la soustraction avec retenue.
Module 21				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Ecrire en chiffres un nombre affiché sous la forme cdu - Ecrire en chiffres un nombre affiché en lettres. - Dictée de nombres inférieurs à 999 - Ranger des nombres inférieurs à 9999 dans l'ordre croissant.	- Tables de multiplication - Additions à trois ou quatre termes.		- Problèmes (fichier ou boîte à énigmes) - Fichier miroir : la symétrie. - Tracer une figure qui compte deux angles droits. - Leçon sur les doubles et les moitiés. - Exercices sur les moitiés. - La soustraction à retenues : leçon et entraînement.
Séance 5	Régulation			

Séance 6	- Comparer des nombres présentés sous la forme C/D/U	- Revoir les centaines / dizaines / unités. - Chercher des compléments à la centaine suivante. - Ajouter 2, retrancher 1.		- Lire un calendrier.
Séance 7	- Comparer des nombres présentés sous la forme C/D/U	- Jeu des 5 dés : additionner, soustraire et/ou multiplier des nombres pour atteindre un nombre cible.		- Etre le premier à atteindre un nombre donné en ajoutant 1 ou 2 : le jeu de la course à... - Doubles et moitiés de grands nombres. - Fichier ou jeu au choix.
Séance 8	- Tracer des figures créatives	Soustractions posées / soustractions en ligne.		- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Déplacement sur quadrillage (fichier code / décode)
Module 22				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	- Ecrire le suivant d'un nombre inférieur à 999 - Donner le nombre de centaines d'un nombre donné	- Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000. - Fiche de calcul : Ajouter un nombre inférieur à 7, retrancher un multiple de 10.		- La division : approche de la division par un problème de partage. - Technique opératoire de la soustraction à retenues.
Séances 3 et 4	Dictée de nombres (inférieurs à 999)	- Ajouter des centaines - Les tables de multiplication. - Additions en ligne.		- Problèmes de durées. - Multiplication par 10 - Jeu des tables : additionner ou soustraire ou - Jeu des moutons : mémoriser les tables de multiplication
Séance 5	Régulation			
Séance 6	Lecture de l'heure	Chronomath 10 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.	Fichier	- Les contenances : conversion, lecture de contenance... - Les masses : fichier pesée. - Fichier du géomètre : mesurer des distances.
Séance 7	- Compter de 100 en 100 - Compter de 10 en 10	- Multiplication par 10.		- La monnaie : échange de billets pour réaliser une somme. - Fichier de résolution de problèmes - Boite à énigmes.

Module 23

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Jeu de l'oie : trouver de combien je dois reculer ou avancer pour atteindre une case. - Dictée de nombres sous la forme CDU	- Ajouter et retrancher 2, 5, 20, multiplier par 10.		- Associer l'unité de mesure au bon objet. - Les masses : fichier pesée. - Convertir des durées - Problème de durée. - La soustraction avec retenues - Tracer des cercles
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Lecture de droites graduées, placer des nombres sur une droite graduée.	Chronomath 11 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Tracer des figures. - Déplacement sur quadrillage (fichier code / décode)

Module 24

	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	Dictée de nombres entre 600 et 999.	- Calculs soustractifs - Faire +20 / -20 - Les doubles et les moitiés - Chronomath 12 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité : évaluation.		- Fichier de résolution de problèmes : évaluation - Technique opératoire de l'addition - Evaluations
Séances 5 à 7				- Evaluations - Finir les fichiers - Reprendre les jeux - Faire un lapbook.