

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
1	<ul style="list-style-type: none"> - donner un sens aux mathématiques - réciter la comptine numérique. - construire des collections de cardinal donné. - itérer une suite de 1 en 1. - dénombrer une collection. - identifier les faces du dé et différentes représentations des nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gobelet et jetons pour PE - Feuilles A4 : 1 par élève avec nombre 2,3 ou 4 écrit au milieu - Étiquettes nombres, doigts, dés, gommettes, tampons... 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S1 - APP S1 		Le gobelet		Pour S2 : jouer au jeu du Lucky Luke 5 min → fiche 1
2	<ul style="list-style-type: none"> - identifier et nommer les nombres. - réciter la comptine numérique. - dénombrer une collection organisée. - itérer une suite de 1 en 1. - dénombrer une collection. - résoudre un problème additif. - identifier les faces du dé. - construire et comparer des collections. - avancer sur une piste. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bande numérique - Gobelet et jetons pour l'enseignant - Jeu : Les coccinelles (plateau, pions, dés) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S2 - CM S2 - APP S2 				Pour S3 : jouer au jeu du Lucky Luke 5 min → fiche 1
3	<ul style="list-style-type: none"> - identifier et nommer les nombres. - réciter la comptine numérique. - dénombrer une collection non organisée. - résoudre un problème additif (transformation positive). - comparer des tours. - compter des cubes. - décomposer 3 et 4 	<ul style="list-style-type: none"> - Des cubes pour chaque binôme (8 cubes pour une moitié de classe, 12 cubes pour l'autre) - Jeu du car : 1 jeu pour 2 			Jeu du car		Pour S4 : jouer au jeu du Lucky Luke 5 min → fiche 1

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
4	<ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives. - dénombrer, comparer des collections. - itérer une suite de 1 en 1. - résoudre un problème additif (transformation positive). - repérer la droite de la gauche, s'orienter dans l'espace. - résoudre un problème logique (algorithme). - jouer avec un dé sur un jeu de piste. 	<ul style="list-style-type: none"> - Numicons : un lot par élève des Numicons de 1 à 5 - Affiche Algorithmes - Numicons (modèles) - fiches Algorithmes Jeu : Les coccinelles - Jeu du car : 1 pour 2 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S4 - CM S4 - RP S4 - APP S4 		Coccinelles Car		Pour S5 : faire un algorithme → fiche 2
5	<ul style="list-style-type: none"> - identifier et nommer les nombres. - réciter la comptine numérique. - dénombrer une collection. - itérer une suite de 1 en 1. - résoudre un problème additif (transformation positive). - différencier chiffres et symboles. - identifier les formes géométriques dans l'environnement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons aimantés pour l'enseignant - Numicons : un lot par élève de 1 à 10 - Feuille A3 : 2 par groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S5 - CM S5 		Jeu de l'ardoise		Pour S6 : s'entraîner à réciter la comptine numérique jusqu'à 30
6	<ul style="list-style-type: none"> - réciter et mémoriser la comptine numérique. - nommer une collection de doigts. - construire une collection. - résoudre un problème additif (transformation positive). - dénombrer une collection. - construire la suite des nombres. - identifier les faces du dé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bande numérique +cache - Ardoise aimantée et jetons aimantés PE - Numicons : un lot par élève de 1 à 10 - Feuille A4 : 1 par élève - Jeu : La bataille des dés 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S6 - CM S6 - APP S6 		Jeu de l'ardoise Jeu de la bataille de dé		Pour S7 : s'entraîner à réciter la comptine numérique jusqu'à 30 → fiche 3

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
7	<ul style="list-style-type: none"> - réciter et mémoriser la comptine numérique. - identifier rapidement un Numicon. - nommer une collection de doigts. - décomposer les nombres. - ajouter 1 à un nombre de 1 à 10. - résoudre un problème additif (transformation positive). - identifier les faces du dé. - décomposer 3 et 4. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ardoise aimantée et jetons aimantés pour l'enseignant - Feuilles affiches - Feuille A4 : 1 par élève * Matériel de numération : jetons, Numicons, cubes - Affiches Décompositions de 3 et 4 - Dés, pions et jetons 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S7 - CM S7 		<p>Les coccinelles</p> <p>La bataille des dés</p>		<p>Pour S8 : s'entraîner à ajouter 1 à un nombre → fiche 4</p>
8	<ul style="list-style-type: none"> - comprendre et utiliser le vocabulaire spatial. - dénombrer des collections. - compléter des collections. - résoudre un problème additif (recherche du tout) - tracer des traits avec la règle 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille A5 : 1 par élève avec un point au feutre déjà dessiné dessus 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S8 - RP S8 	L'apprenti géomètre			<p>Pour S9 : s'entraîner à tracer des traits → fiche 5</p>
9	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite orale des nombres. - comparer, dénombrer et compléter une collection. - résoudre un problème additif (transformation positive). - représenter un nombre de différentes façons. - décomposer un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ardoise et jetons aimantés PE - Matériel de numération : cubes, jetons; logos... - Affiche Nombres en lettres - Le livre des nombres 1 (ex. 1 et 2) 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S9 - APP S9 	Le livre des nombres	<p>Jeu de l'ardoise</p> <p>Jeu de la bataille de dé</p>		<p>Pour S10 : s'entraîner à ajouter 1 à un nombre → fiche 4</p>

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
10	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite écrite des nombres. - identifier le nombre précédent, le nombre suivant. - comprendre l'itération de l'unité. - ajouter 1 à un nombre. - résoudre un problème additif (transformation positive). - représenter un nombre de différentes façons. - décomposer un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Bande numérique verticale - Feuille A3 : 2 pour les décompositions Matériel de numération : cubes, jetons... - Numicons : un lot pour 2 - Feuille A4 : 1 pour 2 - Affiches Décompositions de 5/6 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S10 		<ul style="list-style-type: none"> Jeu du car Jeu des coccinelles Jeu la bataille des dés. 		<ul style="list-style-type: none"> Pour S11 : s'entraîner à réciter la comptine numérique jusqu'à 30 → fiche 3
11	<ul style="list-style-type: none"> - connaître la suite des nombres. - identifier le nombre précédent, le nombre suivant. - comprendre l'itération de l'unité. - enlever 1 à un nombre. - décomposer un nombre. - résoudre un problème additif (transformation négative). - comparer des quantités en décomposant des collections. - passer d'une écriture à une autre. 	<ul style="list-style-type: none"> Le livre des nombres 1 (ex. 3 à 5) * Algorithmes 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S11 - RP S11 - APP S11 	Le livre des nombres	<ul style="list-style-type: none"> Jeu du car Jeu des coccinelles Jeu la bataille des dés. 		<ul style="list-style-type: none"> Pour S12 : s'entraîner à tracer des traits → fiche 5
12	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des figures géométriques. - comprendre et utiliser le vocabulaire spatial. - comprendre l'itération de l'unité. - enlever 1 à un nombre. - résoudre un problème additif (transformation négative). - tracer à la règle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille A5 : 1 par élève - Crayons de couleur rouge, bleu, vert 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S12 RP S12 	L'apprenti géomètre			<ul style="list-style-type: none"> Pour S13 : s'entraîner à réciter la comptine numérique jusqu'à 30 → fiche 3

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
13	<ul style="list-style-type: none"> - identifier le nombre précédent, le nombre suivant. - avancer sur une piste numérique. - comprendre l'itération de l'unité. - ajouter/enlever 1 à un nombre. - résoudre un problème additif à étapes (transformations positives et négatives). - représenter un nombre de différentes façons. – - dénombrer par groupements. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons : au moins 6 par élève - Le livre des nombres 1 (ex. 6 à 9) - Cahier de leçons (leçon 1) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S13 	Le livre des nombres	Jeu du car	L1	Pour S14 : s'entraîner à lire les nombres de 11 à 20 →fiche 6
14	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres. - dénombrer une collection. - résoudre un problème arithmétique simple. - résoudre un problème additif à étapes (transformation positive). - décomposer les nombres 7, 8 et 9. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gobelet et jetons pour PE - Feuille A4 : 1 pour 3 - Matériel de numération : cubes, Numicons... - Le livre des nombres 1 	<ul style="list-style-type: none"> - CMS14 	Le livre des nombres	Jeu du car		Pour S15 : apprendre la leçon 1→ fiche 7
15	<ul style="list-style-type: none"> - Passer d'une écriture à une autre. - comparer des nombres avec la bande numérique. - dénombrer une collection. - résoudre un problème arithmétique simple. - résoudre un problème additif à étapes (transformations positives et négatives). - décomposer les nombres 7, 8 et 9. - représenter un nombre de différentes façons. 	<ul style="list-style-type: none"> - Numicons : un lot par élève - Le livre des nombres 1 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S15 - CM S15 	Le livre des nombres	Jeu du car		Pour S16 : s'entraîner à lire les nombres de 11 à 20 →fiche 6

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
16	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser et comprendre le vocabulaire spatial. - identifier et tracer des figures géométriques. - décomposer les nombres de 5 à 9. - résoudre un problème additif (transformation négative). - Tracer à la règle 	<ul style="list-style-type: none"> - Calque : 1 par mini-fichier a fixer en amont 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S16 - RP S16 - APP S16 	L'apprenti géomètre	Jeu des figures		Pour S17 : revoir la leçon 1 → fiche 7
17	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier le nombre suivant et le visualiser sur la suite des nombres. - écrire en chiffres les nombres. - calculer des additions simples sans support. - résoudre un problème de recherche du tout. - constituer et comparer des collections. - Comprendre et utiliser le signe <. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons (ou cubes) : une dizaine par élève - Quelques grandes pailles 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S17 - RP S17 		Jeu de la bataille de dé		Pour S18 : s'entraîner à soustraire 1 à une nombre → fiche 9
18	<ul style="list-style-type: none"> - connaître la suite des nombres. - écrire en chiffres les nombres. - comparer des nombres. - calculer des additions simples sans support. - résoudre un problème additif (recherche du tout). - comparer des nombres avec le signe 	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel de numération : cubes, jetons... 	<ul style="list-style-type: none"> - RP S18 - APP S18 	Le livre des nombres		L2	Pour S19 : apprendre leçon 2 → fiche 8

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
19	<ul style="list-style-type: none"> - connaître la suite des nombres. - comparer des nombres avec le signe < - calculer des additions simples. - résoudre un problème de comparaison. - comprendre le sens de l'addition. - comprendre et utiliser les signes + et 	<ul style="list-style-type: none"> - Cahier de leçons 	<ul style="list-style-type: none"> - APP S19 	Calculus		L3	Pour S20 : s'entraîner à tracer des traits → fiche 5
20	<ul style="list-style-type: none"> - identifier et tracer des figures géométriques. - utiliser le vocabulaire spatial. - calculer des additions simples. - résoudre un problème additif (transformation positive). - résoudre un problème de géométrie. - identifier une figure simple dans une figure complexe. - tracer à la règle 		<ul style="list-style-type: none"> - RIT S20 - RP S20 - APP S20 	L'apprenti géomètre	Le jeu des figures		Pour S21 : apprendre leçon 3 → fiche 10
21	<ul style="list-style-type: none"> - connaître la suite des nombres de 2 en 2. - écrire en chiffres des nombres. - savoir écrire un nombre énoncé. - calculer des additions simples. - modéliser la démarche de résolution d'un problème additif (recherche du tout). - dénombrer une collection. - décomposer un nombre. - comprendre le sens de l'addition. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubes (ou jetons) : 10 par élève, de préférence emboîtables 	<ul style="list-style-type: none"> - RP S21 	Calculus		L2	Pour S22 : revoir leçon 2 → fiche 8

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
22	<ul style="list-style-type: none"> - connaître la suite des nombres. - comparer des nombres avec le signe < - calculer rapidement. - modéliser la démarche de résolution d'un problème additif (recherche du tout). - comparer des quantités. - ranger des nombres dans l'ordre croissant/décroissant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cahier de leçons - Affiches Ranger les nombres - Chronomaths 1 - Chronomaths 2 - Comparer, ranger 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Correction chronomaths RP S22 	Le livre des nombres	Comparator	L2	Pour S23 : s'entraîner à ajouter 2 à un nombre → fiche 11
23	<ul style="list-style-type: none"> - savoir écrire les nombres en lettres. - dénombrer une collection. - calculer mentalement une suite de calculs. - construire et utiliser une représentation en barre. - Monnaie. - résoudre des problèmes utilisant la monnaie. - décomposer un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Monnaie : un lot par groupe contenant des pièces de 1 € et 2 € et des billets de 5 € et 10 €. - Cahier de stratégies (stratégie P1) - Jetons (ou cubes) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S23 - RP S23 			L4 P1	Pour S24 : apprendre leçon 4 → fiche 12
24	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser et comprendre le vocabulaire géométrique. - dénombrer une collection. - calculer mentalement une suite de calculs. - résoudre un problème additif (recherche du tout). - reproduire une figure sur quadrillage. - tracer à la règle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tangram (sans le parallélogramme) pour chaque binôme d'élèves - Reproduction quadrillage 		L'apprenti géomètre			Pour S25 : revoir les leçons 1 à 4 → fiches 7, 8, 10, 12