



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
49	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaitre la suite des nombres Passer d'une représentation à une autre</li> <li>- Décomposer les premiers nombres sous forme additive</li> <li>- Connaitre les doubles et moitiés</li> <li>- Résoudre un problème additif (transformation négative)</li> <li>- Comparer des nombres Calculer rapidement des sommes dans un jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de cartes : jeu de 54 cartes sans les figures, soit 40 cartes.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S49</li> <li>- RP S49</li> </ul>	Le livre des nombres 2 (ex 7 à 9)...		L11	Pour S50: Revoir la leçon 8. > Fiche 17
50	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaitre la suite des nombres</li> <li>- Faire un complément avec la monnaie</li> <li>- Comprendre le sens de la soustraction</li> <li>- Modéliser la démarche de résolution d'un problème additif (transformation négative)</li> <li>- Calculer en ligne - Comparer des nombres Calculer rapidement des sommes dans un jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jeux de cartes : jeu de 54 cartes sans les figures, soit 40 cartes.</li> <li>- Stratégies (P4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S50</li> <li>- RP S50</li> <li>- APP S50</li> </ul>	Stratégies (P4) Le livre des nombres 2 (ex 7 à 9) )			Pour S51: S'entraîner à ajouter ou soustraire 2 à un nombre. > Fiche 18
51	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendre les principes de numération, la construction des nombres</li> <li>- Calculer des soustractions avec des nombres inférieurs à 10</li> <li>- Résoudre un problème additif (transformation négative)</li> <li>- Passer d'une représentation à une autre - Utiliser les unités de numération - Écrire les nombres en lettres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calepin des nombres : un pour 2 élèves</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- -RPS 51</li> </ul>	Stratégies (P4) Calculus Nombres			Pour S52: Apprendre les doubles moitiés (leçon 10). > Fiche 20



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
52	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier et reproduire des figures géométriques – Utiliser le vocabulaire géométrique Ajouter 1 ou 2 à un nombre – Calculer rapidement – Mémoriser les doubles et moitiés</li> <li>- Résoudre un problème atypique</li> <li>- Comprendre le vocabulaire spatial - Identifier et reproduire des figures géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chronomaths 7 Animaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- APP S 53</li> </ul>	Le géomètre (ex 1-2)			Pour S53 : S’entraîner à réciter la comptine numérique jusqu’à 100. > Fiche 21
53	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître la suite des nombres – Décomposer un nombre Ajouter des dizaines en utilisant les propriétés de la numération</li> <li>- Résoudre un problème</li> <li>- Passer d’une représentation à une autre - Utiliser les unités de numération</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cartons nombres Boite à énigmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>APP S 53</b></li> </ul>	Le livre des nombres 2 (ex 10-11)			Pour S54 : ’entraîner à ajouter 10 à un nombre. > Fiche 22
54	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître la suite des nombres</li> <li>- Ajouter des dizaines en utilisant les propriétés de la numération</li> <li>- Résoudre un problème additif (recherche du tout / transformation négative)</li> <li>- Connaître les compléments à 10</li> <li>- Calculer en utilisant des stratégies (calcul en arbres)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cubes</li> <li>- Calculs Top ten / Jeu de bataille</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S 54</li> </ul>	Problemus 1 (pb 16-17)	TOP TEN		Pour S55: S’entraîner à soustraire 10 à un nombre. > Fiche 23



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
55	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les repères des dizaines dans la suite des nombres</li> <li>- Soustraire en utilisant les propriétés de la numération</li> <li>- Résoudre un problème additif (recherche du tout / recherche d'une partie)</li> <li>- Écrire en lettres des nombres d'après les unités de numération – Comparer, ranger des nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ) Calepin des nombres : 1 par binôme d'élèves</li> <li>- Comparer, ranger 3</li> <li>- Boite à énigmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S 55</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stratégies (C4)</li> <li>- Problemus (pb 18-19)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Boite à énigmes</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour S56 : Revoir la leçon 6. &gt; Fiche 15</li> </ul>
56	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mesurer, comparer selon des grandeurs, des masses</li> <li>- Calculer rapidement en utilisant les compléments</li> <li>- Résoudre un problème additif (recherche du tout/d'une partie) / multiplicatif (recherche du tout)</li> <li>- Lire l'heure sur une horloge – Reproduire des figures géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Horloge : une pour l'enseignant</li> <li>- Horloges Leçons (L12)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIT S56</li> <li>- CM S56</li> <li>- APP S56</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le géomètre (ex 3)</li> </ul>		L12	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour S57 : Apprendre la leçon 11. &gt; Fiche 24</li> </ul>
57	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître la suite des nombres</li> <li>- Ajouter des dizaines en utilisant les propriétés de la numération</li> <li>- Résoudre un problème additif (transformation négative)</li> <li>- Se repérer sur un quadrillage, coder un emplacement - Calculer rapidement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problemus 1 (pb 20)</li> <li>- Calculus</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problemus 1 (pb 20)</li> <li>- Calculus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La guerre du potager</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour S58 : S'entraîner à soustraire 10 à un nombre. &gt; Fiche 23</li> </ul>



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
58	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaitre la suite des nombres –</li> <li>- Décomposer / Composer un nombre</li> <li>- Ajouter ou soustraire des dizaines en utilisant les propriétés de la numération</li> <li>- Résoudre un problème multiplicatif (recherche du tout)</li> <li>- Résoudre un problème multiplicatif (recherche du tout) - Se repérer sur un quadrillage, coder un emplacement - Calculer rapidement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calepin des nombres : un calepin pour deux élèves Chronomaths 8 Calculus La guerre du potager</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Correction chronomaths</li> <li>- RP S58</li> </ul>	Calculus	La guerre du potager		Pour S59 : Apprendre les doubles et moitiés (leçon 10). > Fiche 20
59	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser différentes écritures des nombres - Comprendre les unités de numération Calculer rapidement en utilisant les faits mémorisés</li> <li>- Modéliser la démarche de résolution d'un problème multiplicatif (recherche du tout)</li> <li>- Résoudre un problème (additif ou multiplicatif) – Calculer rapidement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calepin des nombres : un calepin pour deux élèves Boite à énigmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIT S59</li> <li>- CM S59</li> <li>- RP S59</li> </ul>	Stratégies (P5) Problemus 1 (ex 21-22) Calculus			Pour S60 : Apprendre la leçon 12. > Fiche 25
60	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire l'heure sur une horloge</li> <li>- Calculer rapidement en utilisant les faits mémorisés</li> <li>- Résoudre un problème atypique</li> <li>- Utiliser une balance - Comparer des masses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objets à peser : préparer des sachets de masses (20-30-50-60-70-100g) et volumes différents (sachets zip de farine/riz/pois) : 3 par groupe.</li> <li>- Balance à plateaux : une pour l'enseignant et pour la classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIT S60</li> <li>- CM S60</li> <li>- RP S60</li> </ul>				Pour S61 : S'entraîner à réciter la comptine numérique jusqu'à 100. > Fiche 21



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
61	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire un nombre d'après des informations sur ses dizaines et unités</li> <li>- Calculer rapidement en utilisant les faits mémorisés</li> <li>- Résoudre un problème atypique</li> <li>- Calculer les résultats des tables d'addition de 1 à 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calepin des nombres / Cartons nombres</li> <li>Affiche rallye maths</li> <li>Feuille réponse 1 : une par équipe Tables d'addition de 1 à 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S61</li> <li>- RP S61</li> </ul>		La guerre du potager		Pour S62 : Revoir la leçon 11. > Fiche 24
62	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repérer une position dans une file</li> <li>- Mémoriser des faits numériques (résultats des tables d'addition)</li> <li>- Résoudre un problème atypique</li> <li>- La suite des nombres de 60 à 100 – Résoudre un problème atypique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Feuille réponse 2: une par équipe Boite à énigmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIT S62</li> <li>- RP S62</li> <li>- APP S62</li> </ul>	Le livre des nombres 2		Leçons (L13)	Pour S63: Apprendre les tables d'addition de 1 et 2 (leçon 13). > Fiche 26
63	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ranger des nombres par ordre croissant ou décroissant</li> <li>- Mémoriser des faits numériques (résultats des tables d'addition)</li> <li>- Résoudre un problème atypique</li> <li>- Lire et construire les nombres de 60 à 79</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matériel de numération : cubes emboîtables, Numicons, jetons, calepin des nombres, cartons nombres.</li> <li>Feuille réponse 3: une par équipe La guerre du potager</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RP 63</li> </ul>	Super calculus (ex 1)		L13	Pour S64 : S'entraîner à ajouter 10 à un nombre. > Fiche 22



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
64	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire l'heure sur une horloge</li> <li>- Ajouter, soustraire des dizaines à un nombre – Calculer rapidement</li> <li>- Résoudre un problème atypique</li> <li>- Utiliser une balance - Comparer des masses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Objets à peser : ceux sur la fiche, un objet de chaque par groupe 2</li> <li>- Balance à plateaux + électronique : une pour l'enseignant et plusieurs pour la classe. Chronomaths 9</li> <li>- Feuille réponse 4 : une par équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIT S64</li> <li>- Correction chronomaths RP S64</li> </ul>				Pour S65 : Apprendre la table d'addition de 3 (leçon 13). > Fiche 26
65	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître la suite des nombres</li> <li>- Mémoriser des faits numériques (résultats des tables d'addition)</li> <li>- Résoudre un problème additif (recherche du tout / transformation négative)</li> <li>- Comprendre et utiliser des stratégies de calcul pour chercher un complément – Construire les nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leçons (L13) Super calculus (ex 2) Le livre des nombres 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RP S65 APP S65</li> </ul>	calculus (ex 2) Le livre des nombres 2		L13	Pour S66: Apprendre la table d'addition de 3 (leçon 13). > Fiche 26
66	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Écrire un nombre d'après des informations sur ses dizaines et unités</li> <li>- Calculer avec stratégie en associant</li> <li>- Résoudre un problème additif (transformation négative)</li> <li>- Calculer mentalement, anticiper un résultat – Lire, écrire, comparer des nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matériel de numération</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S 66</li> </ul>	Stratégies (C5) Le livre des nombres 2	Dépasse pas 30 !		Pour S67 :Revoir la leçon 11. > Fiche 24



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
67	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaitre la suite des nombres pairs – Comparer, ranger des nombres par ordre croissant / décroissant</li> <li>- Calculer des soustractions avec des nombres inférieurs à 10</li> <li>- Résoudre un problème additif (recherche du tout/ transformation négative)</li> <li>- Calculer mentalement, anticiper un résultat – Lire, écrire, comparer des nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problemus 1 (pb 23) Le livre des nombres 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- CM S67 APP S67</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problemus 1 (pb 23) Le livre des nombres 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dépasse pas 30 !</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pour S68 : Apprendre la table d'addition de 5 (leçon 13). &gt; Fiche 26</li> </ul>
68	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire l'heure sur une horloge</li> <li>- Mémoriser les faits numériques (résultats des tables d'addition, doubles) – Soustraire</li> <li>- Résoudre un problème de comparaison de grandeurs – Identifier et comparer des grandeurs</li> <li>- Utiliser une balance – Comparer des masses – Reproduire des figures géométriques</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balance à plateaux : une pour l'enseignant Balances Chronomaths 10)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- RIT S68 Correction chronomaths RP S68</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le géomètre (ex 4-5)</li> </ul>		L14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pour S69 : Revoir la leçon 12. &gt; Fiche 25 Apprendre la leçon 14. &gt; Fiche 27 Apprendre la table d'addition de 1 à 5 (leçon 13). &gt; Fiche 26</li> </ul>