



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
49	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres Passer d'une représentation à une autre - Décomposer les premiers nombres sous forme additive - Connaitre les doubles et moitiés - Résoudre un problème additif (transformation négative) - Comparer des nombres Calculer rapidement des sommes dans un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de cartes : jeu de 54 cartes sans les figures, soit 40 cartes.) 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S49 - RP S49 	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"> - Connaitre la suite des nombres - Faire un complément avec la monnaie - Comprendre le sens de la soustraction - Modéliser la démarche de résolution d'un problème additif (transformation négative) - Calculer en ligne - Comparer des nombres Calculer rapidement des sommes dans un jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeux de cartes : jeu de 54 cartes sans les figures, soit 40 cartes. - Stratégies (P4) 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S50 - RP S50 - APP S50 	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"> - Comprendre les principes de numération, la construction des nombres - Calculer des soustractions avec des nombres inférieurs à 10 - Résoudre un problème additif (transformation négative) - Passer d'une représentation à une autre - Utiliser les unités de numération - Écrire les nombres en lettres 	<ul style="list-style-type: none"> - Calepin des nombres : un pour 2 élèves 	<ul style="list-style-type: none"> - -RPS 51 	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"> - Identifier et reproduire des figures géométriques – Utiliser le vocabulaire géométrique Ajouter 1 ou 2 à un nombre – Calculer rapidement – Mémoriser les doubles et moitiés - Résoudre un problème atypique - Comprendre le vocabulaire spatial - Identifier et reproduire des figures géométriques 	<ul style="list-style-type: none"> - Chronomaths 7 Animaux 	<ul style="list-style-type: none"> - APP S 53 	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"> - Connaitre la suite des nombres – Décomposer un nombre Ajouter des dizaines en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème - Passer d’une représentation à une autre - Utiliser les unités de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartons nombres Boite à énigmes 	<ul style="list-style-type: none"> - APP S 53 	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"> - Connaitre la suite des nombres - Ajouter des dizaines en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème additif (recherche du tout / transformation négative) - Connaitre les compléments à 10 - Calculer en utilisant des stratégies (calcul en arbres) 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubes - Calculs Top ten / Jeu de bataille 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S 54 	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"> - Connaitre les repères des dizaines dans la suite des nombres - Soustraire en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème additif (recherche du tout / recherche d'une partie) - Écrire en lettres des nombres d'après les unités de numération – Comparer, ranger des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> -) Calepin des nombres : 1 par binôme d'élèves - Comparer, ranger 3 - Boite à énigmes 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S 55 	<ul style="list-style-type: none"> - Stratégies (C4) - Problemus (pb 18-19) 	<ul style="list-style-type: none"> - Boite à énigmes 		<ul style="list-style-type: none"> - Pour S56 : Revoir la leçon 6. > Fiche 15
56	<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer, comparer selon des grandeurs, des masses - Calculer rapidement en utilisant les compléments - Résoudre un problème additif (recherche du tout/d'une partie) / multiplicatif (recherche du tout) - Lire l'heure sur une horloge – Reproduire des figures géométriques 	<ul style="list-style-type: none"> - Horloge : une pour l'enseignant - Horloges Leçons (L12) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S56 - CM S56 - APP S56 	<ul style="list-style-type: none"> - Le géomètre (ex 3) 		L12	<ul style="list-style-type: none"> - Pour S57 : Apprendre la leçon 11. > Fiche 24
57	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Ajouter des dizaines en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème additif (transformation négative) - Se repérer sur un quadrillage, coder un emplacement - Calculer rapidement 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemus 1 (pb 20) - Calculus 		<ul style="list-style-type: none"> - Problemus 1 (pb 20) - Calculus 	<ul style="list-style-type: none"> - La guerre du potager 		<ul style="list-style-type: none"> - Pour S58 : S'entraîner à soustraire 10 à un nombre. > Fiche 23



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
58	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres – - Décomposer / Composer un nombre - Ajouter ou soustraire des dizaines en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème multiplicatif (recherche du tout) - Résoudre un problème multiplicatif (recherche du tout) - Se repérer sur un quadrillage, coder un emplacement - Calculer rapidement 	<ul style="list-style-type: none"> - Calepin des nombres : un calepin pour deux élèves Chronomaths 8 Calculus La guerre du potager 	<ul style="list-style-type: none"> - Correction chronomaths - RP S58 	Calculus	La guerre du potager		Pour S59 : Apprendre les doubles et moitiés (leçon 10). > Fiche 20
59	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différentes écritures des nombres - Comprendre les unités de numération Calculer rapidement en utilisant les faits mémorisés - Modéliser la démarche de résolution d'un problème multiplicatif (recherche du tout) - Résoudre un problème (additif ou multiplicatif) – Calculer rapidement 	<ul style="list-style-type: none"> - Calepin des nombres : un calepin pour deux élèves Boite à énigmes 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S59 - CM S59 - RP S59 	Stratégies (P5) Problemus 1 (ex 21-22) Calculus			Pour S60 : Apprendre la leçon 12. > Fiche 25
60	<ul style="list-style-type: none"> - Lire l'heure sur une horloge - Calculer rapidement en utilisant les faits mémorisés - Résoudre un problème atypique - Utiliser une balance - Comparer des masses 	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Balance à plateaux : une pour l'enseignant et pour la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S60 - CM S60 - RP S60 				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"> - Écrire un nombre d'après des informations sur ses dizaines et unités - Calculer rapidement en utilisant les faits mémorisés - Résoudre un problème atypique - Calculer les résultats des tables d'addition de 1 à 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Calepin des nombres / Cartons nombres Affiche rallye maths Feuille réponse 1 : une par équipe Tables d'addition de 1 à 5 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S61 - RP S61 		La guerre du potager		Pour S62 : Revoir la leçon 11. > Fiche 24
62	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer une position dans une file - Mémoriser des faits numériques (résultats des tables d'addition) - Résoudre un problème atypique - La suite des nombres de 60 à 100 – Résoudre un problème atypique 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille réponse 2: une par équipe Boite à énigmes 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S62 - RP S62 - APP S62 	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"> - Ranger des nombres par ordre croissant ou décroissant - Mémoriser des faits numériques (résultats des tables d'addition) - Résoudre un problème atypique - Lire et construire les nombres de 60 à 79 	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel de numération : cubes emboîtables, Numicons, jetons, calepin des nombres, cartons nombres. Feuille réponse 3: une par équipe La guerre du potager 	<ul style="list-style-type: none"> - RP 63 	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"> - Lire l'heure sur une horloge - Ajouter, soustraire des dizaines à un nombre – Calculer rapidement - Résoudre un problème atypique - Utiliser une balance - Comparer des masses 	<ul style="list-style-type: none"> - Objets à peser : ceux sur la fiche, un objet de chaque par groupe 2 - Balance à plateaux + électronique : une pour l'enseignant et plusieurs pour la classe. Chronomaths 9 - Feuille réponse 4 : une par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S64 - Correction chronomaths RP S64 				Pour S65 : Apprendre la table d'addition de 3 (leçon 13). > Fiche 26
65	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite des nombres - Mémoriser des faits numériques (résultats des tables d'addition) - Résoudre un problème additif (recherche du tout / transformation négative) - Comprendre et utiliser des stratégies de calcul pour chercher un complément – Construire les nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Leçons (L13) Super calculus (ex 2) Le livre des nombres 2 	<ul style="list-style-type: none"> - RP S65 APP S65 	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"> - Écrire un nombre d'après des informations sur ses dizaines et unités - Calculer avec stratégie en associant - Résoudre un problème additif (transformation négative) - Calculer mentalement, anticiper un résultat – Lire, écrire, comparer des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S 66 	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"> - Connaitre la suite des nombres pairs – Comparer, ranger des nombres par ordre croissant / décroissant - Calculer des soustractions avec des nombres inférieurs à 10 - Résoudre un problème additif (recherche du tout/ transformation négative) - Calculer mentalement, anticiper un résultat – Lire, écrire, comparer des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemus 1 (pb 23) Le livre des nombres 2 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S67 APP S67 	<ul style="list-style-type: none"> Problemus 1 (pb 23) Le livre des nombres 2 	<ul style="list-style-type: none"> Dépasse pas 30 ! 		<ul style="list-style-type: none"> Pour S68 : Apprendre la table d'addition de 5 (leçon 13). > Fiche 26
68	<ul style="list-style-type: none"> - Lire l'heure sur une horloge - Mémoriser les faits numériques (résultats des tables d'addition, doubles) – Soustraire - Résoudre un problème de comparaison de grandeurs – Identifier et comparer des grandeurs - Utiliser une balance – Comparer des masses – Reproduire des figures géométriques 	<ul style="list-style-type: none"> - Balance à plateaux : une pour l'enseignant Balances Chronomaths 10) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S68 Correction chronomaths RP S68 	<ul style="list-style-type: none"> Le géomètre (ex 4-5) 		L14	<ul style="list-style-type: none"> Pour S69 : Revoir la leçon 12. > Fiche 25 Apprendre la leçon 14. > Fiche 27 Apprendre la table d'addition de 1 à 5 (leçon 13). > Fiche 26