

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
25	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Comparer, ranger des nombres - Calculer des sommes avec la monnaie - Résoudre un problème additif lié à la monnaie - Décomposer un nombre - Comprendre le sens de l'addition 	<ul style="list-style-type: none"> - Affiche Ranger les nombres - Décompositions 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S25 - RP S25 	Le livre des nombres	Comparator	L5	Pour S26 : S'entraîner à chercher le nombre qui manque→ fiche 13
26	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser les unités de mesures du temps - Lire un tableau à double entrée - Calculer un complément - Modéliser la démarche de résolution d'un problème additif (recherche du tout - Calculer, faire le complément à 10 - Lire, écrire, comparer les nombres 		<ul style="list-style-type: none"> - RIT S26 - RP S26 	Le livre des nombres	Top 10	P2	Pour S27: Apprendre la leçon 5.- > fiche 14
27	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Identifier le suivant - Écrire en chiffres les nombres - Calculer des additions simples - Résoudre un problème lié à la monnaie - Utiliser un tableau à double entrée - Nommer des formes géométriques - Calculer, faire le complément à 10 - Lire, écrire, comparer les nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Monnaie : lots de monnaie pour chaque binôme (quelques pièces de 1 et 2€) - Calculus (ex 3) 	<ul style="list-style-type: none"> - <u>CM S27</u> - <u>APP S27</u> 	Le livre des nombres Calculus	Top 10		Pour S28 : 8 S'entraîner à chercher le nombre qui manque→ fiche 13

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
28	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des figures géométriques - Découvrir le tangram - Calculer un complément à 5 ou 10 - Calculer rapidement - Résoudre un problème additif (recherche du tout) - Connaître le vocabulaire des figures géométriques - Reproduire une figure - Tracer à la règle 	<ul style="list-style-type: none"> - Tangram : tangram complet pour chaque binôme - Feuille A5 : une par élève. - Chronomaths 3 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S28 - Correction - Chronomaths 	L'apprenti géomètre	Comparator	L6	Pour S29 : Apprendre la leçon 6. -> fiche 15
29	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite des nombres - Situer un nombre sur la bande numérique - Calculer un complément - Ajouter 1 à un nombre - résoudre un problème additif (transformation positive) - Grouper par 10 - Dénombrer - Comprendre le système de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - tas de petits objets en très grande quantité (> 500), par exemple trombones, jetons... + enveloppes ou sachets (il en faut dix fois moins) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S29 	Problemus 3		P3	Pour S30: S'entraîner à ajouter 1 à un nombre. -> fiche 4
30	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite des nombres (NC8) - Comparer des nombres avec le symbole < (NC4) - Ajouter 1 ou 2 à un nombre - Utiliser la commutativité - Résoudre un problème additif (transformation positive , recherche du tout) - Dénombrer par paquets de 10 - Passer d'une représentation des nombres à une autre – Comprendre le système de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel : 17 cubes par binôme d'élèves, un sachet, cubes pour l'enseignant - Numération 1 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S30 - APP S30 	Le livre des nombres Calculus		C1 P3	Pour S31 : 8 S'entraîner à soustraire 1 à un nombre -> fiche 9



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
31	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Comprendre le système de numération - Utiliser la bande numérique pour soustraire - Résoudre un problème additif (recherche du tout) - ☑Dénombrer par paquets de 10 – - Passer d'une représentation des nombres à une autre - Comprendre le système de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - Numération 2 - Numération 3 	<ul style="list-style-type: none"> - CM31 	Problemus 4 et 5	Comparator Top ten	Strat C2 P2	Pour S32 : Revoir la leçon 6. .→ fiche 6
32	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier des positions sur un jeu de piste - Calculer rapidement sur une piste - - Utiliser une stratégie pour calculer - Résoudre un problème additif (recherche d'une partie) - ☑Reconnaitre et nommer les figures usuelles - Reproduire une figure sur quadrillage - Tracer à la règle 	<ul style="list-style-type: none"> - Tangram : tangram complet pour chaque binôme - Matériel : pâte à modeler, pics à brochettes coupés de deux longueurs différentes - Cartes d'Identité des figures 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S32 	Calculus 4 L'apprenti géomètre		L6	Pour S33: revoir la leçon 5. .→ fiche 14
33	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Comprendre le système de numération - Calculer des compléments - Utiliser une stratégie pour calculer - Résoudre un problème atypique - Utiliser diverses représentations des nombres - Comprendre les principes du système de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartons-nombres : un lot (10 à 50 et 1 à 9) par binôme 	<ul style="list-style-type: none"> - RP S33 	Calculus		L7	Pour S31 : 8 S'entraîner à soustraire 1 à un nombre→ fiche 9

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
34	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Identifier le précédent, le suivant - Calculer en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème additif (recherche du tout) - ☑Dénombrer par groupements de 10 - Utiliser diverses représentations des nombres - Comprendre les principes du système de numération 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubes : environ 30-40 par binôme ☑ - Cartons-nombres : un lot (10 à 50 et 1 à 9) par binôme - Dénombrement 1 & 2 	<ul style="list-style-type: none"> - RPS34 	<ul style="list-style-type: none"> - Problemus 4 et 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparator Top ten 		<ul style="list-style-type: none"> - Pour S35 : Revoir la leçon 7. -> fiche 16
35	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre la suite des nombres - Passer d'une représentation à une autre - Ajouter 10 en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème additif (transformation positive, recherche du tout) - Connaitre la suite des nombres - Utiliser différentes représentations des nombres - Ranger par ordre croissant/décroissant des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille modèle - Suite des nombres 		<ul style="list-style-type: none"> - Problemus 1 - Le livre des nombres 1 			<ul style="list-style-type: none"> - Pour S36: S'entraîner à tracer des traits..-> fiche 5
36	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre un problème de grandeurs - Identifier et comparer des grandeurs - Ajouter des nombres pour atteindre un nombre cible - Résoudre un problème additif (recherche d'une partie) - ☑Utiliser la règle pour repérer et reproduire des alignements 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons (ou cubes) : une dizaine par binôme. - Alignement 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S36 - CM S36 - RP S36 - APP S36 				<ul style="list-style-type: none"> - Pour S37 : 8 Revoir la leçon 4-> fiche 12



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
37	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre et représenter de différentes façons les nombres de 11 à 16 - Connaitre les compléments à 10 - Calculer rapidement - Modéliser la démarche de résolution d'un problème additif (recherche d'une partie) - Calculer rapidement- Utiliser la monnaie pour composer des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Barre de dix cubes : 1 (enseignant) + cache (feuille de couleur) - Monnaie : un lot par binôme (billets et pièces) - Chronomaths 4 - Monnaie 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Correction chronomaths - RP S37 			L8 stratP3	Pour S38 : Revoir la leçon 7. .-> fiche 16
38	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre les nombres, utiliser la bande numérique - Ajouter 10 en utilisant les propriétés de la numération - Ajouter 10 en utilisant les propriétés de la numération - Ajouter 10 en utilisant les propriétés de la numération 	<ul style="list-style-type: none"> - Bande numérique personnelle + 1 jeton par binôme - Cartons nombres : pour chaque élève 6 jetons par 	<ul style="list-style-type: none"> - RPS38 	Le livre des nombres 2			Pour S39: revoir la leçon 8 fiche 17
39	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier le précédent, le suivant - Calculer l'écart entre deux nombres - Ajouter 10 à un nombre en utilisant les propriétés de la numération - Résoudre un problème multiplicatif (recherche du tout) - Résoudre un problème multiplicatif (recherche du tout) 	<ul style="list-style-type: none"> - Matériel : pour chaque binôme une collection de cubes ou jetons ou trombones de 40 à 60 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S39 - CM S39 	Problemus 1 (pb 8-9) Le livre des nombres 2 (ex 3 – 4)			Pour S40 : S'entraîner à ajouter ou soustraire 2 à un nombre.-- > Fiche 18

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
40	<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer, comparer des hauteurs - Ajouter des nombres pour atteindre un nombre cible - Résoudre un problème de grandeurs - Identifier et comparer des grandeurs - Comparer la longueur d'objets - Utiliser un étalon 	<ul style="list-style-type: none"> - Toise : matériel MHM Nathan ou fabriquer une bande papier de 1 m à coller au mur à 50 cm du sol et graduée tous les centimètres - longueurs 	<ul style="list-style-type: none"> - APP S40 	Calculus ex 6 7		L8 stratP3	Pour S41 : Revoir la leçon 9. .-> fiche 19
41	<ul style="list-style-type: none"> - Ecrire en chiffres un nombre dicté - Comparer des nombres - Ajouter des dizaines à un nombre - Calculer rapidement - Utiliser un tableau à double entrée - Nommer des formes géométriques - Comprendre le sens de la soustraction - Comprendre et utiliser le signe - 	<ul style="list-style-type: none"> - Sudoku - Chronomaths 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Correction chronomaths - RP S41 - APP S41 	calculus		L9	Pour S42:Revoir la leçon 4 – Fiche 12
42	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre un problème utilisant la monnaie - Faire des échanges - Calculer des soustractions avec des nombres inférieurs à 10 - Résoudre un problème additif (recherche du tout, recherche d'une partie) - Comprendre le sens de la soustraction – Utiliser le signe - 	<ul style="list-style-type: none"> - Numicons : un lot pour chaque binôme) 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S42 	Problemus P10 11 Le livre des nombres 2 (ex 5)			Pour S43 :S'entraîner à ajouter ou soustraire 2 à un nombre Fiche 18

Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
43	<ul style="list-style-type: none"> - Connaitre et utiliser différentes représentations d'un nombre - Calculer des soustractions avec des nombres inférieurs à 10 - Résoudre un problème additif (recherche du tout / de partie) - Comprendre la notion de double - Calculer un double 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubes ou jetons 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S 43 	Problemus 1 (pb 12-13) Calculus Doubles		L8 stratP3	Pour S44 : Revoir la leçon 8. .-> fiche 17
44	<ul style="list-style-type: none"> - Mesurer, comparer des selon plusieurs grandeurs - Connaitre les compléments à 10 - Connaitre les doubles - Résoudre un problème atypique - Comparer la longueur d'objets - Utiliser un étalon 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille bandes : 4 bandes par élève (à découper) - Bâtons de longueurs différentes pour le Comparator (pics à brochettes, rangés dans un sac, une dizaine à prévoir) - Bandes1 			Comparator		Pour S45: revoir la leçon 9 fiche 19
45	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la construction des nombres supérieurs à 20 - Comprendre le sens de la soustraction - Calculer rapidement - Résoudre un problème atypique - Connaitre les doubles et les moitiés des nombres usuels 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubes/jetons : une douzaine par binôme - 1 Affiche rallye maths - Chronomaths 6 - Feuille réponse 1 : une par équipe 	<ul style="list-style-type: none"> - CM S45 - Correction chronomaths - RP S45 	Calculus			Pour S46 : S'entraîner à ajouter ou soustraire 2 à un nombre.--> Fiche 18



Séances	Objectifs	Matériel	Diapos/ vidéos	Fichiers	Jeux	Leçons	Devoirs
46	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la construction des nombres supérieurs à 20 - Connaitre les doubles et moitiés de nombres usuels - Résoudre un problème atypique - Comparer des nombres à deux chiffres <ul style="list-style-type: none"> – Représenter un nombre sous différentes écritures 	<ul style="list-style-type: none"> - Affiche rallye maths - Feuille réponse 2: une par équipe - Comparer-ranger 2 Doubles et moitiés 	<ul style="list-style-type: none"> - RP S46 	Le livre des nombres 2 (ex 6)		L8 stratP3	Pour S47 : Revoir la leçon 4. .-> fiche 12
47	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes utilisant la monnaie - Comparer - Connaitre les doubles et moitiés de nombres usuels - Résoudre un problème atypique - Résoudre un problème multiplicatif (recherche de la valeur d'une part) 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille réponse 3: une par équipe - Problème 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S47 - RP S47 	Problemus 1 (pb 14-15)		L10	Pour S48: Apprendre la leçon 10 fiche 20
48	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre un problème de grandeurs - Identifier et comparer des grandeurs - Connaitre les doubles et moitiés - Résoudre un problème atypique - ☑ Comparer la longueur d'objets - Utiliser un étalon 	<ul style="list-style-type: none"> - Bandes papier : pour chaque élève une bande de papier unité de 2 cm de long et une bande de 21 cm (largeur d'une feuille A4) - Feuille réponse 4: une par équipe - Bandes 2 	<ul style="list-style-type: none"> - RIT S48 - RP S48 			L10	Pour S49 : Revoir la leçon 5. > Fiche 14 Revoir la leçon 8. > Fiche 17

