

## Objectifs principaux

- + La connaissance des nombres
- + Les premiers calculs additifs
- + Le tracé à la règle

## Mathématiques- Période 1 - CE1

## Module 1

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Addition de petits nombres (résultat < 10)	Classer des nombres dans l'ordre croissant <b>Écrire des nombres en chiffres et en lettres avec des chiffres donnés</b>	Fichier résolution de problème		
2	Bataille des cartes collective	Trouver le nombre le plus grand, le plus petit		Tracer à la règle - Fichier « le traceur »	
3	Addition de nombres (résultat >10)	Furet à partir de 29 Compter à rebours entre 20 et 10 Cartes flash entre 10 et 20 <b>Atelier 1: décomposition des nombres 1 à 16 (jetons)</b>	Problème additif (transformation avec recherche de l'état final) en collectif		
4	Écrire les nombres de 2 en 2 le plus loin possible en temps imparti	Furet à partir de 29 Compter à rebours entre 25 et 12 Cartes flash entre 10 et 20 <b>Atelier 2: bataille des cartes</b>	Même type de problème		
5	Écrire les nombres de 5 en 5 le plus loin possible en temps imparti	Furet à partir de 29 Compter à rebours entre 30 et 14 Cartes flash entre 10 et 20 <b>Atelier 3: dénombrer une grande quantité (E 50 et 100)</b>	Même type de problème		
6	Écrire les nombres de 5 en 5 le plus loin possible en temps imparti	Furet à partir de 29 Compter à rebours entre 40 et 16 Cartes flash entre 10 et 20	Même type de problème <b>Atelier 4: fichier résolution de problème, problème 2</b>		

## Objectifs principaux

- + Les différentes représentations des nombres
- + Les décompositions des nombres
- + Première approche des mesures

## Mathématiques - Période 1 - CE1

## Module 2

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Soustractions de petits nombres (<10) Ajouter une dizaine à un nombre qqc	Furet jusqu'à 80 (frise individuelle) Compter de 10 en 10 <b>Chercher toutes les représentations de 17</b>	Jeu du car		
2	Doubles des nombres 3, 2, 1, 4, 5	Compter de 10 en 10 Complément à 10 Écriture des nombres en chiffre (50-60-70) <b>Élaboration du cahier de nombres (nombre E 1 et 99)</b>			
3	Additions (doubles) Ajouter 2	Compter de 10 en 10 Complément à 10 Écriture des nombres en chiffre (80-90-100) <b>Élaboration du cahier de nombres</b>			
4	Séance de régulation à construire en fonction des élèves. Commencer « chaque jour compte »				
5	Décomposer 6/7/9	Furet jusqu'à 80 Droite graduée (E 60 et 100) <b>Élaboration du cahier de nombres</b>	Fichier « résolution de problèmes »		Comparaison de longueur
6	Décomposer 8/10	Furet jusqu'à 80		<b>Mesure d'objets : fichier « géomètre »</b>	Rituel « les économies »

**M+HxM****Objectifs principaux**

- + La décomposition des premiers nombres
- + Géométrie : tracer des traits
- + Comparer des nombres < 100

**Mathématiques- Période 1- CE1****Module 3**

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Bande numérique verticale	Compter de 5 en 5 <b>Leçon n°1 + vidéo</b>	Jeu du car		
2	Bande numérique verticale: +3 (nbs >20)	Compter de 10 en 10 Fiche suivi tables Décomposer 5 puis 18 <b>Jeu de la piste</b>			
3	« Presque doubles »	Furet Bande numérique verticale: nb de cases entre 2 nbs <b>Décomposer des nbs avec 10 et 5</b>	Trouver tous les nombres possibles avec (7/9/0)		
4	Ajouter une dizaine à un nombre qqc	<b>Fiche numération</b>	Trouver tous les nombres possibles avec (8/1/5)		
5				Cartes flash sur les formes géométriques. <b>Jeu des formes</b> <b>Fichier « géomètre » et « traceur »</b>	
6	Séance de régulation à construire en fonction des élèves.				
7	Doubles	Furet de 2 en 2 Suite des nombres (E 60 et 99) <b>Fiche numération</b>			Fiche « balances »
8	Ajouter des dizaines entières	Furet de 2 en 2 Décomposer les nombres 17, 18, 19, 20 <b>Jeu comparator</b>			Fiche « balances »

## Objectifs principaux

- + Comparer des nombres
- + L'addition posée
- + Se repérer sur un quadrillage
- + Le triangle

# Mathématiques- Période 1- CE1

## Module 4

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Ajouter des dizaines entières dont un passage de la centaine	Dictée de nombres, nbre suivant, précédent (E 60 et 99)	Problème en collectif (recherche du composé)	Tracés à la règle (Traceur) Repérage sur quadrillage (Quadrillo)	
2	Ajouter 1 à un nombre E 60 et 99	Dictée de nombres à l'ardoise Comparer des nombres <b>Additions posées</b> <b>Jeu des tables d'addition</b>			
3	Fiche calcul rapide (doubles)	Furet de 2 en 2 à partir de 19 Écrire en lettres 73 Ranger des nbs (ordre croissant) <b>Atelier 1: fiche numération</b>	Problème oral		
4	Fiche calcul rapide (additions pts nbs)	Furet de 2 en 2 à partir de 19 Écrire en lettres 92 Comparer les nombres <b>Atelier 2: décomposition de 6,7,8,9</b>	Problème oral		
5	Fiche calcul rapide (soustractions pts nbs)	Furet de 2 en 2 à partir de 29 Écrire des nbs avec les mots nbs <b>Atelier 3: passage de la dizaine</b>	Problème oral		
6	Fiche calcul rapide (bande numérique)	Furet de 2 en 2 à partir de 29 Écrire des nbs avec les mots nbs <b>Atelier 4: jeu « comparator »</b>	Problème oral		
7	Séance de régulation à construire en fonction des élèves.				
8				Jeu du portrait Jeu des formes - Le triangle Tracé de triangle	

## Objectifs principaux

- + Comprendre le système de numération
- + Les additions à trou
- + Le tracé du cercle

# Mathématiques- Période 1- CE1

## Module 5

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1		Compter de 2 en 2 de 60 à 150 max <b>Décomposer des nombres E 70 et 100 - Leçon n°2+ vidéo</b>	Fichier « résolution de problèmes »		Faire la monnaie
2	Ajouter 1 à un nombre E 100 et 130	Dictée de nombres à l'ardoise Comparer des nombres Ranger des nbs (ordre croissant)	<b>Evaluation</b>		Faire la monnaie
3	Ajouter 1 à un nombre E 100 et 130	Comparer des nombres Ranger des nbs (ordre croissant) <b>Trouver le complément à 100</b>			Faire la monnaie
4	Ajouter 1 à un nombre E 120 et 130	Furet à rebours à partir de 25 /30 Reconnaitre en lettres les nbs de 12 à 15 <b>Dénombrer une grande quantité</b>			
5	Ajouter 2 à un nombre E 120 et 130	Furet à rebours à partir de 25 /30 Reconnaitre en lettres les nbs de 12 à 15			<b>Jeu de la marchande</b>
6	Séance de régulation à construire en fonction des élèves.				
7		Écrire les mots nombres		<b>Jeu des formes Tracer des cercles - Fichier « tout en rond »</b>	