

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne conduisant à utiliser les quatre opérations.
- ★ Sens des opérations.
- ★ Organisation et gestion de données.
- ★ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.
- ★ Modes de représentation de données numériques : tableaux, graphiques simples, etc.
- ★ Comparer, estimer, mesurer des durées.
- ★ Unités de mesure usuelles de durées.

### Objectifs spécifiques de la séance

- ★ Réinvestir les compétences sur le calendrier à travers l'étude d'un document.

## Mise en atelier : 1 heure

### Atelier dirigé

#### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

### Atelier autonome

#### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

### Atelier de jeu

#### Jeu de révisions

Notice incluse dans le jeu.

## La multiplication : la table de 2

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Tables de la multiplication.

### Objectifs spécifiques de la séance

- ★ Commencer à la mémoriser.
- ★ Etudier les liens entre multiplication et division.

## Mise en atelier : 1 heure

### Atelier dirigé

#### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

### Atelier autonome

#### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

### Atelier de jeu

#### Multipyramides

2 groupes de jeu  
Notice incluse dans le jeu.



## La multiplication : la table de 5

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Tables de la multiplication.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Construire la table de multiplication par 5.
- ★ Commencer à la mémoriser.
- ★ Etudier les liens, entre multiplication et division.

### Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
<i>Réalisation du fichier</i>	<i>Fichier d'autonomie</i>	<i>Multipyramides</i>
Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.	Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)	2 groupes de jeu. Notice incluse dans le jeu.



## L'addition posée de 2 nombres à 3 chiffres

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Calcul pose.
- ★ Mettre en œuvre un algorithme de calcul pose pour l'addition, la soustraction, la multiplication.
- ★ Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
- ★ Problème relevant des structures additives (addition/soustraction).

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Prolonger la technique de l'addition posée à retenue sur les nombres à trois chiffres.

### Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
<i>Réalisation du fichier</i>	<i>Fichier d'autonomie</i>	<i>Multipyramides</i>
Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.	Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)	2 groupes de jeu. Notice incluse dans le jeu.



## Gramme et kilogramme

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées.
- ★ Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.
- ★ Unités de mesures usuelles de masse : g, kg.
- ★ Résoudre des problèmes impliquant les masses.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Introduire des unités de masse : le kilogramme (kg) et le gramme (g).
- ★ Lire une pesée effectuée sur une balance à plateaux.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Multipyramides

2 groupes de jeu  
Notice incluse dans le jeu.



## Comparer, ranger et intercaler les nombres à 3 chiffres

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, < et >.
- ★ Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser la valeur des chiffres pour comparer et ranger deux nombres à 3 chiffres.
- ★ Utiliser les signes de comparaison =, > et <.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Hippo Bond Jâme

Présentation du jeu  
Notice incluse dans le jeu.

## Situations de comparaison (2)

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne conduisant à utiliser les quatre opérations.
- ★ Modéliser les problèmes à l'aide d'écritures mathématiques.
- ★ Problèmes relevant de structures additives (addition/soustraction).

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser les expressions « de plus que », « de moins que » et « autant que ».
- ★ Rechercher la comparaison entre deux états.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Hippo Bond Jâme

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.

## Compléter à une dizaine, à une centaine

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Compléments à la dizaine supérieure et à la centaine supérieure.
- ★ Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
- ★ Problèmes relevant de structures additives (addition/soustraction).

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Déterminer un complément à une dizaine entière, à une centaine entière.
- ★ Etudier les liens entre addition et soustraction.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Hippo Bond Jâme

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.



## Mesurer des contenances : le litre

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Comparer, estimer, mesurer des contenances.
- ★ Mesurer des contenances avec des instruments adaptés.
- ★ Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées.
- ★ Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.
- ★ Unité de mesure usuelle de contenance : L.
- ★ Résoudre des problèmes impliquant des contenances.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Découvrir la mesure des contenances et résoudre des problèmes impliquant les contenances.
- ★ Introduire une unité usuelle de mesure de contenance : le litre (L).

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Hippo Bond Jâme

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.



## Utiliser la calculette

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Pour calculer, estimer ou vérifier un résultat, utiliser divers supports ou instruments : [...] calculette.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser les fonctions de base de la calculette pour effectuer des calculs.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### CalculaCléo

Présentation du jeu  
Notice incluse dans le jeu.

## Le triangle rectangle

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Reconnaître et décrire à partir des côtes et des angles droits, un triangle rectangle. Le construire sur un support uni connaissant la longueur des côtes.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Reconnaître un triangle rectangle.
- ★ Tracer un triangle rectangle.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### CalculaCléo

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.

## Multiplier par 10, par 100

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Multiplication par une puissance de 10.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Mettre en évidence « la règle du zéro » lorsque l'on multiplie par 10, par 100.
- ★ Utiliser ses connaissances sur la numération : «  $24 \times 10$ , c'est 24 dizaines, c'est 240 ».

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### CalculaCléo

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrille ou uni.
- ★ Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Associer une figure à un programme de construction.
- ★ Ecrire un programme de construction.

Mise en atelier : 1 heure

*Atelier dirigé*

*Réalisation du fichier*

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

*Atelier autonome*

*Fichier d'autonomie*

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

*Atelier de jeu*

*CalculaCléo*

Présentation du jeu  
Notice incluse dans le jeu.

  Calculs variés (2)

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Comparer en utilisant les symboles = et  $\neq$ .
- ★ Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations d'un même nombre.
- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Elaborer et choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
- ★ Pour calculer, estimer ou vérifier un résultat utiliser divers supports ou instruments.
- ★ Calcul mental.
- ★ Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Consolider les compétences concernant le calcul et la numération.

Mise en atelier : 1 heure

*Atelier dirigé*

*Réalisation du fichier*

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

*Atelier autonome*

*Fichier d'autonomie*

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

*Atelier de jeu*

*Crocominus*

Présentation du jeu  
Notice incluse dans le jeu.

## Les données d'un problème

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne.
- ★ Problèmes relevant des structures additives.
- ★ Problèmes relevant des structures multiplicatives : Organisation et gestion de données.
- ★ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Analyser des énoncés en vue de trier les données (utiles, inutiles, manquantes).

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Crocominus

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.

## Soustraire un nombre à 2 ou 3 chiffres

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Comprendre et utiliser des nombres entiers.
- ★ Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations
- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
- ★ Pour calculer, estimer ou vérifier un résultat, utiliser divers supports ou instruments.
- ★ Calcul mental.
- ★ Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Soustraire un nombre à deux ou trois chiffres en prenant appui sur la structure des nombres.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Crocominus

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.



**Objectifs :**

Programme 2016

- ★ Reconnaître, reproduire, construire quelques figures géométriques.
- ★ Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrille ou uni.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Organiser des formes géométriques pour recomposer des polygones.

**Mise en atelier : 1 heure**

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
<b>Réalisation du fichier</b>	<b>Fichier d'autonomie</b>	<b>Crocominus</b>
Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.	Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)	2 groupes de jeu Notice incluse dans le jeu.

 **Doubles et moitiés (2)**

**Objectifs :**

Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Doubles et moitiés de nombres d'usage courant.
- ★ Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Connaître les doubles et les moitiés de nombres d'usage courant.
- ★ Calculer un double ou une moitié par un calcul réfléchi.

**Mise en atelier : 1 heure**

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
<b>Réalisation du fichier</b>	<b>Fichier d'autonomie</b>	<b>Au temps des égyptiens</b>
Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.	Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)	Présentation du jeu Notice incluse dans le jeu.

## Additions à trou, soustraction

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
- ★ Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction).

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser en parallèle addition à trou et soustraction pour résoudre un même problème.
- ★ Etudier le lien entre addition et soustraction.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Au temps des égyptiens

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.

## Situer un nombre entre 2 centaines

### Objectifs :

#### Programme 2016

- ★ Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

#### Objectif spécifique de la séance

- ★ Situer un nombre sur la ligne numérique graduée de 100 en 100.
- ★ Encadrer un nombre par deux centaines consécutives.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier dirigé

##### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

#### Atelier autonome

##### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

#### Atelier de jeu

##### Au temps des égyptiens

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Comparer, estimer, mesurer des durées.
- ★ Unités de mesures usuelles de durées : heure et minutes.
- ★ Relations entre ces unités.
- ★ Résoudre des problèmes impliquant des durées.

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Apprendre à lire l'heure.
- ★ Utiliser des horloges et des montres à aiguilles et à affichage digital.
- ★ Aborder la division d'une heure en 60 minutes.

## Mise en atelier : 1 heure

### Atelier dirigé

#### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

### Atelier autonome

#### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

### Atelier de jeu

#### Au temps des égyptiens

2 groupes de jeu  
Notice incluse dans le jeu.

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure.
- ★ Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
- ★ Pour calculer, estimer ou vérifier un résultat utiliser divers supports ou instruments.
- ★ Organisation et gestion de données.
- ★ Mode de représentation de données numériques : tableaux.

## Mise en atelier : 1 heure

### Atelier dirigé

#### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

### Atelier autonome

#### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

### Atelier de jeu

#### Puzzle égyptien

Présentation du jeu  
Notice incluse dans le jeu.

# Situations d'ajout ou de retrait (3)

## Objectifs :

### Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.
- ★ Sens des opérations.
- ★ Problèmes relevant des structures additives (addition/ soustraction).

### Objectif spécifique de la séance

- ★ Rechercher l'état initial dans des transformations additives ou soustractives.
- ★ Etudier le lien entre addition et soustraction.

## Mise en atelier : 1 heure

### Atelier dirigé

#### Réalisation du fichier

Réalisation des exercices les plus complexes du fichier avec les élèves.

### Atelier autonome

#### Fichier d'autonomie

Réalisation par les élèves (après la finalisation du fichier)

### Atelier de jeu

#### Puzzle égyptien

2 groupes de jeu.  
Notice incluse dans le jeu.



## Lors de la séance de présentation du jeu

- ★ Le calcul mental est effectué avant, en groupe entier

## La résolution de problème

- ★ Une séance par semaine, de 30 minutes, avec la maîtresse supplémentaire, à l'aide du jeu de problèmes.

## La géométrie

- ★ Un fichier de géométrie est préparé. Il contient des agrandissements et réductions sur quadrillage, des tangrams, des programmes de construction ainsi que des révisions en calcul