MHM CE2

&

Numération – calcul – géométrie – grandeurs et mesures – résolution de problèmes

Module 1				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Compter à rebours à partir d'un nombre inférieur à 100. - Ranger des nombres inférieurs à 1000 dans l'ordre croissant	- Addition de nombres inférieurs à 100.	Fichier	- Ecrire les nombres en lettres (inférieurs à 100).
Séance 2	- Ajouter une centaine - Trouver le plus grand et le plus petit nombre dans une liste.	- Jeu : la bataille des cartes : additionner et comparer des nombres.		- Tracés à la règle.
Séance 3 à 6	- Ajouter x dizaines à un nombre. - Trouver le suivant d'un nombre.	- Addition de nombres inférieurs à 10. - Dénombrer de 2 en 2, de 5 en 5.	Fichier	Ateliers : - Additions posées avec et sans retenues (à deux et trois termes) - Jeu : la bataille des cartes : additionner et comparer des nombres. - La monnaie : réaliser des sommes comprises entre 100 et 1500 euros avec des pièces et des billets imposées. - La monnaie : décomposer des sommes entre 500 et 1000 euros.

Module 2				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Dénombrer à partir d'un nombre supérieur à 100. - Dénombrer de 10 en 10	- Soustraction de nombres inférieurs à 20. - Ajouter une dizaine à un nombre donné.	Jeu du car : ajouter et retirer des personnes.	- Les différentes représentations d'un nombre.
Séances 2 et 3	- Dénombrer de 10 en 10 à partir d'un nombre supérieur à 100. - Ecrire le complément à 10 d'un nombre. - Dictée de nombres supérieur à 100.	- Mettre en place des procédures pour calculer rapidement.		- Mettre en place un cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre.

Séance 4	Régulation			
Séances 5 et 6	- Dénombrer à partir d'un nombre inférieur à 100. - Placer des nombres sur une droite graduée - Rituel les économies.	- Décomposer un nombre sous la forme d'une somme.	- Fichier - Problème de géométrie : mettre en évidence les caractéristiques du carré.	- Poursuivre le cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre. - Fichier du géomètre : mesurer des distances.
Module 3				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1 et 2	- Représenter des nombres en centaines, dizaines et unités - Dénombrer de 5 en 5 et de 10 en 10 en commençant par 75 - Ecrire le suivant d'un nombre inférieur à 1000.		Fichier	- Leçon ajouter 9 à un nombre (calcul rapide). - Jeu de piste : ajouter x dizaines à un nombre
Séances 3 et 4	- Dénombrer à partir d'un nombre supérieur à 100. - Dictée de nombres compris entre 500 et 999.	- Multiplication par 2 - Ajouter 10 à un nombre compris entre 500 et 999.	- Trouver les nombres qu'on peut écrire avec des chiffres donnés.	- Les différentes représentations d'un nombre. - Poursuivre le cahier des nombres : comprendre les différentes représentations d'un nombre. - Compter de 15 en 15.
Séance 5	- Jeu sur les formes géométriques : reconnaitre une forme géométrique et en donner les caractéristiques. - Jeu des formes : dénombrer les formes dans un ensemble.			- Alignement de points. - Fichier du géomètre : mesurer des distances.
Séance 6	Régulation			

Séances 7 et 8	- Dénombrer de 2 en 2 le plus loin possible en commençant par un nombre inférieur à 500. - Restituer une suite de nombres inférieure à 1000. - Décomposer un nombre donné.	- Table de multiplication par 3. - Ajouter x centaines.	- Fiche balance	- Les différentes représentations d'un nombre. - Jeu comparator : ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.
Module 4				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- dictée de nombres inférieur à 1000 - Ecrire le précédent et le suivant d'un nombre inférieur à 1000.	- Ajouter 10 à des nombres compris entre 100 et 500.	Fichier	- Ajouter 9 à un nombre inférieur à 1000 (calcul rapide).
Séance 2	- Dénombrer de 2 en 2 le plus loin possible en commençant par 79. - dictée de nombres inférieur à 1000 - Comparer des nombres inférieurs à 1000	- Enlever 9 à un nombre		- Addition posée avec et sans retenues
Séances 3 à 6	- Compter à rebours de 1 en 1, de 2 en 2 - Compléter des droites graduées - Ranger des nombres dans l'ordre croissant - Comparer des nombres inférieurs à 100	- Utiliser les doubles pour calculer - Calculs à trous	Fichier	- Reproduction sur quadrillages - Calcul soustractif, multiplicatif, additif, droites graduées, suites de nombres - Jeu des 5 dés : additionner, soustraire et/ou multiplier des nombres pour atteindre un nombre cible. - Fichier le nombre juste (additionner, soustraire ou multiplier des nombres pour atteindre un nombre cible) - Jeu comparator : ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant
Séance 7	Régulation			

Séance 8	- Reconnaitre une figure géométrique grâce à sa description. - Dénombrer des figures géométriques dans une figure complexe (jeu des formes)			- Tracer des formes géométriques sur du papier pointé.
Module 5				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- écrire les nombres en lettres	- La monnaie	Fichier	- La multiplication : comprendre la commutativité.
Séances 2 et 3	- dictée de nombres inférieur à 1100 - Comparer des nombres inférieurs à 1100 - Ranger des nombres dans l'ordre croissant (inférieur à 1100)	- Ajouter 1 à un nombre inférieur à 1100		- Addition posée - Alignement de points. - Calcul sur les doubles, calculs à trous - Fichier
Séances 4 et 5	- Ecrire des nombres inférieurs à 1000 en lettres. - La multiplication : comprendre la commutativité.	Ajouter 9 à un nombre supérieur à 1000. Retirer 9 à un nombre inférieur à 1000.		Evaluation : dictée de nombres, décomposition de nombres, suite de nombres, comparaison de nombres, ranger des nombres dans l'ordre croissant (nombres inférieurs à 1000) ; addition, soustraction, multiplication en ligne, addition et soustraction posée. - Tracer un carré et un rectangle sur du papier blanc.
Séance 6	Régulation			
Séance 7	- Ecrire des nombres en lettres. - Dénombrer des figures géométriques dans une figure complexe (jeu des formes)			- Alignements - Découvrir ce qu'est le milieu d'un segment. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond)

Module 6				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Les doubles - Dictée de nombres inférieurs à 2000	Ajouter 9 à un nombre compris entre 100 et 200. Retirer 9 à un nombre compris entre 100 et 200 Encadrer des nombres à la dizaine supérieure et à la dizaine inférieure. Décomposer des nombres inférieurs à 2000.	- Fichier - Problème issu de la boite à problèmes - Inventer un problème numérique	- Addition et soustractions posées avec et sans retenues. - Fichier le nombre juste (additionner, soustraire ou multiplier des nombres pour atteindre un nombre cible) - Jeu comparator : ranger des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant - Ajouter ou retirer 19 à un nombre inférieur à 1000
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Dénombrer des figures géométriques dans une figure complexe (jeu des formes)			- Trouver le milieu d'un segment et tracer des carrés. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond)

Module 7				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- écrire le suivant d'un nombre inférieur à 1020. – Dictée de nombres inférieurs à 1100. - Compter de 5 en 5 ou de 10 en 10 en partant de 3 et en allant jusque 60.	- Revoir les tables de multiplication - Revoir la commutativité de la multiplication - Additions en ligne - Ajouter un multiple de 10 à un nombre compris entre 1000 et 2000.		- Décomposer le nombre 1000. - Représenter le nombre 1000 - Utiliser une droite graduée pour donner un encadrement. - Compléter des droites graduées. - La soustraction posée - La monnaie
Séance 5	- Milieu de segment		Rallye maths	
Séance 6	Régulation			
Séance 7	- Lire des nombres écrits en lettres. – Encadrer des nombres à la dizaine supérieure et inférieure.		- Résoudre un problème de masse.	- Les milieux. – Les angles droits.

Module 8				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Lire des nombres supérieurs à 1000 écrits en lettres. – Décomposer des nombres supérieurs à 1000	Résoudre un problème de mesures		Jeu du collectionneur : La monnaie.
Séances 2 à 5	- Lire des nombres supérieurs à 1000 écrits en lettres. – Décomposer des nombres supérieurs à 1000	Mémoriser les résultats de la table des 7, 9, 8, 6. - Développer des stratégies pour mémoriser ces résultats		Jeu du collectionneur : La monnaie. - Fichier le nombre juste (additionner, soustraire ou multiplier des nombres pour atteindre un nombre cible) - Classer des quantités de liquide. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - Apprendre à multiplier par 10.
Séance 6	Régulation			
Séance 7	- Trouver le nom d'un polygone grâce à sa description. - Reproduire des frises.			- Lire des nombres supérieurs à 1000 écrits en lettres. – Donner le précédent et le suivant d'un nombre - Ranger des nombres dans l'ordre croissant. - Tracer des segments et trouver une intersection (fichier la carte au trésor).

Module 9				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	- Lire des nombres supérieurs à 1000 écrits en lettres. – Comparer des nombres inférieurs à 2000.	Chronomath 1 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Comprendre comment fonctionnent des balances. - Ajouter des centaines à un nombre inférieur à 3000 - Comprendre le fonctionnement de la table de Pythagore.
Séance 2	- Estimer des mesures.	- Donner le double de dizaines entières		- Comparer et ranger des nombres inférieurs à 5000 - La soustraction posée.

Séances 3 et 4	- Dictée de nombres inférieurs à 6000 - Ecrire des nombres en lettres	- Calculer des produits - Calculer des soustractions		- Les différentes écritures d'un nombre (fleurs numériques) - Compléter une bande numérique - Placer des nombres sur une droite graduée - Retrouver un nombre à partir de sa décomposition. - Ajouter des centaines et des dizaines - Additions posées avec et sans retenues - Soustractions posées avec et sans retenues.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Tracer des figures géométriques - Connaitre le vocabulaire des positions.			- Les unités de mesure - La monnaie - L'angle droit
Module 10				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Dictée de nombres inférieurs à 5000 - Trouver le nombre de dizaines	- Chronomath 2 et 3 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité. - Fichier pyramide : Additionner des nombres. - Ajouter 5 à un nombre inférieur à 5000		- Jeu puissance dé : additionner ou soustraire. - Mesurer et tracer des segments d'une longueur donnée - Doubles et moitiés des nombres d'usage courant - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - La monnaie - Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau. - Fichier pyramide : Additionner des nombres.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Effectuer des calculs approchés	- Multiplication à deux chiffres (5 * 36) : mise en place de procédures.	Fichier	- Tracer des triangles, des carrés et des rectangles

Séance 7	Ecrire le précédent et le suivant d'un nombre inférieur à 6000.		Fichier	- Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - Jeu de la piste : Ajouter des dizaines ou des centaines entières. - Jeu de la piste et des tables : Ajouter des dizaines ou des centaines entières, multiplier.
Module 11				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Décomposer des nombres inférieurs à 10 000 - Compter de 5 en 5 en commençant à 1150 - Compter de 10 en 10 en commençant à 1121 - Compter de 3 en 3 en commençant à 1050	- Soustraction en ligne d'un nombre à 3 chiffres – un nombre à 2 chiffres sans retenues - Multiplier un nombre à 2 chiffre par un nombre à 1 chiffre - stratégie d'apprentissage de la carte mentale du 100.		- Technique opératoire de la multiplication posée - Fichier résolution de problèmes. - Les moitiés. - exercices : cdu, lire des nombres en lettres, décomposer des nombres et les écrire en lettres.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Additions en ligne - Faire de la monnaie - Chronomath 4 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.			- Découvrir les propriétés du losange.
Module 12				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	- Encadrer un nombre à la dizaine ou à la centaine supérieure et inférieure.	- Table des 2 et des 5.		- Relever une mesure de température et de contenance. - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - Placer des nombres sur une droite graduée et encadrer des nombres.
Séance 3	- Le calendrier		Rallye maths	
Séance 4	Régulation			

Séance 5	- Compter de 9 en 9 jusqu'à dépasser 150.	- Carte mentale de 100 - Réaliser la carte mentale de 90 - multiplier par 10 des nombres inférieurs à 1000 - Chronomath 5 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- fabriquer des losanges. - reproduction sur quadrillage (fichier repro).
Séances 6 et 7		- Connaitre les tables de multiplication de 2 à 5. - Calcul posé de multiplication - Calcul en ligne de soustraction.		- Multiplier par des dizaines. - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100. - Jeu puissance dé : additionner ou soustraire. - Lire des nombres inférieurs à 9000 – trouver le nombre de dizaines, de centaines.
Module 13				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Chercher le nombre de dizaines. - Décomposer des nombres.	- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Comprendre le fonctionnement de la table de Pythagore. - Poser et calculer des multiplications. - La monnaie.		- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Jeu puissance dé : additionner ou soustraire. - Chercher le nombre de dizaines d'un nombre donné. - Soustractions posées - Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau. - Créer un tableau à double entrée - Reproduire des cercles (fichier tout en rond) - Fichier du géomètre : mesurer des distances. - Tracer des figures à la règle (fichier traceur).
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Encadrer des nombres.	- Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000.		- Multiplication posée. - Tracer des segments et trouver une intersection (fichier la carte au trésor).

Séance 7	- Décomposer un nombre sous la forme mcdu	- Multiplication d'un nombre à deux chiffres par un nombre à 1 chiffre.	Fichier	- Découvrir la multiplication posée à deux chiffres.
Séance 8	- Tracer un losange à partir de sa diagonale.	Chronomath 6 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.	Fichier	- La symétrie découverte - Fichier miroir : la symétrie.
Module 14				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Ecrire des nombres à 4 chiffres à partir d'une série de nombres. - Décomposer 90, 100 et 1000 sous la forme 100 = …. + ….	- Ajouter 9 ou 19 à un nombre inférieur à 1000. – Tables de multiplication. – Calculs en ligne.		- Multiplication posée. - Fichier pyramide : Additionner des nombres. - Lecture de l'heure (fichier horodator). - Les masses. - Tracer des segments et trouver une intersection (fichier la carte au trésor). - Exercices : doubles et moitiés ; multiplier par un multiple de 10 ; encadrer des nombres. - Jeu dépasse pas 100 : ajouter 1, 5 ou des dizaines en veillant à ne pas dépasser 100.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Additions à trous - Compter à rebours de 10 en 10 en partant de 1000.	- Placer des nombres sur une droite graduée	Fichier	- Fichier miroir : la symétrie.
Séance 7	- Tracer un triangle, un carré, un cercle et un rectangle - Tracer des losanges sur du papier pointé.	Chronomath 7 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Lire un tableau à double entrée et résoudre un problème en se basant sur les informations données par ce tableau.

Module 15				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Ecrire des nombres à 4 chiffres en lettres. - Décomposer des nombres sous la forme mcdu - Décomposer un nombre (fleur numérique).	- Additions à trous - Complément à 10		- Multiplication par 10. - Décomposer un nombre à 4 chiffres sous la forme mcdu - Exercices : encadrer un nombre, calculer avec +9, -9, +19 -19. - Boite à énigmes : résolution de problèmes ouverts. - Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Multiplication posée à deux chiffres.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Ordres de grandeurs : proposer un résultat approché à un calcul	- Multiplier par un multiple de 10. - Multiplication à trois ou quatre termes		- Lire des nombres écrits en lettres et les transcrire en chiffres. - Encadrer des nombres. - Fichier pyramide : Additionner des nombres.
Module 16				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	Reproduire des figures à main levée	Poser et résoudre des multiplications.		- Découvrir les solides (vocabulaire, construction, propriétés)
Séance 2	Retrouver un nombre à partir de sa décomposition (sous la forme mcdu).	- Tables de multiplication - Calcul de soustraction en ligne.		Evaluation - Jeu des trains : retrouver quelle multiplication donne la valeur annoncée.
Séance 3	Débattre au sujet des stratégies à mettre en place pour réussir un rallye maths		Rallye maths	
Séance 4	- Comparer deux nombres.	Faire un point sur les stratégies utilisées pour réussir les chronomaths. Chronomath 8 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Les masses : fichier pesée. - Evaluation - reproduction sur quadrillage (fichier repro).
Séance 5	Régulation			

Module 17				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	Reproduire des figures à main levée	- Tables de multiplication - Calcul d'addition en ligne.		- Lecture de l'heure (fichier horodator). - Mesurer des lignes brisées.
Séances 2 à 4	- Dictée de nombres - Ecrire le suivant de nombres inférieurs à 10000.	- Ajouter ou retirer 101 à un nombre supérieur à 1000.		Evaluation Continuer les fichier entamés, boites à énigmes.
Séance 5	Régulation			

Module 18				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	Compter de 100 en 100 à partir de 350. Dictée de nombres.	- Ajouter un multiple de 10 à un nombre supérieur à 1000. - Jeu les dés multipliés : maitriser les tables de multiplication		- Trouver le complément à 1000 d'un nombre donné - Jeu des trains : retrouver quelle multiplication donne la valeur annoncée. - La multiplication.
Séances 3 et 4	Encadrer un nombre supérieur à 1000 Dictée de nombres Donner le nombre de dizaines, de centaines d'un nombre donné.	- Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000. - Les tables de multiplications - Multiplier par 10, par 100	Problèmes de distance	- Calculer des soustractions en ligne. - Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Les solides : fabriquer des patrons de solides.
Séance 5	Régulation			

Module 19				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 2	- Ecrire le suivant d'un nombre donné. - Trouver le nombre de milliers.	Ajouter 1, 10, 11, 1000, 1100		- Problème de partage - Problème de lecture de graphique.
Séance 3	- Trouver le nom d'une forme montrée – en donner le nombre de côtés. - Tracer un losange et un rectangle sur du papier quadrillé.	Connaitre les doubles.		- La symétrie : fabrication d'une œuvre symétrique - Fichier miroir : la symétrie.

Séances 4 et 5	- Compter de 100 en 100 à partir de 3325 - Ecrire le précédent d'un nombre inférieur à 9000.	- Les tables de multiplication - Jeu de la cible : atteindre un nombre donné en additionnant des valeurs inférieures ou égales à 1000.	Fichier	- Retrouver un nombre à partir de sa décomposition (mcdu) - Jeu les dés multipliés : maitriser les tables de multiplication - Technique opératoire de la multiplication - Les solides
Séance 6	Régulation			
Séance 7	Dictée de nombres inférieurs à 9999. Ranger des nombres dans l'ordre décroissant.	Ajouter des centaines, des dizaines et des milliers à un nombre (chaine de calculs)		- Les angles droits.
Module 20				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séance 1	Comprendre la logique d'une suite de nombres.	Les moitiés Calculs additifs en ligne.		- Les moitiés : partager des quantités en deux. - Jeu les dés multipliés : maitriser les tables de multiplication
Séance 2	- Compter à rebours de 10 en 10 à partir de 201. - Donner le nombre de dizaines d'un nombre inférieur à 9999.	Soustraire deux nombres à trois chiffres.		- Ecrire des nombres en lettres. - Entrainement à la multiplication à deux chiffres.
Séance 3	Trouver l'unité de mesure adéquate.		Rallye maths	
Séance 4	Régulation			
Séance 5 et 6	Fabriquer le plus de nombres possibles à partir de mots nombres. Dictée de nombres inférieurs à 9999.	- Ajouter des multiples de 10 à un nombre. - Les doubles - Multiplication d'un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre.		- tracer un cercle et une rosace - Tracer des segments et trouver une intersection (fichier la carte au trésor). - Additions à trous. - Mise en place de stratégies pour calculer rapidement.
Séance 7	- Création de figures - Ordre de grandeurs et unités de mesures (m, cm)	- Additions à trous - Calcul approché (addition)		- Lecture de l'heure - Lecture de l'heure (fichier horodator). - Les unités de mesure

Séance 8	- Nommer des solides – préciser le vocabulaire - Ordre de grandeurs et unités de mesures (g, kg)	Chronomath 9 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		Reprendre le travail sur les différents fichiers.
Module 21				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	- Ecrire en chiffres un nombre affiché sous la forme mcdu - Ecrire en chiffres un nombre affiché en lettres. - Dictée de nombres inférieurs à 9999 - Ranger des nombres inférieurs à 9999 dans l'ordre croissant.	- Tables de multiplication - Multiplications à trois ou quatre termes.		- Problèmes (fichier) - Fichier miroir : la symétrie. - Ecrire des nombres en lettres. - Approche de la division à partir d'un problème de partage – mise en place du vocabulaire - Jeu du collectionneur : La monnaie.
Séance 5	Régulation			
Séance 6	Convertir des heures en minutes	- Les compléments à la centaine suivante. - Ajouter des dizaines entières.		- Lire un calendrier.
Séance 7	Convertir des heures en minutes	- Jeu des 5 dés : additionner, soustraire et/ou multiplier des nombres pour atteindre un nombre cible.		- Etre le premier à atteindre un nombre donné en ajoutant 1 ou 2 : le jeu de la course à… - reproduction sur quadrillage (fichier repro).
Séance 8	- Tracer des figures créatives	Soustractions posées / soustractions en ligne.		- Repérage sur quadrillage (jeu la guerre du potager). - Déplacement sur quadrillage (fichier code / décode)
Module 22				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 et 2	- Ecrire le suivant d'un nombre inférieur à 9999 - Donner le nombre de dizaines d'un nombre donné	- Calculs approchés : donner l'ordre de grandeur d'un calcul ou d'un nombre.		- La division - Déplacement sur quadrillage (fichier code / décode) - Technique opératoire de la multiplication

Séances 3 et 4	Dictée de nombres (inférieurs à 9999)	- Multiplier par 10. - Multiplier par 100. - Additions en ligne.		- Problèmes de durées. - Convertir des minutes en secondes, des heures en minutes. - Lecture de l'heure (fichier horodator).
Séance 5	Régulation			
Séance 6	Problème sur l'heure	Chronomath 10 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.	Fichier	- Les contenances : conversion, lecture de contenance… - Les masses : fichier pesée. - Fichier du géomètre : mesurer des distances.
Séance 7	- Compter de 150 en 150 - Compter de 75 en 75	- Calculs approchés : donner l'ordre de grandeur d'un calcul ou d'un nombre.		- Lecture de données : programme télé. - Fichier de résolution de problèmes - Boite à énigmes.
Module 23				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	Convertir de distances	- Multiplier par 2 - Diviser par 2 - Additions et soustractions en ligne - Multiplier par 10		- Associer l'unité de mesure au bon objet. - Les masses : fichier pesée. - Convertir des durées - La division. - Tracer des cercles
Séance 5	Régulation			
Séance 6	- Lecture de droites graduées, placer des nombres sur une droite graduée.	Chronomath 11 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Tracer des figures. - Déplacement sur quadrillage (fichier code / décode)
Séance 7	- Compter de 150 en 150 - Compter de 75 en 75	- Calculs approchés : donner l'ordre de grandeur d'un calcul ou d'un nombre.		- Lecture de données : programme télé. - Fichier de résolution de problèmes - Boite à énigmes.
Module 24				
	Activités ritualisées	Calcul mental	Résolution de problèmes	Apprentissage
Séances 1 à 4	Dictée de nombres entre 600 et 999.	- Calculs soustractifs - Faire +20 / -20 - Les doubles et les moitiés - Chronomath 12 : effectuer des calculs en ligne dans un temps limité.		- Fichier de résolution de problèmes : évaluation - Technique opératoire de la soustraction - Technique opératoire de la multiplication Evaluations