

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
Mise en route / Jeux mathématiques					
	1	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La connaissance des nombres ✓ Les premiers calculs additifs ✓ Le tracé à la règle 	<input type="checkbox"/> Fichier de problèmes	Pour S3 : compter le nombre de petites cuillères et de fourchettes à la maison.
		2		<input type="checkbox"/> Cartes flash des nombres <input type="checkbox"/> Règle « bataille des cartes » <input type="checkbox"/> Fichier le traceur	
		3		<input type="checkbox"/> Cartes flash des nombres <input type="checkbox"/> Fichier de problème (2) <input type="checkbox"/> Bataille des cartes <input type="checkbox"/> jetons	
		4 & 5			
		6			
	2	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Les différentes représentations des nombres ✓ Les décompositions des nombres ✓ Première approche des mesures 	<input type="checkbox"/> Bande numérique ind. <input type="checkbox"/> Jeu du car <input type="checkbox"/> Affiche pour représentation de 123 (fleur)	Pour S4 : leur demander de chercher et réfléchir à la maison au problème des « économies ». Pour S6 : écrire, seul, dans le cahier la suite des nombres le plus loin possible.
		2		<input type="checkbox"/> Jetons <input type="checkbox"/> post its <input type="checkbox"/> LE CAHIER DE NOMBRES	
		3		régulation	
		4		<input type="checkbox"/> fiche pour rituel « économies » <input type="checkbox"/> Droite graduée (modèle 1) <input type="checkbox"/> Feuille A4 + différentes étiquettes de représentations des nombres	
		5		<input type="checkbox"/> f : comparaison de longueur couleur (1 pour 2) <input type="checkbox"/> F : Résolution de problème <input type="checkbox"/> F : Géomètre	
		6			

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	3	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La décomposition des nombres ✓ Géométrie : tracer des traits ✓ Comparer des nombres <100 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bande numérique verticale de classe <input type="checkbox"/> Leçon 1+Vidéoprojecteur <input type="checkbox"/> Jeu du car 	<p>+ Pour S4/S5 : relire la leçon 1</p> <p>+ Pour S7 : s'entraîner à ajouter 2 à un nombre entre 1 et 20</p>
		2		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jetons ou images identiques <input type="checkbox"/> Fiche de suivi des tables <input type="checkbox"/> Jeu de piste (1 jeu pour 2 à 4 joueur + 1 contrôleur) <input type="checkbox"/> Bataille des cartes 	
		3		<input type="checkbox"/> Bande numérique verticale +1 pince à linge	
		4		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> f : exercices de numération 1 <input type="checkbox"/> F : au choix 	
		5		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cartes flash sur les formes géométriques 1 pour la classe <input type="checkbox"/> F forme : fiche 1 et 2 (une par binôme) <input type="checkbox"/> F : Géomètre et Traceur <input type="checkbox"/> Jeu des formes (fiche 1 et 2) 	
		6		Régulation	
		7		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> f : fiche balance 1 et 2 (1 par séance) <input type="checkbox"/> f : exercices de numération 2 	
		8		<input type="checkbox"/> Le comparator (1 jeu pour 2 à 4 joueurs + 1 contrôleur)	
	4	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparer des nombres ✓ L'addition posée ✓ Se repérer sur un quadrillage ✓ Le triangle 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Matériel de numération <input type="checkbox"/> 1 grande affiche pour la classe <input type="checkbox"/> Leçon 2 <input type="checkbox"/> F : Le traceur + faire le point <input type="checkbox"/> F : Quadrillo 	<p>+ Pour S2 : apprendre la leçon 2</p> <p>+ Pour S7 : chercher à la maison, combien il faut de pièces de 2€ pour faire 20€ et 30€ (à corriger en début de S7).</p> <p>+ Pour S8 : apprendre les tables (enveloppe 1)</p>
		2		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Vidéoprojecteur <input type="checkbox"/> f : fiche de calcul au choix <input type="checkbox"/> Jeu des tables d'addition (1 jeu pour 2) 	
		3		<input type="checkbox"/> f : fiche de calcul rapide	
		4		<input type="checkbox"/> f : fiche de décomposition	
		5		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> matériel de numération jusque 60 <input type="checkbox"/> 1 feuille classeur/élève <input type="checkbox"/> calcul avec cubes + bande numérique 	
		6		<ul style="list-style-type: none"> Env. 100 jetons <input type="checkbox"/> 1 bande numérique / binôme <input type="checkbox"/> f : suivi des tables <input type="checkbox"/> Le comparator 	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs	
	5	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendre le système de numération ✓ Les additions à trou ✓ Le tracé de cercle 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Monnaie pour les élèves <input type="checkbox"/> Abaques/ matériel de numération/ cartons <input type="checkbox"/> Nombres > Par groupe de 3 <input type="checkbox"/> Leçon 2+ vidéoprojecteur <input type="checkbox"/> F : résolution de problème 	+ Pour S2 : apprendre la leçon 2 (page 1)	
		2		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Matériel de numération <input type="checkbox"/> Cube <input type="checkbox"/> Droite graduée <input type="checkbox"/> Activité ticket de caisse > 1 ticket / élève 	+ Pour S3 : revoir les tables (enveloppe 1)	
		3				
		4			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cartes flash 12 à 15 <input type="checkbox"/> Bouchons (S4) « petits objets » fruits / légumes... + monnaie (S5) <input type="checkbox"/> 4 enveloppes par groupe : 2 enveloppes de billets de 5, et 10, 2 enveloppes de pièces de 1 et 2 euros > 6 gpes de 4 <input type="checkbox"/> La marchande (matériel pour 4 élèves) <input type="checkbox"/> 1 dizaine d'étiquettes vierges plastifiées <input type="checkbox"/> (pour les prix) / groupe 	+ Pour S6 : s'entraîner à écrire les mots nombres en lettres sans modèle (1-5)
		5				
		6			Régulation	+ Pour S7 : s'entraîner à écrire les mots nombres en lettres sans modèle (6-10)
		7			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jeu des formes fiche 4 <input type="checkbox"/> Carte flash du cercle <input type="checkbox"/> Objets ronds pour tracer <input type="checkbox"/> Fichier tout en rond+ feuille A5 <input type="checkbox"/> Compas 	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs	
	6	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La construction des nombres ✓ Résoudre un problème ✓ La technique opératoire de l'addition 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fichier problème <input type="checkbox"/> Boîte à problème ATELIERS: 1. Fiche de suivi des tables + quadrillo 2. Technique addition: cube, vidéo leçon n°4, cahier du jour, addition au tableau 3. Fiche « j'entends, je vois, j'écris » 4. jeu de piste	Pour S2 : savoir écrire les mots nombres en lettres : 1 à 5	
		2				
		3			Pour S4 : savoir écrire les mots nombres en lettres : 6 à 10	
		4			Pour S5 : tables : enveloppes (1) +(2)	
		5			régulation	Pour S6 : apprendre la leçon 3
		6			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jeu des formes fiche n° 5 <input type="checkbox"/> Carte flash carré <input type="checkbox"/> Fiche « formes géométriques » <input type="checkbox"/> Leçon N°3 formes géométriques <input type="checkbox"/> Compas + cahier 	
	7	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construire les nombres > 100 ✓ Les calculs additifs ✓ Comprendre les grandeurs 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Carte flash mots nombres ATELIERS: 1. Fiche « 100 » 2. Fiches d'exercices numération 3. Fiche droites graduées + batailles des cartes 4. Lecture leçon n°4 + Fiche tickets de caisse <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiche « devoirs chèques » <input type="checkbox"/> Fiche sur les grandeurs <input type="checkbox"/> Rallye maths: manche 1 	Pour S2 : relire la leçon 3	
		2			Pour S3 : tables : enveloppes (1) +(2)	
		3				
		4			Pour S5 : compléter le chèque « 75€ »	
		5			Pour S6 : compléter le chèque « 99€ »	
		6			Régulation: correction rallye maths	
		7			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Carte mots nombres (68, 101,113) <input type="checkbox"/> Problème type + affichage <input type="checkbox"/> Fichier de problème <input type="checkbox"/> Fiche exercices de géométrie <input type="checkbox"/> Fichier géomètre 	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs	
	8	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendre le système décimal ✓ Le calcul mental 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Étiquettes mots nombres <input type="checkbox"/> Fichier « le billard** » <input type="checkbox"/> Jeu du banquier 	Pour S2 : apprendre la leçon 4	
		2		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Étiquettes mots nombres <input type="checkbox"/> Fiche de calcul rapide (mental) 	Pour S3 : tables : enveloppes (1) + (2)	
		3		ATELIERS	1. Jeu du banquier + tableau de numération	Pour S4 : s'entraîner à tracer des cercles.
		4			2. Fichier « le billard** »	
		5			3. 3 contenants et eau + fichier « tout en rond »	
		6			4. Fiches sur la monnaie	Pour S6 : compter les grains de riz : 1 ^{er} groupe
		7		> Devoir les grains de riz		
			régulation	Pour S7 : compter les grains de riz : 2 ^{ème} groupe		
			<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiche devinettes géométriques <input type="checkbox"/> Frise géométrique <input type="checkbox"/> Jeu du banquier <input type="checkbox"/> Fiche de calculs « ajout/retrait de dizaines » <input type="checkbox"/> fichier « Le petit sudoku **». 			
	9	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La connaissance des nombres ✓ Le calcul mental ✓ Évaluer 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiche chronomath 1+ feuille réponse A3 <input type="checkbox"/> Fiche balance <input type="checkbox"/> Fiche de dénombrement 	Pour S2 : tables : enveloppes (1) +(2)	
		2		<input type="checkbox"/> Fiche d'exercices 1		
		3		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiche de calcul rapide <input type="checkbox"/> Fiche d'exercices 2 et 3 	Pour S4 : compter les grains de riz : 1 ^{er} groupe	
		4				Pour S5 : compter les grains de riz : 2 ^{ème} groupe
		5		régulation		
		6		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Feuille A4+crayon couleur (rouge et bleu) <input type="checkbox"/> Leçon n°5 <input type="checkbox"/> Fiche monnaie <input type="checkbox"/> Fiche mesure de segments 		

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs	
	10	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Le calcul réfléchi</i> ✓ <i>Le calcul mental</i> ✓ <i>L'angle droit</i> 	S1 : Chronomath 2 S2 : fichier « Pyramide **» S4 : Chronomath 3 ATELIERS 1. Jeu du banquier 2. Jetons (plus de 100) 3. Jeu « Dépasse pas 100 » + fichiers « billard » 4. Fiche « la piscine » + fichier « Pyramide **»	Pour S2 : s'entraîner à faire +5 sur des nombres	
		2				
		3			Pour S4 : s'entraîner à faire +6 sur des nombres	
		4			Pour S5 : savoir écrire les mots nombres de 1 à 10.	
		5			remédiation	Pour S6 : apprendre la leçon 5
		6			Papier affiche Fiches angle droit	Pour S7 : trouver 5 objets différents qui ont un angle droit (écrire leur nom dans le cahier).
		7			<input type="checkbox"/> Fichiers problèmes <input type="checkbox"/> Jeu Dépasse pas 100 / Jeu de la piste / jeu des tables	
	11	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Le calcul des moitiés</i> ✓ <i>Définition de la multiplication</i> ✓ <i>Les figures géométriques</i> 	Calepin des nombres S4: Leçon n°6 : carte mentale « 10 » ATELIERS 1. Jeu du banquier 2. Fiches de dénombrement + fichier problèmes 3. Matériel pour les moitiés (jeton,...) 4. Problème « multiplication »	Pour S2 : faire deux opérations en ligne, de tête, sans les poser : 25+73 et 34+45	
		2				
		3			Pour S4 : faire deux opérations en ligne, de tête, sans les poser : 63+57 et 99 + 68	
		4			Pour S5 : compléter et apprendre la carte mentale du « 10 »	
		5			remédiation	
		6			<input type="checkbox"/> Calepin des nombres <input type="checkbox"/> Chronomath 4 <input type="checkbox"/> Affiches « portemonnaie » <input type="checkbox"/> Figures à reproduire <input type="checkbox"/> Fiches entraînement angle droit	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	1 2	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprendre le système décimal ✓ La multiplication ✓ Les tracés géométriques 	3 bandes de 3 couleurs Fichier « tout en rond » + compas	Pour S2 : savoir écrire les mots nombres de 11 à 20.
		2		<input type="checkbox"/> Fiches sur la multiplication	Pour S3 : savoir écrire les mots nombres
		3		<input type="checkbox"/> Calendrier <input type="checkbox"/> Rallye maths manche 2	
		4		<input type="checkbox"/> remédiation	Pour S5 : apprendre la carte mentale du 10.
		5		<input type="checkbox"/> Leçon n°7 : carte mentale de « 60 » <input type="checkbox"/> Portemonnaie 2 <input type="checkbox"/> Chronomath 5 <input type="checkbox"/> Fiche tracés de figure <input type="checkbox"/> Fichier « Repro ** »	Pour S6 : apprendre la carte mentale du 60.
		6		<input type="checkbox"/> Matériels pour « les moitiés » <input type="checkbox"/> Jeu dépasse pas 100 ou jeu des tables	Pour S7 : compléter le chèque (à personnaliser avec un nombre pour chaque élève).
		7		<input type="checkbox"/> Matériel de numération (cube, bâton...)	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	13	1		La guerre du potager 2 portemonnaie 3 Leçon n°8 : Carte mentale de 100	Pour S2 : apprendre la carte mentale du 100.
		2		ATELIERS	
		3		1. La guerre du potager ou comparator 2. Leçon n°9 : tables + Fiche multiplications : tables 4 et 5	
		4		3. Fiche bon de commande 4. « Traceur ** », « Quadrillo** » ou « Tout-en-rond ».	Pour S5 : apprendre la table de 2
		5	✓ La multiplication ✓ La lecture de données ✓ La symétrie	remédiation	Pour S6 : apprendre la table de 3
		6		<input type="checkbox"/> Jeu de la cible <input type="checkbox"/> Jeu du banquier Séance 4 <input type="checkbox"/> fichier « Pyramide ** » et jeu « Dépasse pas 100 » .	Pour S7 : apprendre la table de 4
		7		<input type="checkbox"/> Jeu du banquier séance 5 <input type="checkbox"/> Fiche d'exercices de numération. <input type="checkbox"/> Fichier « Le petit sudoku** ».	
		8		<input type="checkbox"/> Crayon, règle, feuille blanche A5 <input type="checkbox"/> chronomath 6 <input type="checkbox"/> Problème à afficher <input type="checkbox"/> Fichier problème (1 pb) <input type="checkbox"/> Fiches d'images + exs de symétrie	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	14	1	+ <i>Le calcul mental</i> + <i>Les mesures de durée</i> + <i>La symétrie</i>	<input type="checkbox"/> Fiche multiplication <input type="checkbox"/> Jeu « dépasse pas 100 » <input type="checkbox"/> # Fichier « Horodator ** » <input type="checkbox"/> un ballon de baudruche gonflé, un gobelet en plastique vide et un objet en fer (grosse bille, grand clou) + 1 autre	
		2			
		3			+ Pour S4 : apprendre la table de 5
		4			+ Pour S5 : faire la fiche dallage
		5			+ Pour S6 : revoir les tables 2 à 5
		6			Pour S7 : apprendre la table de 4
		7			
				<input type="checkbox"/> Fiche « droite graduée » <input type="checkbox"/> Fichier problème <input type="checkbox"/> # Fichier « Miroir * » <input type="checkbox"/> Fiche « horaires » <input type="checkbox"/> Fiche pointée <input type="checkbox"/> Chronomath 7	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	15	1	+ <i>La résolution de problèmes</i> + <i>Les additions à trou</i> + <i>La technique de la soustraction</i>	<input type="checkbox"/> Matériels de numération (abaques, jetons, cubes...) <input type="checkbox"/> Cubes, légos <input type="checkbox"/> Fiche exercices sur la multiplication <input type="checkbox"/> Boite à énigme <input type="checkbox"/> Fiche de calculs (aide bande numérique) <input type="checkbox"/> Jeu « la guerre du potager » <input type="checkbox"/> Fiche devoirs	+ Pour S2 : fiche devoirs (1)
		2			+ Pour S3 : revoir les tables de 2 et 3
		3			+ Pour S4 : fiche devoirs (2)
		4			+ Pour S5 : revoir les tables de 4 et 5
		5			
		6			<input type="checkbox"/> Fiche papier pointé <input type="checkbox"/> Leçon n°11 (soustraction)

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	16	1	+ Les solides + Les tables de multiplication	<input type="checkbox"/> Jeu des formes (module 3) <input type="checkbox"/> Pate à modeler, couteau ou fil à découper	Pour S2 : ramener un emballage, boîte de la maison.
		2		<input type="checkbox"/> Embalage, boîte, objet de la classe + cylindre <input type="checkbox"/> Fiche identité solides <input type="checkbox"/> Fichier repro	Pour S3 : revoir les tables
		3		<input type="checkbox"/> Rallye maths Manche 3	Pour S4 : revoir les tables
		4		<input type="checkbox"/> Chronomath 8 <input type="checkbox"/> Jeu « Les moutons » <input type="checkbox"/> Fichier « Pesée »	Pour S5 : apprendre la leçon 11
		5		remédiation	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	17	1	+ Les unités de mesure + L'évaluation	Jeu des formes n°3 + ardoise Monnaie: centimes Fiche sur la monnaie Fichier horodator	+ Pour S2 : relire la leçon 3 et leçon 4
		2		<input type="checkbox"/> Passation d'évaluation <input type="checkbox"/> Fichiers au choix en complément ou boîte à énigme	+ Pour S3 : relire la leçon 10 et leçon 11
		3			+ Pour S4 : fiche de devoirs (1)
		4			+ Pour S5 : fiche de devoirs (2)
		5		remédiation	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	18	1	+ <i>La soustraction posée</i> + <i>Les calculs</i> + <i>Les solides</i>	<input type="checkbox"/> @ Jeu des dés multipliés <input type="checkbox"/> Leçon n° 12 <input type="checkbox"/> Jeu « moutons »	+ Pour S2 : revoir les tables
		2			+ Pour S3 : écrire en lettres un chèque (donner des valeurs chiffrées selon les élèves)
		3		<input type="checkbox"/> Jeu de la cible <input type="checkbox"/> Fiche papier pointé <input type="checkbox"/> Fichier problèmes <input type="checkbox"/> Programmes construction +carte <input type="checkbox"/> La guerre du potager <input type="checkbox"/> Fiche modèles solides + pâte à modeler, cure-dents/brochettes/pailles	+ Pour S4 : revoir les tables
		4			+ Pour S5 : apprendre la leçon 12
		5		régulation	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	19	1	+ <i>La connaissance des nombres</i> + <i>Les produits en ligne</i> + <i>La symétrie</i> + <i>La monnaie : unités de mesure</i>	<input type="checkbox"/> Fiche identifier les produits (mini fiche 1 et 2) <input type="checkbox"/> @ Jeu des dés multipliés <input type="checkbox"/> Problème « les températures »	+ Pour S2 : faire sans aide 12×3 et 22×4
		2			
		3		<input type="checkbox"/> Cartes flash des formes <input type="checkbox"/> Papier quadrillé ou cahier <input type="checkbox"/> Matériel pour la symétrie <input type="checkbox"/> Fichier « miroir »	+ Pour S4 : revoir les tables
		4			+ Pour S5 : faire sans aide 18×3 et 29×4
		5		<input type="checkbox"/> Jeu de la cible <input type="checkbox"/> Fichier problèmes <input type="checkbox"/> Cahier <input type="checkbox"/> Fiche activité sur les nombres <input type="checkbox"/> Fichier « tout en rond » <input type="checkbox"/> Fichier « repro »	+ Pour S6 : compléter un chèque avec un nombre personnalisé
		6		régulation	
		7		<input type="checkbox"/> Leçon n°13 <input type="checkbox"/> Fiche solides <input type="checkbox"/> Fichier « le petit sudoku »	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	20	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>La connaissance des nombres</i> ✓ <i>La droite graduée</i> ✓ <i>La technique de la soustraction</i> 	<input type="checkbox"/> Chèques <input type="checkbox"/> Problème « le zoo »	Pour S2 : fiche devoirs (1)
		2		<input type="checkbox"/> Droite graduée <input type="checkbox"/> Fiche exs droite graduée <input type="checkbox"/> Fichier pyramide	Pour S3 : fiche devoirs (2)
		3		<input type="checkbox"/> Rallye maths : manche 4	
		4		régulation	Pour S5 : revoir les tables
		5		<input type="checkbox"/> Fiches de calcul <input type="checkbox"/> Fichier problème ou jeu des dés multipliés	
		6			Pour S7 : apprendre la leçon 13
		7		<input type="checkbox"/> Doct : les figures créatives <input type="checkbox"/> Images pour mesures <input type="checkbox"/> fichier Horodator** <input type="checkbox"/> Avancer fichiers et ou jeu	S8 : savoir écrire vingt, trente... remplir un chèque (à personnaliser)
		8		<input type="checkbox"/> Chronomath 9 <input type="checkbox"/> Leçon n° 14	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	21	1	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>La soustraction : technique et sens</i> ✓ <i>Les doubles et moitiés</i> ✓ <i>Se repérer, coder et décoder</i> 		+ Pour S2 : revoir les tables
		2		Atelier 2: feuille A5, fichier miroir Atelier 3: leçon 15 le doubles et moitiés + fiche d'exercices doubles et moitiés Atelier 4: fichier problème ou boîte à énigmes	+ Pour S3 : revoir les tables
		3			+ Pour S4 : revoir les tables
		4			+ Pour S5 : apprendre la leçon 14
		5		régulation	
		6		Calendrier 2018 (+1 autre à trouver)	Pour S7 : apprendre la leçon 13
		7		@ Jeu des 5 dés @ Jeu de la course à ... Fichier ou jeu au choix	+ Pour S8 : apprendre la leçon 15
		8		<input type="checkbox"/> jeu « la guerre du potager ». <input type="checkbox"/> # Fichier « Code/Décode ** »	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	22	1	+ La connaissance des nombres + Les produits en ligne + La symétrie + La monnaie : unités de mesure	<input type="checkbox"/> Jeu de la cible <input type="checkbox"/> fiches de calculs (1) et (2) <input type="checkbox"/> Leçon n° 16 la division	+ Pour S2 : revoir les tables
		2			+ Pour S3 : apprendre la leçon 16
		3		<input type="checkbox"/> Fiche « horaires de tram » <input type="checkbox"/> Fiche « multiplier par 10 » <input type="checkbox"/> Jeu des tables (ou jeu des moutons)	+ Pour S4 : compléter les chèques en lettres
		4			
		5		régulation	+ Pour S6 : trouver à la maison un objet qui pèse « 1 kg » et un objet qui pèse « 100g » ou moins. (Chercher sur les étiquettes)
		6		<input type="checkbox"/> Chronomath 10 <input type="checkbox"/> Fichier problème <input type="checkbox"/> Fiche « contenances » <input type="checkbox"/> # Fichier « Pesée »	+ Pour S7 : revoir les tables
		7		<input type="checkbox"/> Billet de 5, 10, 50 et 100 <input type="checkbox"/> Fichier de résolution de problèmes ou la boîte à énigmes	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	23	1	+ La soustraction + Les mesures + Le cercle	<input type="checkbox"/> Jeu de l'oie <input type="checkbox"/> Fiches de calculs (1) à (4) Atelier 1: Fiche sur les mesures + fichier pesée Atelier 3: Problèmes sur les mesures Atelier 4: Fiches cercle	+ Pour S2 : revoir les tables
		2			+ Pour S3 : faire le 1 ^{er} chèque
		3			+ Pour S4 : devoirs : fiche monnaie A
		4		regulation	+ Pour S5 : faire le 2 ^{ème} chèque
		5			+ Pour S6 : devoirs : fiche monnaie B
		6		<input type="checkbox"/> Chronomath 11	

Dates	Modules	Séances	Objectifs	Matériel	Devoirs
	24	1	BILAN	<input type="checkbox"/> Fichier problème	
		2			
		3			
		4		<input type="checkbox"/> Chronomath 12	
		5			
		6			
		7			