

Objectifs principaux

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

Mathématiques- Période 1

Module 1

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Compter à rebours à partir de 80 13+14/12+25/13+26/22+37 (ardoise + correction stratégie)	Classer du plus petit au plus grand 178-314-755-298 puis 411-613-512-419 (ardoise) Fabriquer le plus de nbres possibles en chiffres et en lettres avec 0,2,4,6 et 8 (cahier)	Fichier de problèmes (fonctionnement + pbm 1)		
2	Lecture en binome des règles + bataille des cartes collective S'entraîner à ajouter 1 de tête à un nombre entre 100 et 1000 (10 x) pour S3	cartes flash entre 10 et 20 et ajouter ,, centaines (ardoise) ex: 17+300 Classer du plus grand au plus petit 99-101-119-91-111 (ardoise)		Tracés à la règle - mise en route du fichier Traceur ***	
3	7+4/6+5/7+6/8+7 (ardoise + correction stratégie) Bataille des cartes 2 contre 2	cartes flash entre 10 et 20 et ajouter ,, dizaines (ardoise) ex: 17+80 Ecrire le nombre qui vient après 335 (cahier) Rallye opération posée (autovalidation avec la calculatrice) 134+263/402+57/173+265/908+2036/13+6057+209	Fichier de problèmes vérification et validation par un pair		Faire une somme donnée avec des billets de 100€, 10€ et des pièces de 1€ Ex : 132€ c'est 1 bille de 100€, 3 billets de 10€ et 2 pièces de 1€ À faire avec matériel puis à écrire dans le cahier : 128€/251€/973€/1451€ Ecrire des sommes contenues dans une enveloppe en décompo multiplicative Ex: 200+4x100+2x50+5=600+100+5=705 Cahier préparer 5 enveloppes différentes

4	Ecrire de 2 en 2 (ardoise) le + loin possible Bataille des cartes 2 contre 2 S'entraîner à enlever 1 de tête à un nombre entre 100 et 1000 (10 x) pour 55	cartes flash entre 10 et 20 et ajouter ..., dizaines (ardoise) ex: 17+80 Ecrire le nombre qui vient après 276(cahier) Rallye opération posée (autovalidation avec la calculatrice) 134+263/402+57/173+265/908+2036/13+6057+209	Fichier de problèmes vérification et validation par un pair		Faire une somme donnée avec des billets de 100€, 10€ et des pièces de 1€ Ecrire des sommes contenues dans une enveloppe en décompo multiplicative
5	Ecrire de 5 en 5 (ardoise) le + loin possible Bataille des cartes 2 contre 2	cartes flash entre 10 et 20 et ajouter ..., dizaines (ardoise) ex: 17+80 Ecrire le nombre qui vient après 581 (cahier) Rallye opération posée (autovalidation avec la calculatrice) 134+263/402+57/173+265/908+2036/13+6057+209	Fichier de problèmes vérification et validation par un pair		Faire une somme donnée avec des billets de 100€, 10€ et des pièces de 1€ Ecrire des sommes contenues dans une enveloppe en décompo multiplicative
6	Ecrire de 5 en 5 (ardoise) le + loin possible Bataille des cartes 2 contre 2	cartes flash entre 10 et 20 et ajouter ..., dizaines (ardoise) ex: 17+80 Ecrire le nombre qui vient après 493 (cahier) Rallye opération posée (autovalidation avec la calculatrice) 134+263/402+57/173+265/908+2036/13+6057+209	Fichier de problèmes vérification et validation par un pair		Faire une somme donnée avec des billets de 100€, 10€ et des pièces de 1€ Ecrire des sommes contenues dans une enveloppe en décompo multiplicative

Objectifs principaux

- + Les différentes représentations des nombres
- + Les décompositions des nombres
- + Les mesures de longueur

Mathématiques- Période 1

Module 2

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	17-3/15-2/18-1/19-4 (ardoise + correction stratégie) Ajouter une dizaine entière 243+10/552+10 (ardoise + correction stratégie : utilisation de l'écriture C/D/U)	Furet à partir de 280 (<i>frise individuelle</i>) Compter de 10 en 10 le + loin possible à partir de 290 (ardoise) Chercher toutes les représentations de 123 (en chiffres, en cubes, en lettres, écriture additive, C/D/U) sur ardoise puis <i>synthèse sur une affiche</i> à recopier dans le cahier de maths	<i>Jeu du car</i> Découverte: +1/+2 explication du raisonnement sans le matériel En binôme (+3/+2/-4/+17) recherche puis correction collective		
2	<i>« L'étagère de la classe compte 6 livres. J'en mets 9 de plus. Combien de livres y-a-t-il maintenant sur l'étagère ? »</i> Mise en commun de la procédure la plus rapide 9=10-1 (<i>faire une affiche</i>)	Écrire les compléments à 10 à partir de jetons dessinés (ardoise) Écrire de 10 en 10 (ardoise) le + loin possible Dictée de nombres 400-550- 610 (cahier) Elaboration du <i>cahier de nombres.</i>			

3	+9 en binôme : cartes avec des nombres à retourner (partie en 5 points) Réfléchir au problème des économies pour S4	Ecrire de 10 en 10 (ardoise) à partir de 159 Écrire les compléments à 10 à partir de jetons dessinés (ardoise) Dictée de nombres 170-910-470 (cahier) Elaboration du cahier de nombres.			
4	Séance de régulation à construire en fonction des élèves: : groupe de besoin temps d'autonomie (cahier de nombres, fichier, jeux). Commencer « les économies »				
5	Décomposer 6 (exemple 3+3 / 4+2 / 5+1) Demander 2 formes différentes pour 17 et 21 (ardoise) Mesurer les dimensions d'un meuble de la maison pour S6	Furet à partir de 80 Droite graduée : trouver le nombre manquant Elaboration du cahier de nombres.	Fichier problèmes (résoudre 1 problème)		
6	Décomposer 73 et 120 Demander 2 formes différentes (ardoise)	Furet à partir de 80 Elaboration du cahier de nombres	Rituel « Les économies »	Mise en route du fichier Géomètre - faire collectivement la fiche 1 puis les fiches 2 et 3 individuellement.	Qu'est ce qu'un carré ? Rappeler la propriété d'égalité des mesures de chaque côté. Donner 2 figures Laquelle est un carré : recherche ind, synthèse et faire émerger la mesure indispensable

- + La décomposition des nombres
- + Géométrie : l'alignement
- + Comparer les nombres <1 000

Mathématiques- Période 1

Module 3

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Ecrire le nombre suivant (nbre <1 000) X5 (ardoise)	Représenter 2 nbres en C/D/U (ardoise) Ecrire de 5 en 5 (ardoise) le + loin possible à partir de 75 Lecture et explication de la leçon 1 - vidéo Cahier des nombres	Faire 1 problème du fichier		
2	Ecrire le nombre suivant (nbre <1 000) X5 (ardoise) Retrouver et recalculer la table de X2 pour S3	Représenter 2 nbres en C/D/U (ardoise) Ecrire de 10 en 10 (ardoise) le + loin possible à partir de 75 Jeu de piste : découverte et partie collective et jeu en groupe avec une bataille des cartes	Faire 1 problème du fichier		
3	Relire la leçon 1 pour S4	Furet en partant de 139 (x2) Dictée de nombres : 4 entre 500 et 999(cahier) Fiche 1 d'exercices en numération	« Trouve tous les nombres que tu peux écrire avec les chiffres 7, 9, 2, et 0 »		

4	Relire la leçon 1 pour S5	Furet en partant de 139 (x2) Dictée de nombres : 4 entre 500 et 999(cahier) Chercher en binômes toutes les représentations de nbres avec 10 et/ou 5 Ex 321=3x100+2x10+1 À choisir dans un pack de nbres écrits au tableau entre 100 et 999 (cahier) Compter de 15 en 15 jusqu'à dépasser 150	« Trouve tous les nombres que tu peux écrire avec les chiffres 8, 5, 1, et 0 »		
5	Retrouver et recalculer la table de X3 pour S6			Cartes flash sur les formes géométriques. Présenter les cartes « Comment s'appelle la forme ? » Justifier en reformulant le vocabulaire (coté/sommet) Jeu des formes - fiche 1 « Combien de triangles dans cette forme ? » Recherche, synthèse collective et correction puis fiche 2 Fiche avec points et alignements (cf consigne dans le guide du maître) « Est-ce que les points jaunes sont alignés ? » Idem avec les autres couleurs <i>Sur une feuille blanche tracer 4 points alignés</i> Synthèse et comparaison de procédures : outil ? Vérification ? Fiche d'exercice sur les alignements Fichier Géomètre en autonomie	

6	Séance de régulation à construire en fonction des élèves. Bande numérique, calcul mental jeux et retravailler les nombres 11-16 et 60-99 ou les échanges 10u=1d et 10d=1c avec les élèves en difficultés				
7	Table de 3 (x4)	Furet de 2 en 2 à partir de 490 (ardoise) Suite des nombres de 473 à 501 Décomposition de nbres : 326 et 405 Numération fiche 2 (à donner en 2 tps)	Fiche BALANCES		
8	428+200/605+300/723+400	Furet de 2 en 2 à partir de 490 (ardoise) Suite des nombres de 289 à 316 Décomposition de nbres : 680 et 705 Finir la fiche 2 Jeu du Comparator : découverte collective et jeu en autonomie par 4	Fiche BALANCES		

Objectifs principaux

- + Comparer des nombres
- + Les techniques additives
- + Se repérer sur un quadrillage

Mathématiques- Période 1

Module 4

Séances	Calcul mental	Numération Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Ajouter 10 à des nbres entre 100 et 500 (x5) Chercher comment faire +9 à 134 puis 259 Procédures et entraînement sur 3 autres nombres (cahier) Chercher comment faire -9 à 134 puis 259 Procédures et entraînement sur 3 autres nombres (cahier) Relire la leçon 1 pour S2	Dictée de nombres entre 500 et 999 av tableau de numération, nbre suivant, précédent (ardoise) x3 Comparer des nombres (ardoise) 648,,,590, 485,,,584, 702,,,690 Dictée de nombres 579/481/707/892 Fiche écriture des nombres (pour trouver le nbre de dizaines repasser par le tableau de numération 1c=10d)	Faire 1 problème du fichier		
2	Compter de 2 en 2 à partir de 79 et le plus loin possible Enlever 9 à un nombre (x5)	Comparer des nombres (ardoise) 198,,,201, 701,,,697, 973,,,984 Dictée de nombres 512/613/911 Comment poser et calculer une addition 157+84 (+vidéo https://lc.cx/qKCA) Rallye opération posée donner 10 opérations différentes au tableau (autovalidation avec la calculatrice)			

3	Utiliser les doubles pour calculer $20+2+20+2$ puis $10+5+10+5$, $20+6+20+6$	Compter à rebours à partir de 37 de 1 en 1(ardoise) Droites graduées rituels Ranger du plus petit au plus grand 91/76/84/69/88/101 Ateliers Fiche exercices de numération 2 parties du « jeu des 5 dés » + fichier « Le nombre juste »* Comparator	Faire 1 problème du fichier	Atelier reproduction sur quadrillage (2 fiches)	
4	Utiliser les doubles pour calculer $50+4+50+4$, $40+8+40+8$, $30+9+30+9$	Compter à rebours à partir de 72 de 1 en 1(ardoise) Droites graduées rituels Comparer 3 couples de nbres entre 50 et 100 Ateliers Fiche exercices de numération 2 parties du « jeu des 5 dés » + fichier « Le nombre juste »* Comparator	Faire 1 problème du fichier	Atelier reproduction sur quadrillage (2 fiches)	
5	Calculer $112+...=150$ en utilisant la droite graduée. Synthèse avec calculs par bonds 112 à 120 (+8), 120 à 130 (+10), 130 à 140 (+10) 140 à 150 (+10) Chercher $134+...=180$	Compter à rebours à partir de 48 de 2 en 2(ardoise) Droites graduées rituels Comparer 3 couples de nbres entre 50 et 100 Ateliers Fiche exercices de numération 2 parties du « jeu des 5 dés » + fichier « Le nombre juste »* Comparator	Faire 1 problème du fichier	Atelier reproduction sur quadrillage (2 fiches)	

6	Calculer $367 + \dots = 390$ et $333 + \dots = 370$ avec la droite graduée Chercher combien il faut de billets de 5€ pour faire 100€ et 500€ pour 57	Compter à rebours à partir de 97 de 2 en 2 (ardoise) Droites graduées rituels Comparer 3 couples de nbres entre 50 et 100 Ateliers Fiche exercices de numération 2 parties du « jeu des 5 dés » + fichier « Le nombre juste »* Comparator	Problème oral, situation de partage.	Atelier reproduction sur quadrillage (2 fiches)	
7	Séance de régulation à construire en fonction des élèves : retour sur les devoirs, calcul mental (additions simples), cahier des nombres et remédiation sur l'addition (sens et représentation) Relire la leçon 1 pour 58				
8				Rappel sur la notion de point en géométrie. Jeu du portrait « Je suis une figure géométrique, j'ai 3 côtés. Qui suis-je ? » Les élèves dessinent puis comparaison/nom « Je suis une figure géométrique, j'ai 4 côtés. Qui suis-je ? » Les élèves dessinent puis comparaison/nom => débat entre carré, rectangle et quadrilatère quelconque. Redessiner un quadrilatère quelconque dans le cahier. Jeu des formes - Fiche 3 Sur du papier pointé tracer un carré contenant 4 points, un rectangle contenant 5 pts un triangle contenant 3 pts et une figure qui a 6 côtés Fichier « Traceur*** »	