

Comparer, ranger, intercaler les nombres à 2 chiffres

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles < et >.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Prendre appui sur la valeur des chiffres pour comparer deux nombres à deux chiffres.
- ★ Utiliser les signes de comparaison > et <.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Les devinettes

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

Compléter à la dizaine supérieure

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée.
- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures : Complément à la dizaine supérieure.
- ★ Elaborer et choisir des stratégies de calcul.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Compléter un nombre à une dizaine supérieure

Calcul mental à faire en collectif

Mise en atelier : 1 heure

Atelier géométrie

Réalisation du fichier de géométrie

Cf. fichier de géométrie

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Décompo 3

Présentation du jeu
Notice incluse dans le jeu.



Reconnaitre des figures planes

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Reconnaitre, nommer quelques figures géométriques (les figures usuelles).
- ★ Décrire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Identifier carrés, rectangles et triangles rectangles dans un assemblage de figures.
- ★ Repérer des figures identiques avec le calque.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Décompo 3

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.



Double et moitiés (1)

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures : doubles et moitiés de nombres d'usage courant.
- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir le double des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Décompo 3

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.



Calculer en prenant appui sur les doubles

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures : Doubles et moitiés de nombres d'usage courant.
- ★ Elaborer et choisir des stratégies de calcul.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir le double des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20.
- ★ S'appuyer sur les doubles pour calculer un « presque double » et pour simplifier un calcul.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Décompo 3

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.



Les nombres de 60 à 79

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.
- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite...).
- ★ Passer d'une représentation à une autre, en particulier, associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées : Unités de numération.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Consolider la connaissance de la structure des nombres de 60 à 79.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier géométrie

Réalisation du fichier de géométrie

Cf. fichier de géométrie

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Objectif 100 bateaux

Présentation du jeu
Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Mesurer des segments, des distances.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Introduire la première unité de longueur : le centimètre (cm).
- ★ Mesurer et tracer avec la règle graduée.
- ★ Calculer la longueur d'une ligne brisée.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Objectif 100 bateaux

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

 *La sortie scolaire*

Objectifs :

Programme 2016

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

Objectif spécifique de la séance

- ★ Prélever des informations dans un texte et sur une image pour résoudre un problème issu d'un contexte familial

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Objectif 100 bateaux

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser diverses représentations des nombres.
- ★ Passer d'une représentation à une autre, en particulier, associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées : Unités de numération.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Consolider la connaissance de la structure des nombres de 80 à 99.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
Calcul mental + Manipulation Cf. Guide pédagogique « Vivre les maths, CE1 ».	Réalisation du fichier Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Objectif 100 bateaux 2 groupes de jeu. Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.
- ★ Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Situer et encadrer un nombre entre deux dizaines consécutives.
- ★ Repérer sa position dans cet intervalle.
- ★ Compléter à la dizaine supérieure.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier géométrie	Atelier autonome	Atelier de jeu
Réalisation du fichier de géométrie Cf. fichier de géométrie	Réalisation du fichier Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Globe 4 Présentation du jeu Notice incluse dans le jeu.

Polygones : côtés et sommets

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Décrire des figures planes.
 - Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : cote, sommet.
 - Egalité de longueurs.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Introduire le vocabulaire sommet, côté.
- ★ Déterminer le nombre de sommets et de cotes d'un polygone.
- ★ Reconnaître des égalités de longueur.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Globe 4

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

L'addition posée sans retenue

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Calcul pose.
 - Mettre en œuvre un algorithme de calcul pose pour l'addition.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Revoir la technique de l'addition posée sans retenue.
- ★ Poser une addition de 2 ou 3 termes en colonnes.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Globe 4

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

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

- ★ Chercher, dans des situations de partition, la somme de toutes les parties ou la valeur d'une partie.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
Calcul mental + Manipulation Cf. Guide pédagogique « Vivre les maths, CE1 ».	Réalisation du fichier Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Globe 4 2 groupes de jeu. Notice incluse dans le jeu.

La table d'addition : sommes supérieures à 10

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
 - Tables de l'addition.
 - Décompositions additives.
 - Complément à la dizaine supérieure.
- ★ Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Poursuivre la construction du répertoire additif.
- ★ • Suggérer des méthodes de calcul par décomposition et passage par la dizaine.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier géométrie	Atelier autonome	Atelier de jeu
Réalisation du fichier de géométrie Cf. fichier de géométrie	Réalisation du fichier Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Skippers Présentation du jeu Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Comparer, estimer, mesurer des longueurs.
- ★ Mesurer des longueurs avec un instrument adapté.
 - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.
 - Unités de mesures usuelles : cm, dm.
 - Relations entre les unités de longueur.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser une nouvelle unité de longueur, le décimètre (dm).
- ★ Connaitre la relation $10 \text{ cm} = 1 \text{ dm}$.
- ★ Faire des liens entre les unités de mesure décimales et les unités de numération.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Skippers

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

Calculs variés (1)

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Elaborer des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit. : Propriétés de la numération.
- ★ Calcul mental.
 - Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact.
 - Calculer en utilisant des écritures en ligne additives.
- ★ Calcul pose : Mettre en œuvre un algorithme de calcul pose pour l'addition.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Développer des compétences au service du calcul réfléchi.
- ★ Procéder à une séance de révision.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Skippers

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

Ajouter, soustraire des dizaines entières

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- ★ Elaborer et choisir des stratégies de calcul.
 - Propriétés de la numération.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Ajouter, retrancher des dizaines entières à un nombre à deux chiffres en s'appuyant sur la structure des nombres.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Skippers

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

Coder les cases d'un quadrillage

Objectifs :

Programme 2016

- ★ (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères.
- ★ Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements sur un quadrillage.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Coder et décoder l'emplacement d'une case d'un quadrillage.
- ★ Se repérer sur un quadrillage.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier géométrie

Réalisation du fichier de géométrie

Cf. fichier de géométrie

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Bataille navale

Présentation du jeu
Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères.
- ★ Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements sur un quadrillage.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Coder et décoder l'emplacement d'un nœud d'un quadrillage.
- ★ Se repérer sur un quadrillage.
- ★ Tracer une figure à partir de points.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Bataille navale

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

 

Le nombre 100 / cent

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser diverses représentations des nombres.
- ★ Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.
 - Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, ...) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Objectif spécifique de la séance

- ★ Présenter 100, premier nombre à trois chiffres, sous son aspect cardinal (10 dizaines) et ordinal (suivant de 99).

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé

Calcul mental + Manipulation

Cf. Guide pédagogique
« Vivre les maths, CE1 ».

Atelier autonome

Réalisation du fichier

Réalisation autonome du
fichier par les élèves.

Atelier de jeu

Bataille navale

2 groupes de jeu.
Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne conduisant à utiliser les quatre opérations.
- ★ Sens des opérations.
- ★ Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction).

Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser les expressions « de plus que », « de moins que ».
- ★ chercher un état dans une situation de comparaison.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
Calcul mental + Manipulation	Réalisation du fichier	Bataille navale
Cf. Guide pédagogique « Vivre les maths, CE1 ».	Réalisation autonome du fichier par les élèves.	2 groupes de jeu. Notice incluse dans le jeu.

 Groupements par 100

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Dénombrer des collections en les organisant.
- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser diverses représentations des nombres.
- ★ Interpréter le nom des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.
- ★ Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, ...) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Objectif spécifique de la séance

- ★ Faire le lien entre groupements par 10 ou par 100 et numération de position.
- ★ Comprendre l'aspect décimal (base 10) de notre numération pour les nombres à trois chiffres.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier géométrie	Atelier autonome	Atelier de jeu
Réalisation du fichier de géométrie	Réalisation du fichier	Après 100 : le défi
Cf. fichier de géométrie	Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Présentation du jeu Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Dénombrer des collections en les organisant.
- ★ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ★ Utiliser diverses représentations des nombres.
- ★ Interpréter le nom des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.
- ★ Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, ...) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Objectif spécifique de la séance

- ★ Appliquer la valeur des chiffres dans des activités de codage et de décodage.
- ★ Associer à une collection une désignation de son nombre d'éléments.
- ★ Construire une collection à partir d'une désignation de son nombre d'éléments.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
Calcul mental + Manipulation Cf. Guide pédagogique « Vivre les maths, CE1 ».	Réalisation du fichier Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Après 100 : le défi 2 groupes de jeu. Notice incluse dans le jeu.

Objectifs :

Programme 2016

- ★ Organisation et gestion de données.
- ★ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.
- ★ Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux.
- ★ Modes de représentation de données numériques : tableaux.
- ★ Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne conduisant à utiliser les quatre opérations.

Objectif spécifique de la séance

- ★ Utiliser des tableaux pour prélever et organiser des données.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier dirigé	Atelier autonome	Atelier de jeu
Calcul mental + Manipulation Cf. Guide pédagogique « Vivre les maths, CE1 ».	Réalisation du fichier Réalisation autonome du fichier par les élèves.	Après 100 : le défi 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 du tracé à la règle et des reproductions sur quadrillage. Les élèves évoluent à leur rythme.