

## Objectifs principaux

- + Le calcul mental
- + Les doubles
- + Les mesures

# Mathématiques- Période 4

## Module 14

Séances	Calcul mental	Nombres et Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures	
1	- Ajouter un nombre entre 1 et 9 à 10-20-30-40-50 ou 60 - Ajouter des dizaines entières : 10+30, 20+40, 50+10,	Représentation de nombres au tableau sous la forme de barres de dix et cubes unités	<b>4 ateliers à faire tourner</b>  - Fiche « dallages » à compléter / jeu dépasse pas 30  - Jeu « Premier posé ».  - mesure de masses  - leçons doubles et exercices			
2	Décompositions interroger les cartes mentales					
3	Décompositions interroger les cartes mentales					
4	Décompositions interroger les cartes mentales					
5	Régulation, calcul mental, évaluation, fichiers, jeux					
6	-Compter à rebours à l'ardoise de 2 en 2 en partant de 20. --Illustrer les doubles. - Calculer collectivement l'addition $27 + 12$ à partir des cubes et barres de 10.		Faire un problème du fichier. Problème avec l'affiche « Parc d'attraction ».			
7	Chronomaths 5			- Formes géométriques à main levée. - Fiche pointée	-Power point grandeurs - Fiche sur les grandeurs	

## Objectifs principaux

- + La résolution de problèmes
- + Les additions à trou
- + La soustraction

# Mathématiques- Période 4

## Module 15

Séances	Calcul mental	Nombres et Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	recherche à l'ardoise : $1 + \dots = 6$ ; $7 + \dots = 10$ , $9 - \dots = 8$	- Écrire 1 et 2 en lettres - Nombres avec dizaines et unités			
2	recherche à l'ardoise : $\dots + 4 = 9$ ; $2 + \dots = 11$ ; $7 - \dots = 3$	- Écrire 3 et 4 en lettres - Nombres avec dizaines et unités	4 ateliers - Écrire en lettres dans le cahier les nombres 9 – 10– 14 – 18 - Puis fichier « Pyramide* » - Faire 2 fiches du fichier « Horodator * ». - Jeu du premier posé. <b>- Résolution de problème : recherche de l'état initial</b>		
3	chercher comment faire facilement le calcul $9+6$ .	- Écrire 5 - 6 en lettres - Fleur numérique			
4	chercher comment faire facilement le calcul $8 + 7$	- Écrire 7- 8 en lettres - Fleur numérique			
5	Régulation				
6	- Travail sur les ordres de grandeur - Soustractions avec appui sur les doubles.		- Problème multiplicatif - Présentation de la boîte à énigmes.		

**M+HxM****Objectifs principaux**

- + Les solides
- + Les calculs additifs

# Mathématiques - Période 4

## Module 16

Séances	Calcul mental	Nombres et Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	- Compléments à 10 - Enlever 2 à un nombre			- Jeu des formes sur ardoise - <b>Découverte des solides</b>	
2	Petites additions et calcul en ligne.			- <b>Les solides</b> - <b>Fichier repro</b>	
3			Rallye maths manche 3		
4	Chronomaths 6	<b>Jeu des 5 dés en collectif</b>	Problème du fichier ou boîte à énigmes		
5	Régulation : correction du rallye				

**M+HxM****Objectifs principaux**

- + La construction des nombres
- + L'évaluation

# Mathématiques - Période 4

## Module 17

Séances	Calcul mental	Nombres et Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	Chronomaths 7	- « petits » calculs - Les presque doubles			Mesures de longueurs
2	Jeu tableau des nombres	Evaluation			
3		Evaluation			
4	Jeu tableau des nombres	Evaluation			
5	Régulation : jeux de la période				

## Objectifs principaux

- + Les nombres 60–79
- + Les solides

# Mathématiques - Période 4

## Module 18

Séances	Calcul mental	Nombres et Calcul	Gestion et organisation des données Problèmes	Espace et géométrie	Grandeurs et mesures
1	-écrire 9-11 -13 - et compléter suite. -- Retirer 2 à un nombre entre 40 et 60	- Comptine des dizaines (jusque 70) - <b>Découverte des nombres de 60 à 79.</b>			
2	- écrire 10-13-16 - et compléter suite. - Ajouter 5 à un nombre entre 40 et 60	- <b>Fiche sur les nombres de 60 à 79</b>			
3	Jeu de la cible	- <b>Tables d'additions de 6 à 9</b>	Un problème du fichier		
4	Jeu de la cible		Un problème du fichier	<b>Solides</b>	
5	Régulation : ateliers dont jeu peu utilisé				