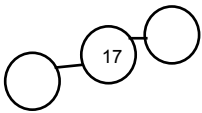
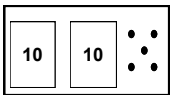
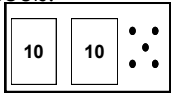

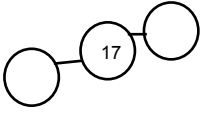
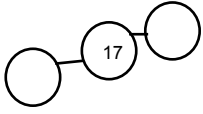
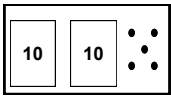
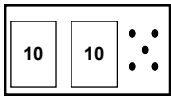

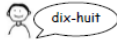


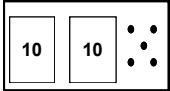
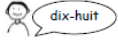
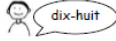



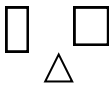

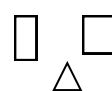

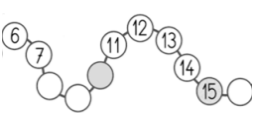
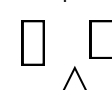
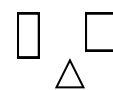
# Trimestre 2 - semaine 1

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combien sur deux cartes ?</li> <li>• Jeu du Plouf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la fusée</li> <li>• Dictée de nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>• <b>Il en manque !</b> Les étiquettes nombres sont dans le désordre, il faut les remettre dans l'ordre et chercher celles qui manquent</p> <p>• <b>Chenillo et chenillette</b></p> 	<p>• <b>Le grand Ziglorton</b> Appropriation du jeu : le marchand de boutons s'est organisé. Il a des boutons seuls et des boutons tout prêt en paquet de 10. Vous allez lui demander ce que vous voulez pour réparer vos ziglotrons. Attention, le vendeur ne peut pas donner plus de 9 boutons tout seuls.</p> 	<p>• <b>Le grand Ziglorton</b> Appropriation du jeu : le marchand de boutons s'est organisé. Il a des boutons seuls et des boutons tout prêt en paquet de 10. Vous allez lui demander ce que vous voulez pour réparer vos ziglotrons. Attention, le vendeur ne peut pas donner plus de 9 boutons tout seuls.</p> 	<p>• <b>Loto de 1 à 69</b></p> <p>18</p> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indiquer le nombre avant et le nombre après</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indiquer le nombre avant et le nombre après</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire des groupements par 10</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire des groupements par 10</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour trouver les cartes qui manquent : il faut remettre les cartes dans l'ordre</li> <li>• Verbalisation : comment les nombres sont-ils rangés ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour gagner au jeu du grand Ziglorton ?</li> <li>• TE : la famille des 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>


# Trimestre 2 - semaine 2

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	•Révisions tables	•Pioche des problèmes	•Dictée de nombres •Nombres avant et après	•Passage des ceintures des tables
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>•<b>Le chèque magique</b> : écrire littéralement les nombres à l'aide du chèque magique</p> <p style="text-align: center;">18</p> 	<p>•<b>Le chèque magique</b> : écrire littéralement les nombres à l'aide du chèque magique</p> <p style="text-align: center;">18</p> 	<p>•<b>Jeu des étiquettes</b> : Ranger sur le fil à linge les étiquettes que le maître pioche dans l'ordre croissant (les dizaines sont indiquées). Nombres compris entre 0 et 69.</p>  <p style="text-align: center;">3 ; 8 ; 14</p>	<p>•<b>Mirage ten</b> : compter de 10 en 10</p> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<p>•Faire des groupements par 10</p> 	<p>•Écriture littérale des nombres</p> <p style="text-align: center;">18</p> 	<p>•Écriture littérale des nombres</p> <p style="text-align: center;">18</p> 	<p>•Ranger les nombres dans l'ordre</p>  <p style="text-align: center;">3 ; 8 ; 14</p>
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<p>•Comment faire pour remplir le chèque ? Verbalisation</p>	<p>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</p>	<p>•Comment faire pour ranger les étiquettes dans l'ordre ?</p>	<p>•Comment faire pour compter de 10 en 10 ?</p>


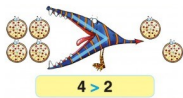
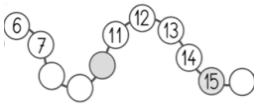



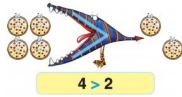
# Trimestre 2 - semaine 3

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dictée de doigts</li> <li>• Combien sur deux cartes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dictée de nombres</li> <li>• Nombres avant et après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Trier des formes</b> : trier des formes simples en famille et leur donner un nom</li> <li>• Mise en commun</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tracer des formes simples : les triangles</b> Présentation du problème : relier les points qui portent le même numéro. Les tracés se font à la règle. On a maintenant un dessin. On peut y reconnaître certaines formes ou figures. Il s'agit de colorier trois triangles qui ne se touchent pas. Mise en commun + trace écrite</li> <li>Problème 2 : construire des triangles différents sur un papier pointé (qui n'ont pas la même forme).</li> <li>Mise en commun + trace écrite</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Tracer des formes simples : les carrés et les rectangles</b> construire des carrés et des rectangles différents sur un papier pointé (qui n'ont pas la même forme).</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cubes emboîtables</b> : jeu des calculs additifs et soustractifs en ligne</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> <math display="block">+ ?</math> <math display="block">- ?</math> </div>
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter de 10 en 10</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compter de 10 en 10</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconnaître des formes simples</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tracer des formes simples</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quelles sont les différentes familles de formes que vous avez trouvées ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour tracer des formes telles que le carré, le rectangle, le triangle ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour gagner au jeu du portrait ? Verbalisation au vocabulaire à utiliser ; création de l'affiche collective</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour gagner au jeu des cubes emboîtables ? Le sur-comptage ?</li> </ul>









# Trimestre 2 - semaine 4

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	•Ecriture littérale des nombres	Pioche des problèmes	•Compter de 10 en 10 •Ranger étiquettes nombres	•Passage ceintures des tables
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>•<b>Mémory des doubles</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Le double de 6 ?</div>	<p>•<b>Le jeu des 5 cartes :</b> Matériel : des cartes portant les nombres 2, 4, 6, 8, 10 en trois exemplaires de trois couleurs différentes Jeu à trois. Les cartes sont posées en désordre (ou en tas) à l'envers. Chaque joueur s'attribue l'une des trois couleurs. À tour de rôle, chaque joueur tire une carte : Si la carte tirée porte un nombre qui correspond à la couleur qu'il s'est attribuée, elle garde sa valeur Si la carte tirée porte un nombre d'une autre couleur, elle ne vaut plus que la moitié du nombre inscrit A la fin de la partie, chaque joueur totalise ses points.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Le double de 6 ?</div>	<p>•<b>Le jeu des 5 cartes :</b> Matériel : des cartes portant les nombres 2, 4, 6, 8, 10 en trois exemplaires de trois couleurs différentes Jeu à trois. Les cartes sont posées en désordre (ou en tas) à l'envers. Chaque joueur s'attribue l'une des trois couleurs. À tour de rôle, chaque joueur tire une carte : Si la carte tirée porte un nombre qui correspond à la couleur qu'il s'est attribuée, elle garde sa valeur Si la carte tirée porte un nombre d'une autre couleur, elle ne vaut plus que la moitié du nombre inscrit A la fin de la partie, chaque joueur totalise ses points.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Le double de 6 ?</div>	<p>•<b>La punta des dizaines</b> Matériel : Jeu de cartes avec des multiples de 10 entre 40 et 140 pour représenter la cible Jeu de cartes portant des multiples de 10 entre 10 et 90 avec une forte proportion de cartes entre 20 et 50 Les cartes sont affichées au tableau ainsi qu'un nombre cible. Consigne : il faut prendre 3 cartes ; la somme des nombres écrits sur ces cartes doit être égale au nombre affiché au tableau : le nombre cible.</p> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;">  </div>
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<p>•Donner le résultat d'une addition ou d'une soustraction</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <math>+ ?</math>  <math>- ?</math> </div>	<p>•Donner le résultat d'une addition ou d'une soustraction</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <math>+ ?</math>  <math>- ?</math> </div>	<p>•Retenir les doubles</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Le double de 6 ?</div>	<p>•Retenir les doubles</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">Le double de 6 ?</div>
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> </ul>
<b>Bilan</b>	•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour	•Comment faire pour gagner au jeu des 5 cartes ? Comment ne pas confondre double et moitié ?	•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour	•Comment faire pour gagner au jeu de la punta des dizaines ?


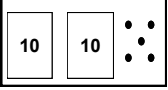
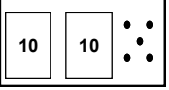


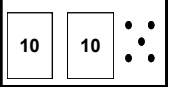
# Trimestre 2 - semaine 5

	<b>JOUR 1</b>	<b>JOUR 2</b>	<b>JOUR 3</b>	<b>JOUR 4</b>
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Compter de 10 en 10</li> <li>•Concours de sommes</li> </ul>	Pioche des problèmes	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Les doubles</li> <li>•La punta des dizaines</li> </ul>	•Passage ceintures des tables
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>•<b>La punta des dizaines</b> Matériel : Jeu de cartes avec des multiples de 10 entre 40 et 140 pour représenter la cible Jeu de cartes portant des multiples de 10 entre 10 et 90 avec une forte proportion de cartes entre 20 et 50</p> <p>Les cartes sont affichées au tableau ainsi qu'une nombre cible.</p> <p>Consigne : il faut prendre 3 cartes ; la somme des nombres écrits sur ces cartes doit être égale au nombre affiché au tableau : le nombre cible.</p> 	<p>•<b>Le jeu de Fritz :</b> L'élève pioche deux cartes-nombres au hasard et les place au bon endroit par rapport Fritz. Plateau pour comparer les nombres 2 L'élève doit mettre le bon Fritz entre les deux nombres choisis par l'enseignant.</p> 	<p>•<b>Mirage ten :</b> compter de 10 en 10 à l'aide de l'avion mirage ten</p> 	<p>•<b>Formes et gabarits :</b> •L'enseignant distribue 2 ou 3 gabarits par enfant. Vous allez dessiner des formes en utilisant les gabarits que je vous ai donné. Les formes doivent se toucher par un côté. Vous en tracerez le tour au crayon à papier avec soin.</p> <p>•Présentation du problème : voici des dessins qui ont été fait avec certains gabarits (ce sont des modèles). Vous aurez à reproduire tout à l'heure ces dessins. Pour cela, il faudra choisir les bons gabarits sur le catalogue en venant me les demander et en me donnant la lettre écrite dessus.</p> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<p>•Additionner des nombres ronds</p> 	<p>•Additionner des nombres ronds</p> 	<p>•Comparer des nombres</p> 	<p>•Donner le résultat d'une addition ou d'une soustraction</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: auto;"> <math display="block">+ ?</math> <math display="block">- ?</math> </div>
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémo des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémo des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémo des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémo des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> </ul>
<b>Bilan</b>	•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour	•Comment faire pour gagner au jeu de Fritz ?	•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour	•Comment faire pour réussir le travail du formographe ?

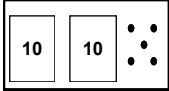
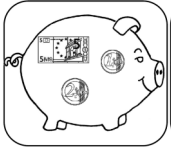
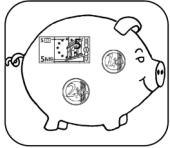

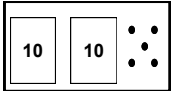
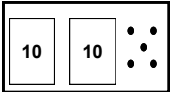
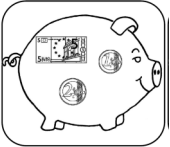
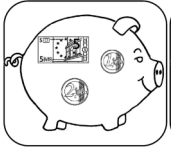
# Trimestre 2 - semaine 6

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Compter de 10 en 10</li> <li>•La punta des dizaines</li> </ul>	Pioche des problèmes	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•La punta des dizaines</li> </ul>	•Passage des ceintures des tables
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>•<b>Le jeu + ou - 10, + ou - 1 :</b> Plateau de jeu pour quatre enfants. Cartes + 10, - 10, + 1, - 1, pions Les enfants partent du nombre 30. Ils piochent une carte et avance ou recule leur pion du nombre de cases demandés.</p> 	<p>•<b>Le jeu + ou - 10, + ou - 1 :</b> Plateau de jeu pour quatre enfants. Cartes + 10, - 10, + 1, - 1, pions Les enfants partent du nombre 30. Ils piochent une carte et avance ou recule leur pion du nombre de cases demandés.</p> 	<p>•<b>C'est quelle bande ?</b> Le jeu se joue à trois. Chaque joueur choisit une couleur présente sur le dé reconfiguré (3 fois 2 couleurs) et prend le crayon de la couleur correspondante. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Si le joueur obtient sa couleur, il choisit une bande de la pioche et la marque d'une croix avec son crayon. Sinon il passe son tour. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de bandes dans la pioche. Le joueur qui gagne est celui qui peut faire le plus long chemin avec les bandes qu'il a gagné.</p> 	<p>•<b>Les bandes colorées</b> Sur la feuille, Gribouille a dessiné une bande. On va la recouvrir avec des morceaux de bandes de couleur. Vous travaillerez par groupe de deux. Vous vous mettez d'accord dans les groupes sur ce qu'il vous faut pour recouvrir exactement la bande. Puis un élève ira chercher ce qu'il faut de morceaux pour le groupe. Ensuite vous vérifierez qu'avec ces morceaux vous recouvrirez exactement la bande. Je donne à chaque groupe une fiche avec la bande dessinée et un morceau de la bande de couleur rose.</p> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Reproduire au formographe</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ajouter ou retrancher 1 ou 10 rapidement</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ajouter ou retrancher 1 ou 10 rapidement</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comparer des objets selon leur longueur</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>
<b>Bilan</b>	•Comment faire pour ajouter ou retrancher 1 ou 10 rapidement ?	•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour	•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour	•Comment faire pour mesurer avec une unité ?

# Trimestre 2 - semaine 7


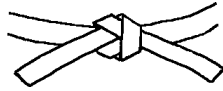
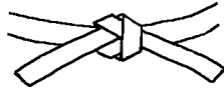



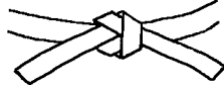
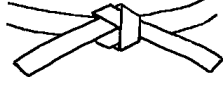
	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Dictée de nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (gé)</b> a dessiné le recouvrir des avec procédera . Je vais une bande vous donne-colorée et eux bandes lue.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les bandes colorées</b> Gribouille sur la feuille, a dessiné une bande. On va cette fois recouvrir avec une bande de couleur qui a exactement la même longueur. . Dans un premier temps, je vous donnerai la fiche avec la bande dessinée. Vous écrirez des informations qui vous permettront de réaliser une bande de couleur qui a exactement la même longueur que la bande dessinée. Dans un deuxième temps, à l'aide des informations, vous découperez exactement à la longueur voulue une bande que je vais vous donner. Je donne à chaque groupe une fiche avec la bande dessinée. Je donne aussi le morceaux unité et une feuille pour noter les renseignements.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Problèmes multiplicatifs</b> : résoudre des problèmes et apprendre çà présenter</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">?</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les fourmillions</b> : Les enfants par groupe de 3 sont devant un nombre important (plus de 80 objets identiques = cubes). Ils ont pour consigne de les compter pour savoir combien il y en a.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Les fourmillions</b> : Les enfants par groupe de 3 sont devant un nombre important (plus de 80 objets identiques = cubes). Ils ont pour consigne de les compter pour savoir combien il y en a.</li> </ul> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesurer à l'aide d'une unité</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesurer à l'aide d'une unité</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problèmes multiplicatifs</li> </ul> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">?</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dénombrer une grande quantité d'objets</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour présenter/résoudre un problème ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour trouver le nombre de cubes dans le jeu des fourmillions ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>

# Trimestre 2 - semaine 8








	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Jeu de la fusée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dictée de nombres</li> <li>• Punta des dizaines</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>• <b>Loto constellations / nombres</b> : Un enfant pioche un nombre inférieur à 100 et les autres élèves regardent sur leur carte de jeu si ils ont la constellation correspondante.</p> 	<p>• <b>Qui a le plus ?</b> Consigne : chercher d'autres manières de réaliser une somme d'argent.</p> <p>Mise en commun : certains pièces ou certains billets n'existent pas : pièces de 3 € ou billets de 4 € par exemple. Faire une affiche qui présente toutes les pièces ou tous les billets existants.</p> 	<p>• <b>Qui a le plus ?</b> Consigne : chercher d'autres manières de réaliser une somme d'argent.</p> <p>Mise en commun : certains pièces ou certains billets n'existent pas : pièces de 3 € ou billets de 4 € par exemple. Faire une affiche qui présente toutes les pièces ou tous les billets existants.</p> 	<p>• <b>Le compteur</b> : Affichages de nombres sans dénombrement : les enfants affichent le nombre annoncé par le maître. Il demande ensuite d'afficher celui qui suit. Travail notamment autour des nombres avec 9 unités.</p> <p>Affichages liés à des activités de dénombrement : le maître annonce : « je prends 41 jetons puis j'ajoute 1 jeton, j'en ajoute 4, j'en enlève 1... les élèves modifient l'état de leur compteur. Idem mais on ajoute et on enlève aussi des dizaines.</p> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dénombrer une grande quantité d'objets</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Associer constellations et nombres</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calculer un montant</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calculer un montant</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour gagner lot constellations / nombres ?</li> <li>• TE : création des familles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour utiliser son compteur ?</li> </ul>



# Trimestre 2 - semaine 9

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, ré-investissem ent</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Vite dit, vite écrit</li> <li>•Compter de 10 en 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Dictée de nombres</li> <li>•Nombres avant et après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>•<b>Le compteur :</b> Affichages de nombres sans dénombrement : les enfants affichent le nombre annoncé par le maître. Il demande ensuite d'afficher celui qui suit. Travail notamment autour des nombres avec 9 unités.</p> <p>Affichages liés à des activités de dénombrement : le maître annonce : « je prends 41 jetons puis j'ajoute 1 jeton, j'en ajoute 4, j'en enlève 1... les élèves modifient l'état de leur compteur. Idem mais on ajoute et on enlève aussi des dizaines.</p> 	<p>•<b>Les doubles, c'est pratique :</b> Phase 1 : révision des doubles dont le résultat est inférieur à 20 Phase 2 : duel de calculs entre deux enfants. L'enfant qui répond la plus vite gagne un point. Calculs proposés : <math>8 + 9</math>, <math>7 + 8</math>, <math>6 + 7</math>, <math>5 + 6</math>, <math>4 + 5</math>, <math>3 + 4</math></p> 	<p>•<b>Les doubles, c'est pratique :</b> Phase 1 : révision des doubles dont le résultat est inférieur à 20 Phase 2 : duel de calculs entre deux enfants. L'enfant qui répond la plus vite gagne un point. Calculs proposés : <math>8 + 9</math>, <math>7 + 8</math>, <math>6 + 7</math>, <math>5 + 6</math>, <math>4 + 5</math>, <math>3 + 4</math></p> 	<p>•<b>La course aux escargots</b> Zoé et Gribouille ont décidé d'organiser une course a escargots. C'est Gribouille qui a tracé le chemin. (lecture du document) Zoé dit que Gribouille a triché, que le chemin de son escargot est plus court que le sien. Je vous donne deux bandes de papier que vous pourrez utiliser pour vérifier que Zoé a raison.</p> 
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Calculer à l'aide du compteur</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Calculer à l'aide du compteur</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Calculer à l'aide des doubles</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Calculer à l'aide des doubles</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour gagner au jeu les presque doubles ?</li> <li>•Création de la trace écrite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>

# Trimestre 2 - semaine 10

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les doubles c'est pratique</li> <li>• Écriture littérale des nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dictée de nombres</li> <li>• Nombres avant et après</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<p>• <b>La course aux escargots</b> Nous avons déjà comparé des longueurs de chemins en les mesurant avec une unité. Il s'agit du même problème : il faut savoir si les chemins 1 et 2 sont de la même longueur. Attention, vous ne pouvez utiliser que les deux unités que je vous ai données. Mettez vous d'accords entre voisins et vous répondrez sur la feuille. Orienter si nécessaire vers l'utilisation de l'unité en report.</p> 	<p>• <b>Calculs en arbre</b> : calculs à réaliser à deux le plus vite possible</p> 	<p>• <b>Calculs en arbre</b> : calculs à réaliser à deux le plus vite possible</p> 	<p>• <b>Les carrelages</b> Matériel : Des rectangles de différentes tailles quadrillés, des carrés de bristol qui représentent les carreaux à poser, des assemblages de 10 carrés selon des formes différents (alignés, en rectangle 5X2, ou d'autres formes rectangulaires), des bons de commande Règle du jeu : le nombre de carreaux isolés ne doit pas être supérieur à 9. Les paquets de 10 pourront être découpés pour effectuer la validation. Chaque binôme reçoit une pièce à carrelé et doit passer son bon de commande.</p> $\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesurer à l'aide des centimètres</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mesurer à l'aide des centimètres</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calculer en arbre</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Calculer en arbre</li> </ul> 
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la bataille</li> <li>• Jeu du boulou boulou</li> <li>• Jeu du portrait</li> <li>• Memory des doubles</li> <li>• Loto de 1 à 69</li> <li>• Cubes emboîtables</li> <li>• Le jeu des 5 cartes</li> <li>• Le jeu de Fritz</li> <li>• Le formographe</li> <li>• Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>• Loto constellations / nombres</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour résoudre un calcul en arbre ?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comment faire pour gagner au jeu des carrelages ?</li> </ul>

# Trimestre 2 - semaine 11

	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Vite dit, vite écrit</li> <li>•+ ou - 10, + ou - 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Les doubles c'est pratique</li> <li>•Les carrelages</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Les carrelages</b></li> </ul> <p>Chaque binôme reçoit une pièce à carrelé et doit passer son bon de commande. Le maître ramasse les pièces et distribue une troisième bon de commande : les deux enfants doivent se mettre d'accord pour ne passer qu'une commande pour eux deux. Le groupe avec ce nouveau bon, vient chercher les carreaux et vérifie son travail en validant sur les pièces que le maître leur rend. (travail avec retenue)</p> $\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Les carrelages</b></li> </ul> <p>Chaque binôme reçoit une pièce à carrelé et doit passer son bon de commande. Le maître ramasse les pièces et distribue une troisième bon de commande : les deux enfants doivent se mettre d'accord pour ne passer qu'une commande pour eux deux. Le groupe avec ce nouveau bon, vient chercher les carreaux et vérifie son travail en validant sur les pièces que le maître leur rend. (travail avec retenue)</p> $\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Jeux sur pistes</b></li> </ul> <p>Une piste de nombres affichée au tableau (nombres de 1 à 100). Un dé classique et un dé avec 3 faces + et 3 faces -.</p> <p>Les enfants commencent à la case 40. Un élève lance les deux dés et avance ou recule du nombre indiqué. A chaque lancé, les élèves sont invités à prévoir la case d'arrivée. Pour cela, l'enseignant cache les la frise des nombres. On valide les résultats annoncés en déplaçant effectivement le pion. Si l'enfant s'est trompé, il n'avance pas;</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">6+....=8</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•<b>Jeux sur pistes</b></li> </ul> <p>L'enseignant annonce : je suis sur la case 45 et je recule de 6. Sur quelle case j'arrive ?</p> <p>L'enseignant annonce : je suis sur la case 45 et j'avance de 6. Sur quelle case j'arrive ?</p> <p>L'enseignant annonce : j'étais sur la case 36 et je suis maintenant sur la case 38. De combien ai-je avancé ?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">6+....=8</div>
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Résoudre une addition en dessinant</li> </ul> $\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Résoudre une addition en dessinant</li> </ul> $\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Résoudre une addition en dessinant</li> </ul> $\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Distinguer recherche de compléments, additions, soustractions</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">6+....=8</div>
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforcement)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Memory des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>

## Trimestre 2 - semaine 12

	<b>JOUR 1</b>	<b>JOUR 2</b>	<b>JOUR 3</b>	<b>JOUR 4</b>
<b>Calcul mental, réinvestissement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Écriture littérale des nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Pioche des problèmes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Carrelages</li> <li>•Vite dit, vite écrit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Passage des ceintures des tables</li> </ul>
<b>Atelier 1 : situation problème (dirigé)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ateliers à la demande des enfants pour valider compétences manquantes</li> <li>•Pour les élèves ayant réussis toutes les compétences : jeu du recto verso</li> </ul>			
<b>Atelier 2 : travail individuel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Ateliers à la demande des enfants pour valider compétences manquantes</li> <li>•Pour les élèves ayant réussis toutes les compétences : jeu du recto verso</li> </ul>			
<b>Atelier 3 : jeux en autonomie (renforce ment)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémoire des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémoire des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémoire des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Jeu de la bataille</li> <li>•Jeu du boulou boulou</li> <li>•Jeu du portrait</li> <li>•Mémoire des doubles</li> <li>•Loto de 1 à 69</li> <li>•Cubes emboîtables</li> <li>•Le jeu des 5 cartes</li> <li>•Le jeu de Fritz</li> <li>•Le formographe</li> <li>•Le jeu + ou - 10, + ou - 1</li> <li>•Loto constellations / nombres</li> </ul>
<b>Bilan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Comment faire pour réussir le travail individuel ? Présentation par un enfant du travail du jour</li> </ul>