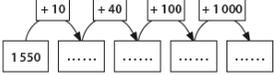
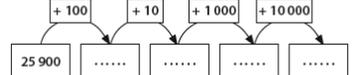


	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M1 
A photocopier	Fiche de tri + 3 feuilles de couleur					S1
Matériel à préparer	Bande numérique collective Jeu du gobelet (gobelet + jetons)			Fichier problèmes Etiquettes nombres (1000/10/20/5/100/8)	Fichier problèmes Etiquettes nombres (1000/10/20/5/100/8/ 1 000 000)	
A copier au tableau	Un modèle de chiffre 1	<p>18 ; 34 ; 23 ; 9 81 ; 57 ; 73 ; 39 3 + 5 / 2 + 5 / 5+6 / 5+7 J'ai 8 billes dans mon sac, je gagne 4 billes à la récréation. Combien ai-je de billes après la récréation ? Chiffres : 2 ; 4 ; 6 ; 8</p>	<p>178 ; 314 ; 755 ; 298 411 ; 613 ; 512 ; 419 13 + 14 / 12+25 / 13 + 26 / 22+37 J'ai 4 sachets de 15 billes dans mon sac. Combien ai-je de billes au total ? Chiffres : 2 ; 4 ; 6 ; 8 ; 0</p>	<p>Afficher mots – nombres Consigne du travail sur cahier</p>	<p>Afficher mots – nombres Consigne du travail sur cahier</p>	
Apprentissage	<p>Réciter la comptine le + loin. Ecrire le nbre final au tableau Montrer les doigts. Dire combien. Aouter 1 (X4) Jeu du gobelet : Montrer vide. Ajouter 1 et encore 1 et encore 1. Garder le nbre de jetons dans la tête. 2 parties : 3 et 1 / et 2 et 1/ Fiche tri. 2 par 2 → trier en 3 parties les étiquettes. (faire le bilan : chiffres, lettres, symboles).</p>	<p>1/ Recopier la 1^{ère} série sur ardoise + classer du + petit au plus grand. Puis série 2. 2/ Sur ardoise : calculs 3/ Comptine à partir de 30, aussi loin que possible. On écrit le nbre au tableau. + 1 autre élève. 4/ problème à lire du tableau 5/ Avec les chiffres du tableau, écrire le + de nbres possibles. Les écrire en lettres sur le cahier du jour.</p>	<p>1/ Sur l'ardoise. Les enfants compte à rebours de 2 en 2 à partir de 80. 2/ Recopier la 1^{ère} série sur ardoise + classer du + petit au plus grand 3/ corriger les calculs des ce1. 4/ Sur ardoise : calculs 5/ Recopier le problème sur le cahier du jour. Le résoudre. 6/ Avec les chiffres du tableau, écrire le + de nbres possibles. Les écrire en lettres sur le cahier du jour.</p>	<p>1/ Ecrire tous les nombres possibles avec les étiquettes mots-nombres. Les écrire en lettres puis en chiffres sur le cahier puis sous forme décomposée. <i>Ex : mille-cinq-cent-dix-huit = 1 518 = 1000 + 500 + 10 + 8</i> 2/ lecture de la 1^{ère} page du fichier problème. Reformuler ce qu'on a lu au voisin. Faire le problème 1 3/Compter de 1000 en 1000 jusque 25 000 4/ Dictée de nombres : 7017/8075. 5/Ecrire le nbre de dizaine et nbre de centaines 6/ Cal : 17 +8 / 15+7/ (s'aider de la décomposition)</p>	<p>1/ Ecrire tous les nombres possibles avec les étiquettes mots-nombres. Les écrire en lettres puis en chiffres sur le cahier puis sous forme décomposée. <i>Ex : mille-cinq-cent-dix-huit = 1 518 = 1000 + 500 + 10 + 8</i> 2/ lecture de la 1^{ère} page du fichier problème. Reformuler ce qu'on a lu au voisin. Faire le problème 1 3/ à partir de de 25000, ajouter 10 000 puis compter de 5 000 en 5000 4/dictée de nombres : 20005 / 83072 5/ nbre diz et cent. 6/ Cal : 517+8/615+7</p>	
A ajouter						

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M1 
A photocopier	Cartes scores / Fiches 1 et 2 (avec les points)				Feuilles de score voyage spatial	S2
Matériel à préparer	Bande numérique collective. Cacher le nbre 4. Cartes flashs nombres entre 1 et 10. Dés pour bataille des dés + jetons + carte de score	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Cartes pour bataille des cartes (54 cartes sans les figures) + des jetons Fichier traceur	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Cartes pour bataille des cartes (54 cartes sans les figures) + des jetons Fichier traceur	Les enveloppes de multiplication N°1 Fichier problèmes Jeu de la grande course. Carte /3 dés/ feuille de scores / calculatrice	Les enveloppes de multiplication N1 Fichier problèmes Jeu Voyage spatial . Carte /2 dés à 10 faces/ feuille de scores / calculatrice	
A copier au tableau	Un modèle de chiffre 1	28 ; 34 ; 73 ; 69 ; 19	99 ; 101 ; 119 ; 91 ; 111	$5000 + 10 + 9 = 9000 + 400 + 2$ 	$20\ 000 + 1000 + 10 + 2$ $50\ 000 + 3\ 000 + 200 + 8$ 	
Apprentissage	<p>1/ Sur la bande de la classe. Cacher le 4. Quel est le nombre ? Puis 7 et 9.</p> <p>2/ Carte flash des nombres.</p> <p>3/ Jeu de bataille des dés. Chaque joueur lance son dé. Les joueurs comparent leur score. Le score le + grand gagne 1 jeton. Le jeton gagné est posé sur la carte score. Si égalité. Chacun gagne 1 jeton. (variable : jouer avec 2 dés ou avec 1 dé à 10 faces).</p> <p>4/ Donner la <u>fiche 1</u> avec les points. Pointer les pts les uns après les autres. « Chercher tous les traits qu'on peut tracer pour attacher les points ». Faire la <u>fiche 2</u>. Expliquer comment tracer à la règle.</p>	<p>1/ Recopier la 1^{ère} série sur ardoise + recopier le + petit et le + grand sur le cahier du jour.</p> <p>2/ jeu de la bataille des cartes (expliquer la règle : But : être le 1^{er} à gagner 10 jetons. Les cartes sont mélangées et posées à l'envers devant chaque. Chaque joueur pose les 2 1^{ères} cartes de son paquet et compte. Celui qui a le plus gagne 1 jeton). Variante : ajouter les figures : valet = 10 / dame = 15 / roi = 20</p> <p>3/cartes flash nombres</p> <p>4/ fichier traceur. Lire la 1^{ère} page et reformuler à son voisin.</p>	<p>1/ Recopier la 1^{ère} série sur ardoise + recopier le + petit et le + grand cahier du jour</p> <p>2/ jeu de la bataille des cartes (expliquer la règle : But : être le 1^{er} à gagner 10 jetons. Les cartes sont mélangées et posées à l'envers devant chaque. Chaque joueur pose les 2 1^{ères} cartes de son paquet et compte. Celui qui a le plus gagne 1 jeton). Variante : ajouter les figures : valet = 10 / dame = 15 / roi = 20</p> <p>3/cartes flash nombres. Ajouter x 100aines au nbre. (ardoise)</p> <p>4/ fichier traceur. Lire la 1^{ère} page et reformuler à son voisin.</p>	<p>1/ Recopier les nombres sur cahier du jour en les recomposant</p> <p>2/ Ouvrir les enveloppes tables. Observer. S'entraîner pendant 5 min. Quand je sais je mets dans 1 tas. Quand je ne sais pas dans un autre.</p> <p>3/ Jeu de la grande course. Expliquer les règles. Mélanger les cartes et les placer au centre. Au début on joue avec la carte 1 étoile (2850 km = distance entre Paris et Moscou). Le 1^{er} joueur pioche une carte. Puis lance les 3 dés. Ex : <i>carte dizaines. Je fais 12. J'avance de 12 dizaines = 120 km</i> Sur ma feuille, j'ajoute les scores au fur et à mesure. Le 1^{er} à 2850 a gagné. Carte policier : je lance 2 dés et je retire le score en CENTAINES.</p> <p>4/ Fichier problèmes</p> <p>5/ A l'oral, compte de 5000 en 5000</p>	<p>1/ recopier les nombres sur cahier du jour en les recomposant</p> <p>2/ Ouvrir les enveloppes tables. Observer. S'entraîner pendant 5 min. Quand je sais je mets dans 1 tas. Quand je ne sais pas dans un autre.</p> <p>3/ Fichier problèmes (en faire 1)</p> <p>4/Jeu : Le voyage spatial. Aujourd'hui avec Vénus. Additionner les scores pour atteindre 43 000 000 km On lance les 2 dés qu'on multiplie puis on tire une carte. On ajoute les scores au fur et à mesure.</p> <p>5/ Ajouter 100 000 au compte des cm1 et continuer à compter de 5 000 en 5000 .</p>	
	A ajouter				Devoirs : enveloppe des tables	Devoirs : enveloppe des tables

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M1
A photocopier				Fiche exos numération		S3
Matériel à préparer	Cartes flashs nombres entre 1 et 10. Jeu des coccinelles (1 dé et des pions) Jeu du gobelet (gobelet et jetons)	Cartes flash nombres entre 10 et 20. jetons	Cartes flash nombres entre 10 et 20.	Les enveloppes de multiplication N°1 Fichier problèmes Matériel de base 10	Les enveloppes de multiplication N1 Fichier problèmes	
A copier au tableau		J'ai 9 cartes dans mon paquet, pendant la partie, mon adversaire me prend 5 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ?	Le train est parti du Havre avec 84 personnes. 19 personnes sont montées au milieu du trajet. Combien de personnes compte le train en arrivant ? $34 + 63 = / 402 + 57 / 173 + 265 / 408 + 236 = / 13 + 607 + 20$ Consigne : écrire les 10 nombres après 335		$1456 + 2387 = / 4365 + 2888 = / 5614 - 587 = / 4582 - 1376 =$ (à vérifier à la calcul.)	
Apprentissage	1/ Réciter la comptine à rebours à partir de 10. 2/ Carte flash des nombres. 3/ Jeu des coccinelles : But : arriver le 1 ^{er} au bout du chemin sur la grande fleur. Départ : case marron. On lance un dé. On avance du nbre de case. Si la case est occupée, on passe par-dessus. Pour gagner, il faut dépasser ou atteindre la fleur du centre. Si on arrive sur une coccinelle, on avance du nbre de pts noirs. Si araignée, on recule du nbre de pts jaunes. (variante : jouer avec un dé à 10 ou 2 dés) 4/ <u>atelier 1</u> : Les frites 1 à 5. 1 unité – frite = 5 cm Chercher à ranger et classer les frites. Puis construire des tours verticales. Comparer. Les ranger de la + petite à la + grande 5/ Jeu du gobelet (avec 3 et 1)	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/Réciter la comptine à rebours de 20 à 10. 3/Cartes flash nombres 4/Cal ardoise : $7 + 4 / 6 + 5$ $7 + 6 / 8 + 7$ 5/ <u>Atelier 1</u> : par 2. Donner entre 11 et 16 jetons à chaque binome. Ecrire dans le cahier du jour le nombre de jetons et toutes les décompositions possibles. Ex : $12 = 10 + 2 = 9 + 3 \dots$	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/ cahier du jour : écrire les 10 nombres après 335 3/cartes flash nombres. Ajouter x 10aines au nbre. (ardoise) 4/ <u>Atelier 1</u> : Poser les opérations sur le cahier du jour. 5/ Cal : ardoise : $24 + \dots = 100 // 25 + \dots = 100 / 51 + \dots = 100$	1/ résoudre un problème du fichier problème. En explicitant la démarche (schéma..) 2/ <u>atelier 1</u> : Fabriquer, ensemble le nombre 9 999 à partir du matériel de numération (base 10) Correction + ajouter 1 cube. <i>On a 10 paquets de 1 000, c'est donc une dizaine de 1000, c'est 10000</i> <i>Règle d'échange :</i> $1M = 1000U = 100D = 10C$ Ajouter 1000, puis 9000, que se passe-t-il ? 3/ fiche numération 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. $5894 / 13 452 / 7002 / 68 025 / 74 361$ 6/ prendre l'enveloppe tables d'un élève. Interroger les élèves. (X6)	1/ résoudre un problème du fichier problème. En explicitant la démarche (schéma..) avec cm1 2/ <u>atelier 1</u> : poser ces opérations sur le cahier. Ensuite, vérifier à la calculatrice 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. $5894 / 13 452 / 7002 / 68 025 / 74 361$ 6/ prendre l'enveloppe tables d'un élève. Interroger les élèves. (X6) (avec cm1)	
	A ajouter					

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M1
A photocopier	Cartes score				chèques	S4
Matériel à préparer	Cartes flashs nombres entre 1 et 10. Jeu du gobelet (gobelet et jetons)	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Cartes pour bataille des cartes + jetons	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Cartes pour bataille des cartes + jetons	Les enveloppes de multiplication N°1 Fichier problèmes	Les enveloppes de multiplication N1 Fichier problèmes Leçon 1 : Les grands nombres	
A copier au tableau	Modèle de chiffre 2.	J'ai 8 cartes dans mon paquet, pendant la partie, je gagne 5 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ?	Le train est parti du Havre avec 74 personnes. 15 personnes sont descendues au milieu du trajet. Combien de personnes compte le train en arrivant ? $34 + 63 = / 402 + 57 / 173 + 265 / 408 + 236 = / 13 + 607 + 20$ Consigne : écrire les 10 nombres après 273	Calculer sur le cahier : $236 + 564 = / 278 + 183 = / 567 - 222 = / 643 - 133 =$ (vérifier à la calculatrice)	Nombres à décomposer : 5 8761004 / 674581	
Apprentissage	1/ Réciter la comptine à rebours à partir de 12. 2/ Carte flash des nombres. 3/ Jeu du furet : De 1 en 1 en s'arrêtant à 30. 4/ atelier 2 : La bataille des dés 'en autonomie) 5/ Jeu du gobelet (avec 4 et 1)	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/Réciter la comptine à rebours de 25 à 12. 3/Cartes flash nombres 4/écrire les nombre de 2 en 2 sur l'ardoise en 3 min. 5/ Atelier 2 : par 2. La bataille des cartes (jouer 2 contre 2)	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/ cahier du jour : écrire les 10 nombres après 273 3/cartes flash nombres. Ajouter x 10aines au nbre. (ardoise) 4/ Atelier 2 : La bataille des cartes (jouer 2 contre2) 5/ Remonter comment faire une soustraction : $74 - 13$ (à verbaliser)	1/ résoudre un problème du fichier problème. En explicitant la démarche (schéma..) 2/ atelier 2 : copier les opérations sur le cahier, vérifier à la calculatrice. 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. 5678 / 5789 / 5004 4/ prendre l'enveloppe tables d'un élève. Interroger les élèves. (X6)	1/ résoudre un problème du fichier problème. En explicitant la démarche (schéma..) 2/ atelier 2 : <i>Que se passe-t-il quand on ajoute 1 au nombre 999 999 ?</i> Lire la leçon 1 sur les grands nombres. Règle de l'espacement. En écrire qqs uns sur le cahier 3/ compléter un chèque de 8 684 153€ 4/ décomposer dans le cahier 4/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. 5678 / 5789 / 5004 5/ prendre l'enveloppe tables d'un élève. Interroger les élèves. (X6)5/	

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M1
A photocopier	Cartes score				Fiche chaîne de calc	S5
Matériel à préparer	Cartes flashs nombres entre 1 et 10. Jeu du gobelet (gobelet et jetons)	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Cartes pour bataille des cartes (54 cartes sans les figures) + des jetons Fichier traceur	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Enveloppe argent	Fichier problèmes Jeu de la grande course. Carte /3 dés/ feuille de scores / calculatrice	Fichier problèmes	
A copier au tableau	Modèle de chiffre 3.	J'ai 13 cartes dans mon paquet, pendant la partie, mon adversaire me prend 7 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ?	Le train est parti du Havre avec 96 personnes. 19 personnes sont montées au milieu du trajet. Combien de personnes compte le train en arrivant ? Consigne : écrire les 10 nombres après 581 A poser : $156 - 45 / 367 - 46 =$		Consigne fiche « chaîne de calculs ».	
Apprentissage	1/ Réciter la comptine à rebours à partir de 14. 2/ Carte flash des nombres. 3/ Jeu du furet : De 1 en 1 en s'arrêtant à 30. 4/ atelier 3 : Jeu des coccinelles (en autonomie) 5/ Jeu du gobelet (avec 4 et 2)	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/Réciter la comptine à rebours de 30 à 14. 3/Cartes flash nombres 4/ écrire les nombre de 5 en 5 sur l'ardoise en 3 min. 5/ <u>Atelier 3</u> : par 2. Donner entre 50 et 100 jetons à chaque groupe. Les dénombrer et écrire dans le cahier en chiffres et en lettres.	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/ cahier du jour : écrire les 10 nombres après 581 3/ A poser : $156 - 45 = 367 - 46 =$ 3/cartes flash nombres. Ajouter x 10aines au nbre. (ardoise) 4/ <u>Atelier 3</u> : Trouver comment faire une certaine somme avec de 100€, 10 € et des pièces de 1 € Sommes : 128€/ 251€/ 973€/ 1450€	1/ résoudre un problème du fichier problème. En explicitant la démarche (schéma..) 2/ atelier 3 : Jeu de la grande course. (rappel des règles) 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. 4786 / 20135 /2017 4/ Calc : ardoise : écrire 256. Ensuite, ajouter 6000. Ecrire 1233 . ajouter 4000/ écrire 2465 . ajouter 2000.	1/ résoudre un problème du fichier problème. En explicitant la démarche (schéma..) 2/ atelier 3 : Montrer la fiche « chaîne de calculs ». les enfants recopient dans leur cahier. 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. 4786 / 20135 /2017 4/ Calc : ardoise : écrire 256. Ensuite, ajouter 6000. Ecrire 1233 . ajouter 4000/ écrire 2465 . ajouter 3000	
A ajouter						

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M1 S6
A photocopier	Cartes score			Fiche chaine de calculs	Feuilles de score voyage spatial	
Matériel à préparer	Cartes flashs nombres entre 1 et 10. Jetons Jeu du gobelet (gobelet et jetons)	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Fichiers problèmes	Cartes flash nombres entre 10 et 20. Fichiers problèmes		Les enveloppes de multiplication N1 Fichier problèmes Jeu Voyage spatial . Carte /2 dés à 10 faces/ feuille de scores / calculatrice	
A copier au tableau	Modèle de chiffre 4.	J'ai 15 cartes dans mon paquet, pendant la partie, je gagne 8 cartes. Combien ai-je de cartes à la fin de la partie ?	Le train est parti du Havre avec 56 personnes. 17 personnes sont descendues au milieu du trajet. Combien de personnes compte le train en arrivant ? Consigne : écrire les 10 nombres après 493 A poser : $297 - 45 / 463 - 33 =$	Consigne chaine de calculs La maitresse a acheté du matériel pour la rentrée. Elle reçoit 7 paquets de 21 cahiers. A-t-elle assez de cahiers pour les 148 élèves de l'école ?	La maitresse a acheté du matériel pour la rentrée. Elle reçoit 11 paquets de 15 cahiers. A-t-elle assez de cahiers pour les 169 élèves de l'école ?	
Apprentissage	1/ Réciter la comptine à rebours à partir de 16. 2/ Carte flash des nombres. 3/ Jeu du furet : De 1 en 1 en s'arrêtant à 30. 4/ <u>atelier 4</u> : Jetons. 2 par 2. Les élèves fabriquent des collections de jetons à partir de nombres proposés par des cartes nombres (les mettre au tableau) Ensuite, ils les dessinent dans leur cahier et écrivent le nombre. 5/ Jeu du gobelet (avec 2 et 5)	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/Réciter la comptine à rebours de 40 à 16. 3/Cartes flash nombres 4/écrire les nombre de 5 en 5 sur l'ardoise en 3 min. 5/ <u>Atelier 4</u> : Mini-fichier problèmes. Lecture de la 1 ^{ère} page. On reformule au voisin. Faire les problèmes 1 et 2	1/ Recopier le problème sur le cahier du jour. 2/ cahier du jour : écrire les 10 nombres après 493 3/ poser les soustractions sur le cahier 4/cartes flash nombres. Ajouter x 10aines au nbre. (ardoise) 4/ <u>Atelier 4</u> : Mini-fichier problèmes. Lecture de la 1 ^{ère} page. On reformule au voisin. Faire les problèmes 1 et 2	1/ recopier le problème. Chercher, résoudre. 2/ <u>atelier 4</u> : observer la fiche « chaine de calculs ». La recopier sur le cahier. 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. 12356 / 12743 / 11356 4/ Calc : ardoise : écrire 1234. Ensuite, ajouter 6000. Ecrire 2568 . ajouter 4000/ écrire 6214 . aouter 3000.	1/ recopier le problème. Chercher, résoudre. 2/ <u>atelier 4</u> : Jeu du voyage spatial. 3/ dictée de nombres : (les garder sur l'ardoise car ils seront ensuite à ranger par ordre croissant. 12356 / 12743 / 11356 4/ Calc : ardoise : écrire 1234. Ensuite, ajouter 6000. Ecrire 2568 . ajouter 4000/ écrire 6214 . aouter 3000. .	
A ajouter						

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M2
A photocopier				Fiche chaine de calculs	Fiche exos numération	S7
Matériel à préparer	Bandes numérique individuelle Cartes flash de 1 à 20 Le jeu du car	Jeu du car	Jeu du car	Enveloppes tables Fichier problèmes Règle graduée pour arrondis	Les enveloppes de multiplication N1 Fichier problèmes Règle graduée pour arrondis	(1)
A copier au tableau	Modèle de chiffre 5.	$7 - 3 = / 5 - 2 / 8 - 1 / 9 - 4$	$17 - 3 / 15 - 2 / 18 - 1 / 19 - 4$	Complète : 25 dizaines = ...unités 30 centaines = ...milliers 6 milliers = Dizaines 158 centaines =milliers $3584 \dots\dots 3499$ $6000 + 500 + 4 \dots\dots 7000 + 100 + 1$ $9000 - 1 \dots\dots 8000 + 900 + 90$	Complète avec < ou > 4685747780 18900.....19000 – 1 25000+5000.....27000+4000	
Apprentissage	1/ Jeu du furet jusque 40 2/ activité « chut ! » 3/ cartes flash de 1 à 20 (X 5). Répondre tous ensemble. 4/ ardoise : Montrer 2 doigts sur une main et 3 sur l'autre. Ecrire le total. Comment fait-on pour ajouter 2 jetons ? 3 jetons... ? 5/ Le jeu du car. « <i>Au 1^{er} arrêt, 1 personne monte. Au 2^{ème} arrêt, 2 personnes montent</i> ». Expliciter le raisonnement. Donner 1 car pour 2. Autre exemple : arrêt 1 : 3 pers montent. Arrêt 2 : 2 pers montent. 6/ Chercher dans le cahier toutes les façons de représenter le 5. (chiifres, doigts, cubes, dés, lettres, formes additives, monnaie...)	1/ faire les calculs sur le cahier du jour 2/ Le jeu du car. « <i>Au 1^{er} arrêt, 1 personne monte. Au 2^{ème} arrêt, 2 personnes montent</i> ». Expliciter le raisonnement. Donner 1 car pour 2. Autre exemple : arrêt 1 : 3 pers montent. Arrêt 2 : 2 pers montent arrêt 3 : 4 pers descendent. Bilan. Démarche. Comment exprimer le résultat de manière mathématique ? 3/ Les représentations des nombres. Chercher toutes les représentations du nombre 17 (dans cahier...) 4/Jeu du furet jusque 40. 5/ Compter de 10 en 10 le + loin.	1/ faire les calculs sur le cahier du jour 2/Le jeu du car. « <i>Au 1^{er} arrêt, 1 personne monte. Au 2^{ème} arrêt, 2 personnes montent</i> ». Expliciter le raisonnement. Donner 1 car pour 2. Autre exemple : arrêt 1 : 3 pers montent. Arrêt 2 : 2 pers montent. ; arrêt 3 : 4 pers descendent. Arrêt 4 : 2 groupes de 6 personnes montent Bilan. Démarche. Comment exprimer le résultat de manière mathématique ? 3/ Les représentations des nombres. Chercher toutes les représentations du nombre 123 (dans cahier...) 4/ Furet. Après les CE1. Ajouter 200 et continuer. 5/ Compter de 10 en 10 à partir de 290	1/ S'entraîner avec son enveloppe tables X 10 2/faire un problème sur le fichier. 3/ compléter exos du tableau. 4/ lecture : leçon 1 6/ ajoute les signes sur exos du tableau 6/Quelle centaine après 2542 ? (Rép =2600) = le nombre arrondi à la centaine sup. 5687 / 7 862 /	1/ S'entraîner avec son enveloppe tables X 10 2/faire un problème sur le fichier. 3/ compléter exos du tableau. 4/ lecture : leçon 1 5/ fiche exos de numération 6/ ajoute les signes sur exos du tableau 7/ Quelle centaine après 2542 ? (Rép =2600) = le nombre arrondi à la centaine sup. 130578 / 24789/ Bilan avec la règle graduée.	
	A ajouter		Devoirs. Dans le cahier, dessiner 6 points, les relier à la règle.	Devoirs : tracer un segment de 7 cm, 13 cm et 5cm	Devoirs : lire la leçon 1	Devoirs : lire la leçon 1

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M2
A photocopier				Fiche droite graduée 1 Fiche droite graduée 2 Fiche droite graduée 3		S8
Matériel à préparer	Le jeu du car Cahier de nombres	Cahier des nombres + matériel à dispo Fichier problèmes	Tablette avec leçon « ajouter 9 » (cf QRcode) Fichier problèmes	Les fiches droites graduées Fichier problèmes	Fichier problèmes	(2)
A copier au tableau	Modèle de chiffre 6.	Chercher le double de 1, 2, 4 et 5	Problème : L'étagère de la classe compte 6 livres, j'en mets 9 de plus. Combien y en a-t-il maintenant sur l'étagère ?	Calcule : $45 + 9 / 123 + 9 / 456 + 9 / 75 - 9 = / 67 - 9 =$	Pose et calcule : $156 \times 28 = / 276 \times 35 = 153 : 4 = / 246 : 12 =$ $2547 + 99 / 3457 + 99 / 1764 - 99 / 3684 - 99$	
Apprentissage	1/ activité « chut ! » 2/ Sur ardoise, dictée de nombres : 1 / 9 / 4 3/ les élèves sont par 2 . Leur donner une colle de 5 jetons et une collee de 2 jetons. Cacher les jetons et demander combien il y en a. Puis avec 6 et 3 4/ Le jeu du car. « Au 1 ^{er} arrêt, 3 personnes montent. Au 2 ^{ème} arrêt, 1 pers descend ». Expliciter le raisonnement. Puis : 1/ 4 montent, 2 descendent. 5/ Rappel de ce qu'on a fait avec le nombre 5. Faire le cahier des nombres	1/ Fichier problèmes. Faire 1 problème. Obligation de représenter comment ils ont fait. 2/ Rappel du travail sur le nombre 17 (séance 7). Les élèves font le nombre qu'ils veulent entre 1 et 99. 3/ Les compléments à 10. Dessiner des jetons au tableau. Il faut écrire le complément sur l'ardoise 4/dictée de nombres : 50, 60, 70 5/ Rappel : Qu'est-ce qu'un double ? Dessiner 3 jetons. Et encore 3 à côté. Sur le cahier, chercher le double de 1, 2, 4 et 5	1/ Fichier problèmes. Faire 1 problème. Obligation de représenter comment ils ont fait. 2/ Rappel du travail sur le nombre 123 (séance 7). Les élèves font le nombre qu'ils veulent entre 100 et 999. 3/ Réfléchir au problème qui est écrit au tableau. Chercher ce qui est difficile ? Comment peut-on ajouter 9 ? Proposer de regarder la fiche « ajouter 9 » sur la tablette 4/Ecrire le complément à 100 d'un nombre (X3) 5/ dictée de nombres : 400 / 550 / 610	1/ Résoudre 1 problème du fichier. 2/ Compléter la fiche « droite graduée 1 » par 2. Bilan. Il faut trouver la quantité entre chaque graduation. (parfois 1, parfois non) Puis, fiche « droite graduée 2 ». Trouver la valeur d'une graduation Faire seul la fiche « droite graduée 3 » 3/ dictée de nombres : 4002 / 9105 / 7878 4/ copier les opérations du tableau. Bilan. Comment ajouter ou soustraire 9 ? (possibilité de regarder la leçon sur la tablette (comme les ce2))	1/ Résoudre 1 problème du fichier. 2/Pose et calcule les opérations sur le cahier. 3/ dictée de nombres : 550000 / 105078 / 420008 4/ copier les opérations du tableau. Bilan. Comment ajouter ou soustraire 99 ? Faire une affiche.	
	A ajouter		Devoirs. Dans le cahier, dessiner 8 points, les relier à la règle.	Devoirs : tracer un carré de 5 carreaux et un rectangle de 10 carreaux et 4 carreaux		

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M2
A photocopier					Fiche droite graduée Fiche droite graduée Fiche droite graduée	S9
Matériel à préparer	Jetons Le jeu du car Cahier de nombres	Cahier des nombres + matériel à dispo Fichier problèmes	Cahier des nombres + matériel à dispo Fichier problèmes Cartons nombres pour ajouter 9	Les fiches droites graduées Fichier problèmes	Les fiches « droites graduées » Fichier problèmes	(3)
A copier au tableau	Modèle de chiffre 7.			Calcule : $26 + 9 / 48 + 9 / 124 + 9 / 63 - 9 = / 87 - 9 =$ Pose et calcule : $567 - 248 = / 756 - 587 = /$ $153 \times 6 = / 453 \times 7 =$	$6471 + 99 / 5867 + 99 / 6542 - 99 / 8753 - 99$ Pose et calcule : $156 \times 28 = / 276 \times 35 =$ $153 : 4 = / 246 : 12 =$	
Apprentissage	1/ activité « chut ! » 2/ Sur ardoise, dictée de nombres : 3 / 7 / 6 3/ les élèves sont par 2 . Leur demander de prendre une collec de 4 jetons. Trouver les façons de faire 4. Recommencer avec 5. 4/ Le jeu du car. « Au 1 ^{er} arrêt, 5 personnes montent. Au 2 ^{ème} arrêt, 13pers descendent ». 5/ Continuer le cahier de nombres	1/ Fichier problèmes. Faire 1 problème. Schématiser 2/ Continuer le cahier des nombres 3/ Les compléments à 10. Dessiner des jetons au tableau. Il faut écrire le complément sur l'ardoise 4/dictée de nombres : 80, 90, 100 5/ Je dis un nombre et vous ajouter 2 sur ardoise. 7 / 13 → bilan, comment faites-vous ? Puis 8 / 16 / 14	1/ Fichier problèmes. Faire 1 problème. Schématiser 2/ Continuer le cahier des nombres 3/ cartes nombres. Par 2, il faut ajouter 9 à chaque nombre. On retourne sa carte en meme temps, le 1 ^{er} qui trouve gagne 1pt. (en 5 parties) 4/dictée de nombres : 170, 910, 470 5/ trouver le complément à 100 (ardoise)	1/ Résoudre 1 problème du fichier. 2/complète les calculs (+ 9 et -9) 3/ Pose les opérations et calcule. (pour les multiplications, vérifier à la calculatrice) 4/ dictée de nombres : 3015 / 7004 / 9094	1/ Résoudre 1 problème du fichier. 2/complète les calculs sur le cahier 3/ dictée de nombres : 299999 / 704447 / 375175 4/Compléter la fiche « droite graduée 1 » par 2. Bilan. Il faut trouver la quantité entre chaque graduation. (parfois 1, parfois non) Puis, fiche « droite graduée 2 ». Trouver la valeur d'une graduation Faire seul la fiche « droite graduée 3 »	
A ajouter	Devoirs : combien de jours d'école depuis la rentrée ?	Devoirs. Réfléchir au problème des économies	Devoirs :réfléchir au problème des économies	Devoirs : compter de 12 en 12 jusqu'à dépasser 200 dans le cahier	Devoirs : compter de 15 en 15 jusqu'à dépasser 200 dans le cahier	

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M2
A photocopier	Fiche rituel des jours	Calcul mental à colorier	Calcul mental à colorier		Fiche droite graduée Fiche droite graduée Fiche droite graduée	S10
Matériel à préparer	Matériel rituel les jours d'école.	Matériel : rituel des économies	Matériel : rituel des économies	Enveloppes tables Jeu des opérations	Les fiches « droites graduées » Fichier problèmes	Reg (4)
A copier au tableau	Modèle de chiffre 0.			$47 + 9 = / 56 - 9 = / 68 + 9 / 37 - 9 / 71 - 9 /$	$478 + 99 / 1236 + 99 / 5879 - 99 / 1425 - 99$	
Apprentissage	1/ RITUEL LES JOURS D'ECOLE Expliquer que nous allons le compléter chaque jour. Fiche du rituel des jours à compléter 2/ calcul mental en régulation.	1/ rituel de calcul mental à colorier 2/ RITUEL des ECONOMIES à expliquer. Rappel des devoirs. 3/ continuer le cahier des nombres	1/ rituel de calcul mental à colorier 2/ RITUEL des ECONOMIES à expliquer. Rappel des devoirs. 3/ continuer le cahier des nombres	1/ jeu des opérations (2 niveaux de difficultés) avec les cm2 2/ Sur le cahier, ajouter ou soustraire 9. 3/ Revoir les tables avec les enveloppes.	1/ jeu des opérations (2 niveaux de difficultés) avec les cm1 2/ Sur le cahier, ajouter ou soustraire 9. 3/ Revoir les tables avec les enveloppes.	
A ajouter		Devoirs.	Devoirs :	Devoirs : poser : $68 \times 3 / 74 \times 5$	Devoirs : poser : $45 \times 28 / 75 \times 24$	

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M2
A photocopier	Fiche rituel du nombre du jour	Fiche comparaison de longueurs		Fiche activité de tri Fiche problème de pluviométrie Fiche rituel le nombre du jour	Fiche problème de pluviométrie Fiche rituel le nombre du jour 3	S11
Matériel à préparer	Jetons Le jeu du car Cahier de nombres	Cahier des nombres + matériel à dispo Fiche comparaison de longueurs Fiche droite graduée 1	Cahier des nombres + matériel à dispo Fichier problèmes	Préparer vidéo mémoriser les tables sur la tablette	Préparer vidéo mémoriser les tables sur la tablette	(5)
A copier au tableau	Modèle de chiffre 9.	Décomposer les nombres. Les nombres 7 puis 9, sous au moins 3 formes	Décomposer les nombres. Les nombres 17 puis 21, sous au moins 3 formes	Problème avec énoncé + solution.	Problème avec énoncé + solution.	
Apprentissage	1/ jeu du furet jusque 40. 2/ activité « chut ». 1 élève mène. 3/ Rappel de la décomposition des nombres (4 et 5) illustration avec du matériel. Faire de même avec le nombre 6. 4/ Jeu du car : « 3 personnes montent. Puis 4 pers montent ». 4/ fiche rituel du nombre du jour 5/ Continuer le cahier de nombres (sur les 2 jours, finir les nombres de 1 à 10)	1/ Continuer le cahier des nombres (en faire au moins 2) 2/ sur le cahier, décomposer les nombres. Donner l'exemple de $6 = 3 + 3 = 4 + 2 = 5 + 1$ 3/furet des nombres à partir de 40. Jusque 80 4/ donner la partie 2 de la fiche comparaison de longueurs. Classifier les bandes sans les mesurer. Bilan, le mieux serait de mesurer. 5/ observer la fiche « droite graduée. Quels sont les nombres manquants ? Correction collective.	1/ Continuer le cahier des nombres (en faire au moins 2) 2/ sur le cahier, décomposer les nombres. Donner l'exemple de $6 = 3 + 3 = 4 + 2 = 5 + 1$ 3/après le furet des ce1, continuer de 10 en 10 4/ fichier problèmes. En résoudre 1.	1/ Regarder sur la tablette, par 2, la vidéo de mémorisation des tables. 2/ 2 par 2. Avec les cartes nombres. Ajouter 9. 3/Observer le problème du tableau. Expliquer pourquoi la réponse est fausse ? 4/ faire la fiche activité de tri. 5/Donner la fiche problème de pluviométrie. Lecture. Puis : <i>Quelle quantité de pluie est tombée en mars ? en septembre ? Quel mois y a-t-il eu le plus de pluie ? le moins ?</i> 6/ Leçon 2 à lire collectivement. 7/ Rituel : Le nombre du jour : choisir	1/ Regarder sur la tablette, par 2, la vidéo de mémorisation des tables. 2/ 2 par 2. Avec les cartes nombres. Ajouter 99. 3/Observer le problème du tableau. Expliquer pourquoi la réponse est fausse ? 4/ lecture de la leçon 2 5/Donner la fiche problème de pluviométrie. Lecture. Puis : <i>Quelle quantité de pluie est tombée en mars ? en septembre ? Quel mois y a-t-il eu le plus de pluie ? le moins ?</i> 6/ Rituel : Le nombre du jour : choisir	
	A ajouter	Devoirs : écrire la suite des nombres le + loin possible	Devoirs. 2 pages du fichier « traceur »	Devoirs : Mesurer les dimensions d'un meuble de sa maison	Devoirs : vidéo sur les tables + lire la leçon 2	Devoirs : vidéo sur les tables + lire la leçon 2

	CP 	CE1 	CE2 	CM1 	CM2 	M2
A photocopier			Fiche figures	Fiche calculs Fiche rituel le nombre du jour	Fiche calculs Fiche rituel le nombre du jour	S12
Matériel à préparer	Le jeu du car Cahier de nombres	Fichier problèmes Rituel les économies Fichier géomètre	Rituel les économies Fichier géomètre	Calculatrices Jeu de la grande course	Calculatrices Jeu du voyage spatial	(6)
A copier au tableau	Modèle de chiffre 9.	Décomposer les nombres. Les nombres 8 puis 10, sous au moins 3 formes	Décomposer les nombres. Les nombres 50 puis 100, sous au moins 3 formes Poser les opérations : $256 + 456 =$ $758 + 129 =$	Problème avec énoncé + solution.	Problème avec énoncé + solution.	
Apprentissage	1/ jeu du furet jusque 40. 2/ activité « chut ». 1 élève mène. 3/ Décomposer les nombres 7 et 8. 4/ Jeu du car : « 4 personnes montent. Puis 1 pers descend ». 4/ fiche rituel du nombre du jour 5/ Continuer le cahier de nombres (sur les 2 jours, finir les nombres de 1 à 10)	1/ sur le cahier, décomposer les nombres. 8 et 10 2/furet des nombres à partir de 40. Jusque 80 3/ résoudre un problème du fichier 4/ Présenter le fichier géomètre et faire un exemple	1/ sur le cahier, décomposer les nombres. 50 et 100 2/après le furet des ce1, continuer de 10 en 10 4/ carte flash des formes. Rappel : Qu'est-ce qu'un carré ? 1 des propriétés est l'égalité des 4 côtés Donner les figures 1 et 2 de la fiche figures. 1 des 2 est un carré, l'autre non. Il faut choisir et argumenter. Bilan 5/ Présenter le fichier géomètre et faire un exemple. 6/ opérations à poser. $256 + 456 =$ $758 + 129 =$	1/ 2 par 2. Avec les cartes nombres. Ajouter 99. 2/Observer le problème du tableau. Expliquer pourquoi la réponse est fausse ? 3/ fiche calculs à compléter le + vite possible. Corriger avec la calculatrice 4/ interroger sur 10 tables 5/ Rituel : Le nombre du jour : choisir 6/ jeu de la grande Course	1/ 2 par 2. Avec les cartes nombres. Ajouter 999. 2/Observer le problème du tableau. Expliquer pourquoi la réponse est fausse ? 3/ Rituel : Le nombre du jour : choisir 4/ interroger sur 10 tables 5/ fiche calculs. LE + vite possible. Correction à la calculatrice. 6/jeu du voyage spatial.	
A ajouter						