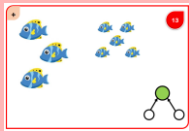
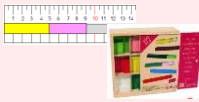
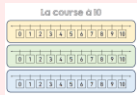
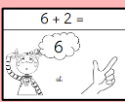
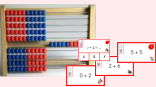
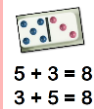
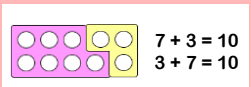
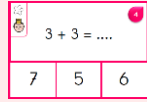
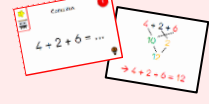


CP : Détail des séances de calcul

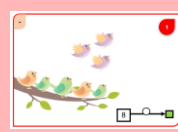
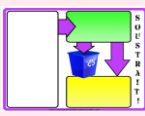
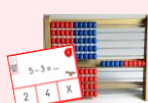
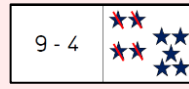
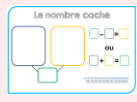
Addition jusqu' à 10

Code	Objectif	Vocabulaire / Points de vigilance	Ateliers				
C1	Inventer des histoires d' addition	Collection, addition, plus, égal, rassembler, ajouter, tout, parties - Faire verbaliser les phrases mathématiques associées à chaque histoire. - Mettre en évidence que pour chaque addition, il existe une infinité d'histoires.	Histoires à inventer 		Cartes d'addition 		
C2	Additionner avec la bande numérique	Avancer, bonds, technique « de la grenouille » - Utiliser la bande horizontale ou la bande verticale. - Bien faire attention à ce que les élèves ne comptent pas la case de départ (on fait des bonds comme la grenouille).	Réglettes Cuisenaire 	Cartes cubes, poupée, train, puzzle 	Course à 10 		
C3	Additionner en surcomptant	Surcompter, ajouter, technique « du petit singe » - Mettre en évidence l'intérêt de partir du plus grand nombre. - Insister sur l'utilisation des doigts: on ne dit pas le nombre qu'on voit sur les doigts.	Cartes recto-verso 	Cartes cubes, poupée, train, puzzle 	Bataille de dés 		
C4	Additionner avec des dessins ou des objets	Ajouter, rassembler, tout - Distinguer collections réelles (éléments déplaçables) et collections représentées (éléments non déplaçables).	Machine à additionner 	Additions de cubes 	Pingouins 	Boulier 	Cartes à associer 
C5	Additionner avec la commutativité	Commutativité, inverser, parties - Faire compter dans un sens puis dans l'autre pour remarquer que le résultat est le même.	Dominos 	Numicon 	4 en ligne 		
C6	Additionner en utilisant les liens entre les nombres	Parties, tout, addition - Insister sur le lien entre les décompositions des nombres et les résultats des additions (ex: $5 + 3 \rightarrow$ on a le résultat sur les doigts!)	Cintres 	Réglettes Cuisenaire 	Liens entre les nombres 		

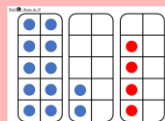
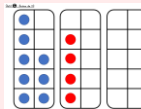
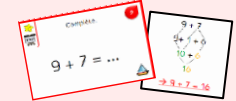
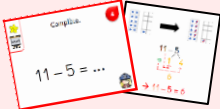
CP : Détail des séances de calcul

Code	Objectif	Vocabulaire / Points de vigilance	Ateliers				
C7	Connaitre les compléments à 10	Compléments à 10, sommes égales à 10 - Insister pour qu'ils les connaissent <u>par cœur</u> en exigeant petit à petit une très grande vitesse de réponse (avec le I see 10 ou des jeux sur tablette).	Arc-en-ciel du 10 	Arbre à compter 	Mémoire de 10 	I see 10 	L'araignée 
C8	Connaitre les doubles	Doubles, deux fois plus, collections identiques - Faire le parallèle avec la vie quotidienne. - Insister pour qu'ils les connaissent <u>par cœur</u> en exigeant petit à petit une très grande vitesse de réponse (avec le Tam tam ou des jeux sur tablette).	Machine à dupliquer 	Cartes à pincés 	Mistigri 	4 en ligne 	Star Wars 
C9	Additionner en utilisant les presque doubles	Doubles, presque doubles - Rappeler la nécessité de connaître les doubles <u>par cœur</u>. - Matérialiser le lien avec les doubles à l'aide de boîte de 10 ou des Numicon.	Cartes à pincés 		4 en ligne 		Star Wars 
C10	Additionner 3 nombres	Addition, résultat, somme - Automatiser les résultats en demandant des réponses de plus en plus rapides.	Pingouins 		Cartes Montgolfière 		ICT Games: Funky Mummy 
C11	Compléter des additions à trous	Additions à trous, compléter - Bien faire verbaliser la phrase mathématique correspondant à chaque addition à trous. - Faire le lien avec la vie quotidienne.	Abeilles 	Fourmis 	Souris 		Cartes peluche, robot, lego 
séance bonus	Mémoriser des petites additions	Addition, résultat, somme - Automatiser les résultats en demandant des réponses de plus en plus rapides.	Arcademics: Jetski addition 	Superadditionator 	Speedy Calculo 	Tam tam des additions 	Classeadeux: Test tables addition 

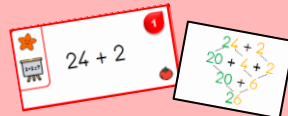
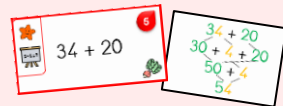
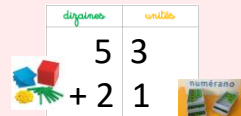
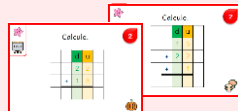
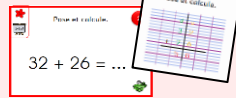
CP : Détail des séances de calcul

Code	Objectif	Vocabulaire / Points de vigilance	Ateliers			
Soustraction jusqu' à 10						
C12	Inventer des histoires de soustractions	• <u>Collection, soustraction, moins, égal, enlever, séparer, tout, parties</u> • Faire verbaliser les phrases mathématiques associées à chaque histoire. • Mettre en évidence que pour chaque soustraction, il existe une infinité d'histoires.	Histoires à inventer 		Cartes de soustraction 	
C13	Soustraire avec la bande numérique	• <u>Reculer, avancer, addition, soustraction, plus, moins</u> • Insister sur l'importance des signes + et -. • Bien faire attention à ce que les élèves ne comptent pas la case de départ.	Le jeu du petit chaperon 	Course à 10 	Cartes balançoire + corde 	Bataille de dés 
C14	Soustraire en comptant à rebours	• <u>Compter à rebours, à l'envers, reculer</u> • Donner une frise pour s'aider si besoin.	ICT Games: number line 	Jeu du vide boîte 	Jeu du compte à rebours 	Jeu de l'acheteur 
C15	Soustraire à l' aide d' objets ou de dessins	• <u>Enlever, barrer, soustraire, retirer, ôter, mettre de côté</u> • Distinguer collections réelles (éléments déplaçables) et collections représentées (éléments non déplaçables). • Mettre en évidence qu'il faut toujours que le plus grand nombre soit en premier pour pouvoir enlever.	Soustraction à la pelle 	Cartes ballon de foot 	Boulier 	Cartes à associer 
C16	Soustraire en utilisant les liens entre les nombres	• <u>Collection, parties, tout, liens entre les nombres, familles de nombres, addition, soustraction</u> • Mettre en évidence le lien entre addition et soustraction.	Tapis à manipuler 	Cartes sorcière 	Cartes familles de nombres 	Défi des familles de nombres 
C17	Soustraire en utilisant les additions à trous	• <u>Additions à trous, complément</u> • Mettre en évidence que pour chaque soustraction correspond une addition à trou (plus facile à calculer pour les élèves généralement).	Trouve mon addition 		Le nombre caché 	
C18	Soustraire en utilisant les compléments à 10	• <u>Ajouter, retirer, compléter, barrer, collection, autant</u> • Rappeler la nécessité de connaître les compléments à 10 <u>par cœur</u>. • Mettre en évidence le lien entre addition et soustraction.	Numicon 	Les ours dans la grotte 	ICT Games: Hand counters 	

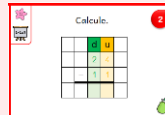
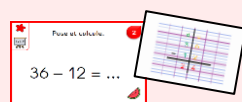
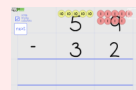
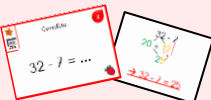
CP : Détail des séances de calcul

Code	Objectif	Vocabulaire / Points de vigilance	Ateliers			
Addition et soustraction jusqu' à 20						
C19	Additionner et soustraire sur la bande numérique	• <u>Avancer, bonds, technique « de la grenouille »</u> • Bien faire attention à ce que les élèves ne comptent pas la case de départ. • Insister sur l'association + → on avance et - → on recule.	Course à 20 	Cartes poussette + vélo 	Cartes princesse + ninja 	
C20	Additionner en décomposant le plus grand nombre	• <u>Séparer, rassembler, décomposer, dizaines, unités</u> • Utiliser les doigts (2 élèves) ou des jetons + des boîtes de 10 pour montrer qu'on met le paquet de 10 de côté et qu'on rassemble le reste (les unités). • Introduire ensuite la « technique de l'arbre » en faisant le lien avec la manipulation.	Manipulation 	Cartes scooter 	Cartes camion 	120 secondes 
C21	Additionner en décomposant un des nombres	• <u>Séparer, rassembler, décomposer, dizaines, unités</u> • Même démarche que précédemment. • Chercher à faire un paquet de 10 (complément à 10!) avec un des deux nombres et décomposer le 2ème.	Manipulation 	Cartes moto 	Cartes bateau 	120 secondes 
C22	Soustraire en décomposant le plus grand nombre	• <u>Séparer, rassembler, enlever, décomposer, d, u</u> • Même démarche que précédemment. • On ne dérange pas le paquet de 10 si on n'est pas obligé → on le laisse de côté et on le reprend à la fin.	Cartes chevalier 		120 secondes 	
C23	Soustraire en décomposant un des nombres	• <u>Séparer, rassembler, décomposer, dizaines, unités</u> • Même démarche que précédemment. • Cette fois, on est obligés de déranger le paquet de 10. • On enlève en 2 étapes: pour aller à 10 puis ce qu'il reste à enlever.	Cartes pirate 		120 secondes 	
C24	Soustraire en utilisant les liens entre les nombres	• <u>Séparer, rassembler, décomposer, addition, soustraction</u> • Faire manipuler pour montrer le lien entre addition et soustraction. • Faire le parallèle avec le schéma.	Cartes sorcière 	Cartes Pikachu 	120 secondes 	
C25	Soustraire en utilisant les additions à trous	• <u>Addition, soustraction, résultat, complément</u> • Insister pour leur faire écrire l'addition à trous et la soustraction correspondante.	Cartes avion vaisseau soucoupe 		Soustrais! 	J'peux pas j'ai maths: compléments 

CP : Détail des séances de calcul

Code	Objectif	Vocabulaire / Points de vigilance	Ateliers			
Addition et soustraction jusqu' à 100						
C26	Additionner et soustraire des unités	<u>Additionner, rassembler, ajouter, dizaines, unités, arbre</u> - Rappeler le sens de l'addition (ajouter, rassembler). - Modéliser au tableau puis faire sur l'ardoise ensemble. - Donner du matériel de manipulation d'abord si besoin, puis faire sans (arbre) et enfin travailler la rapidité. <u>Soustraire, enlever, séparer, dizaines, unités, arbre</u> - Rappeler le sens de la soustraction (enlever, séparer, comparer). - Modéliser au tableau puis faire sur l'ardoise ensemble. - Donner du matériel de manipulation d'abord si besoin, puis faire sans (arbre) et enfin travailler la rapidité.	Cartes tomates 	Cartes citrons 	120 Secondes 	
C27	Additionner et soustraire des dizaines	<u>Additionner, rassembler, ajouter, dizaines, unités, arbre</u> - Rappeler le sens de l'addition (ajouter, rassembler). - Modéliser au tableau puis faire sur l'ardoise ensemble. - Donner du matériel de manipulation d'abord si besoin, puis faire sans (arbre) et enfin travailler la rapidité. <u>Soustraire, enlever, séparer, dizaines, unités, arbre</u> - Rappeler le sens de la soustraction (enlever, séparer, comparer). - Modéliser au tableau puis faire sur l'ardoise ensemble. - Donner du matériel de manipulation d'abord si besoin, puis faire sans (arbre) et enfin travailler la rapidité.	Cartes radis 	Cartes bananes 	120 Secondes 	
C28	Additionner des dizaines et des unités (en ligne)	<u>Additionner, rassembler, ajouter, dizaines, unités, arbre</u> - Rappeler le sens de l'addition (ajouter, rassembler). - Modéliser au tableau puis faire sur l'ardoise ensemble. - Donner du matériel de manipulation d'abord si besoin, puis faire sans (arbre) et enfin travailler la rapidité.	Cartes aubergines 	Cartes courgettes 	120 secondes 	
C29	Additionner des dizaines et des unités en colonne (sans retenue)	<u>Additionner, soustraire, dizaines, unités, décomposer</u> - Rappeler la nécessité de servir des tables d'addition et du lien entre addition et soustraction. - Insister sur l'intérêt de décomposer en dizaines et unités. - Laisser le matériel (Numerano) à disposition pour ceux qui ont besoin.	Manipulation 	Cartes citrouille et champignons 	Cartes haricot 	ICT games: addition en colonne 

CP : Détail des séances de calcul

Code	Objectif	Vocabulaire / Points de vigilance	Ateliers					
C30	Soustraire des dizaines et des unités (en ligne)	<u>Soustraire, enlever, séparer, dizaines, unités, arbre</u> - Rappeler le sens de la soustraction (enlever, séparer, comparer). - Modéliser au tableau puis faire sur l'ardoise ensemble. - Donner du matériel de manipulation d'abord si besoin, puis faire sans (arbre) et enfin travailler la rapidité.	Cartes raisin 		Cartes pommes 		120 secondes 	
C31	Soustraire des dizaines et des unités en colonne (sans retenue)	<u>Addition, soustraction, lien entre les nombres</u> - Insister sur le lien entre addition et soustraction. - Utiliser le tapis de manipulation dans un premier temps et le matériel de numération (dizaines et unités ou Numerano).	Manipulation 		Cartes poires 	Cartes pastèque 	ICT games: soustraction en colonne 	
C32	Additionner avec retenue	<u>Addition, échanger, retenue, dizaines, unités</u> - Insister sur la notion d'échanges (faire le lien avec le jeu Detrox) lorsqu'il y a 10 unités. - Utiliser le matériel de numération (dizaines et unités ou Numerano) dans un premier temps. - Montrer différentes techniques: droite et bonds, entourer d et u, en colonne,...	Cartes poivrons 		Cartes asperges (entourer d et u) 	Cartes carottes (arbres) 	Cartes chou-fleur 	ICT games: addition en colonne 
C33	Soustraire avec retenue	<u>Soustraction, échanger, casser, retenue, dizaines, unités</u> - Insister sur la nécessité de casser une dizaine lorsqu'il n'y a pas assez d'unités. - Montrer qu'on peut décomposer autrement pour avoir assez d'unités. - Utiliser le matériel de numération (dizaines et unités ou Numerano) dans un premier temps. - Montrer différentes techniques: droite et bonds, arbres, entourer d et u, en colonne,...	Cartes framboises 		Cartes fraises 	Cartes abricot 	ICT games: soustraction en colonne 