





Progression des apprentissages	GE																												
	2+2=4						2+2=4										2+2=4												
	Etude de réseaux 2	Les pas	Au pays des araignées	Course de chevaux	En rang par quatre immeuble-en construction	Les robots	Parcours d'obstacles	Une chaise pour deux	Activités quotidiennes rituelles	Attrapons les poissons	Bande de smarties	Bandes numériques	Bestiaire	Calendriers	Comptines et jeux de doigts	Livres à compter	Pas le 20 !	Balles folles	Grande bataille	Pochettes-surprises	Boite chantante	Encore des jetons	Partage 1	Tous à table !	La carte empoisonnée	Bataille en règle	Carrelage Cent communes mesures		
<b>MSN 13 – Résoudre des problèmes add</b>																													
Résolution de problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE), sans formalisation, en jouant la situation, en dessinant, ou en utilisant du matériel																													
<b>Calculs</b>																													
Utilisation du recomptage																													
	Marguerite	Miam miam	Petit poisson de rien du tout	Photo de famille	Pippo part en voyage	Pippo	Prés 1	Prés 2	Prés 3	Puissance 4	Quelle est ma maison	Qui a volé les carottes ...	Qui est-ce ?	Recopie mes figures	Smarties	Soleil	Speed	Tangram	Tangram 2	Tangram 3	Traversée	Traversée de rivière	Uno	Ville	Les voyageurs	Les boutons	Les gommettes	Les timbres	Les bonshommes
<b>MSN 13 – Résoudre des problèmes add</b>																													
Résolution de problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE), sans formalisation, en jouant la situation, en dessinant, ou en utilisant du matériel								•							•	•					•					•	•		
<b>Calculs</b>																													
Utilisation du recomptage								•							•	•									•				



Progression des apprentissages										
		Garages	La bande des cinq	Maison de paille						
<b>MSN 13 – Résoudre des problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE), sans formalisation, en jouant la situation, en dessinant, ou en utilisant du matériel</b>										
<b>Calculs</b>										
Utilisation du recomptage										
		<b>VS</b>								
		<b>Henriques</b>								
		Les mathoeufs	Les bûchettes	Le trésor Chemins dans le virage II	Labyrinthe 1: planches et plaquettes	Labyrinthe 2: chevilles et élastiques	La boîte à cachettes	Tactouch	La maison magnétique	
<b>MSN 13 – Résoudre des problèmes additifs et soustractifs (EEE, ETE), sans formalisation, en jouant la situation, en dessinant, ou en utilisant du matériel</b>										
<b>Calculs</b>										
Utilisation du recomptage		●		●						