

SOMMAIRE

- Introduction p°2
- Programmes p°3
- La méthode iParcours p°4
- Compléments numériques p°7
- Guide des séances p°11
- Évaluations et fluence en calcul mental p°161
- Mémos « Je retiens » p°191
- Matériel à photocopier p°210

INTRODUCTION

Bienvenue dans le Guide pratique de l'enseignant iParcours CP (éd. 2026) !

La démarche pédagogique iParcours est simple : permettre la construction progressive des acquis de mathématiques par l'élève en 4 temps.

1. Manipulation

- Situations de découverte concrètes et actives avec verbalisation.

2. Abstraction

- Transition du concret à l'abstrait, via des représentations imagées.

3. Institutionnalisation

- Création collective de repères clés pour l'élève.

4. Entraînement

- Situations d'entraînement variées.

Ce **guide pédagogique** est à l'image de notre méthode : pratique et adaptatif. Il offre aux enseignants des recommandations pédagogiques clé en main sans l'enfermer pour autant dans une structure trop rigide.

Vous pourrez ainsi y puiser tout ce dont vous avez besoin pour mener votre année (progressions, objectifs pédagogiques, guide des séquences...) tout en gardant une liberté certaine sur les modifications que vous souhaitez y apporter.

PROGRAMMES

LES NOUVEAUX PROGRAMMES 2024

Les **programmes de mathématiques de 2024** insistent sur l'importance de l'acquisition de connaissances solides en **numération, calcul, résolution de problèmes, grandeurs et mesures, espace et géométrie**, ainsi qu'en **organisation et gestion de données**.

S'inspirant de la méthode Singapour, ce programme souligne l'importance de la progression **du concret à l'abstrait** dans l'apprentissage des mathématiques, en mettant l'accent sur la nécessité de **verbaliser** les procédures engagées par les élèves pour accéder à l'abstraction. Il précise également l'importance de l'acquisition des apprentissages par des activités de **manipulation**, en encourageant l'**enseignement explicite** et en valorisant les progrès des élèves pour renforcer leur **confiance** en eux-mêmes. Il met en évidence la nécessité d'aborder les notions centrales **tôt dans l'année scolaire** pour permettre à tous les élèves d'acquérir ces notions, en particulier les plus fragiles. Il pousse les enseignants à mettre l'accent sur la compréhension des **concepts clés**, le développement de compétences pratiques et la consolidation des connaissances tout au long du **cycle**.



« Dans la continuité de l'enseignement dispensé à l'école maternelle, l'enseignement des mathématiques au cycle 2 repose sur une approche menant progressivement du concret à l'abstrait, en passant par la représentation imagée. »

La méthode **iParcours** ancre sa pédagogie sur ce passage du concret à l'abstrait. Cette **abstraction progressive** s'effectue au niveau de **chacune des séquences** d'enseignement présente dans le cahier.

La méthode **iParcours** prolonge et renforce ce processus grâce à ses **nombreux compléments numériques**, en particulier avec l'appui du logiciel « **Mon Labo des Maths - Cycle 2** » (offert avec ce guide), qui permet à la fois d'illustrer les manipulations des élèves et de les aider à transférer et abstraire leurs acquis.

Le cahier iParcours CP 2026 propose **54 séquences réparties sur les 5 périodes de l'année** et couvre **l'intégralité des nouveaux programmes 2024**. Vous pouvez télécharger les programmes sur le site Eduscol ou à l'adresse suivante : g5.re/ayq.

• La particularité du CP

Lors de la conception de ce cahier, un point d'attention a été porté concernant les particularités de l'enseignement en classe de CP. En effet, l'**hétérogénéité du niveau de lecture et d'écriture** des élèves rend difficile la proposition d'exercices à réaliser en autonomie (lors de la phase d'entraînement). Pour aider les élèves les plus fragiles, nous avons décidé de proposer de nombreux **exercices récurrents**. Ainsi, une fois habitué, les élèves non-lecteurs sauront ce qu'ils ont à faire, de manière autonome. De plus, des **icônes** représentant les actions attendues (compléter, cocher, entourer, calculer...) accompagnent certaines consignes.

Pour autant, nous proposons également de nombreuses situations uniques et motivantes qui stimuleront les élèves autonomes en lecture. Dans tous les cas, n'hésitez pas à apporter un étayage concernant les attendus des exercices : une **lecture collective et une reformulation** de la consigne sont essentielles au CP. De plus, pour le début d'année, nous vous encourageons à proposer au tableau le **modèle des mots à écrire**, dès le début de l'exercice ou lorsque les élèves le demandent.

LA MÉTHODE IPARCOURS

Entrons plus en détail dans les **spécificités de la méthode iParcours** : voici une présentation des points essentiels à retenir.

UNE MÉTHODE HYBRIDE : PAPIER + NUMÉRIQUE

La méthode iParcours se distingue avant tout par la mise à disposition pour l'enseignant de **ressources numériques enrichies**.

Bien plus qu'une simple version projetable du cahier de l'élève, les compléments numériques iParcours proposent une gamme variée et complète de contenus pédagogiques, tels que des vidéos, des QCM interactifs, un logiciel de manipulation... Ces outils visent à renforcer les acquis des élèves tout en proposant une **approche active et ludique**, favorisant ainsi un engagement accru de leur part.

Ces compléments numériques sont présentés en détail à la p.7 de ce guide.



RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les programmes de 2024 insistent sur l'importance d'enseigner, lors de séquences dédiées et de manière explicite, les procédures de résolution adaptées à chaque type de problème.

« Le programme identifie des types de problèmes [...] que les élèves doivent être en mesure de reconnaître et pour lesquels ils doivent disposer de stratégies et d'outils efficaces permettant de les résoudre : problèmes de référence, schémas pour soutenir la modélisation, etc. »

Le cahier iParcours CP propose des séquences pour **chaque type de problème**. La procédure de résolution proposée est celle conseillée par les programmes, à savoir une **résolution en 4 étapes** :

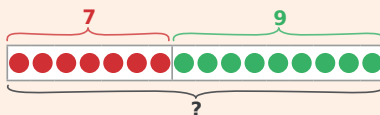
1. Comprendre	2. Modéliser
L'élève doit saisir finement le sens de l'énoncé et de la question posée. → Importance de faire visualiser puis reformuler « l'histoire » du problème par les élèves, avec leurs propres mots. → Attention à ce que les élèves ne choisissent pas trop vite l'opération à effectuer à partir des termes de l'énoncé.	L'élève modélise la situation, ce qui permet l'abstraction. → Lors des premières séances (ou pour les élèves les plus fragiles) on passera d'abord par la manipulation, puis le dessin, et enfin par la modélisation. → C'est la modélisation qui permet à l'élève d'identifier l'opération à effectuer.
3. Calculer	4. Répondre
L'élève doit effectuer le calcul. → Les techniques de résolution sont progressives (en fonction de l'avancée de l'année et du niveau de l'élève) : manipulation, calcul mental, calcul posé...	L'élève doit répondre à la question posée. → Retour du domaine mathématique au problème posé. → On poussera les élèves à adopter une attitude critique face à leur réponse : "Votre réponse est-elle possible ?".

La modélisation encouragée par les programmes de 2024, et celle que nous avons choisie, est la **modélisation en barres**. Au CP, on entrera dans cette modélisation de manière progressive :

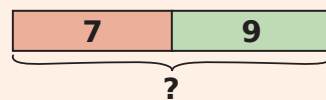
1. Représenter la situation par un dessin (représentation qu'on gardera au CP pour les problèmes les plus complexes).



2. Modéliser la situation par un schéma en barres composé de jetons (cela aide l'élève à visualiser les quantités en jeu).



3. Modéliser la situation par un schéma en barres "classique" à partir de la période 4.



CALCUL MENTAL

Les programmes de 2024 accordent une importance accrue à **l'enseignement du calcul mental**.

- « L'enseignement du calcul mental au cycle 2 est constitué de trois types d'apprentissages :
- mémoriser des faits numériques qui peuvent être restitués de façon quasi instantanée ;
 - utiliser les connaissances sur la numération pour effectuer des calculs rapidement [...] ;
 - maîtriser des procédures de calcul mental efficaces qui seront progressivement automatisées. »



Ces **trois types d'apprentissage** sont au cœur de la méthode iParcours.

1. Mémorisation des faits numériques et calculs avec appui sur la numération

La méthode propose chaque jour une série de 5 calculs (en haut de page). Ces courts calculs quotidiens mobilisent la **mémorisation des faits numériques** ainsi que les **calculs avec appui sur la numération**. Les énoncés de ces calculs sont disponibles dans ce guide pédagogique, dans le descriptif des séquences. Ils sont également disponibles au format audio dans le cahier numérique (avec leurs corrections).

2. Apprentissage explicite de procédures de calcul mental

Les **procédures** de calcul mental répertoriées dans le programme de 2024 font chacune l'objet d'une séquence d'apprentissage dédiée (pages roses).

3. Fluence en calcul mental

Enfin, comme préconisé dans les nouveaux programmes, des **tests mesurant la fluence en calcul mental** sont régulièrement proposés dans la méthode iParcours. Ces tests sont présentés sous forme ludique (jeu du **spatio-calc**) et permettent à l'élève de visualiser facilement ses progrès (cf. p.162 de ce guide).

Les **progressions de calcul mental** sont en lien direct avec la progression du cahier. Vous pouvez retrouver les progressions à la page 6 de ce guide.

QUIZ-BILAN



Un **bilan** est proposé à la fin de chaque période sous forme de **quiz**. Pour chacune des 10 questions, 3 réponses possibles sont proposées, dont une seule est correcte. Le quiz-bilan couvre les notions abordées pendant la période. L'objectif de ces pages est triple :

- **Réactiver et transférer** les connaissances abordées lors de la période
- Permettre une **auto-évaluation** de l'élève
- Permettre à l'enseignant de **situer les acquis des élèves** et de proposer des activités de remédiation si besoin, ou du soutien pour les élèves en grande difficulté.

Afin d'encourager l'engagement des élèves, ce quiz est disponible sous forme interactive dans le cahier numérique.

RALLYES-MATHS

Pour chaque période, la page "**Rallye maths**" propose à votre classe **4 défis mathématiques**. Ils peuvent être travaillés en groupe ou individuellement. Les tâches proposées dans ces défis sont en accord avec les notions de la période. Certains d'entre eux, plus axés sur la logique ou le dénombrement, ont leur propre progression tout au long des périodes. Pour de nombreux défis, la méthode de résolution experte (résolution d'équations, de systèmes...) n'est évidemment pas accessible aux élèves : ceux-ci doivent procéder par essais/erreurs dans une démarche de recherche.



Le cahier numérique propose, pour chaque défi, une **indication animée** (indice permettant à l'élève d'avancer dans la résolution du problème s'il est bloqué) ainsi qu'un corrigé animé complet.

PROGRESSIONS

● Nombres, calcul, résolution de problèmes et gestion de données ● Espace et géométrie ● Grandeurs et mesures ● Calcul mental

PÉRIODE 1

- 1 Nombres jusqu'à 10
- 2 Nombre précédent, nombre suivant
- 3 Comparer des nombres inférieurs à 10
- 4 Sens addition
- 5 Décomposer et recomposer les nombres inférieurs à 5
- 6 Se servir d'une règle pour tracer
- 7 Décomposer et recomposer les nombres de 6 à 9
- 8 Décomposer et recomposer le nombre 10
- 9 Groupement par 10 : la dizaine
- 10 Nombres jusqu'à 20
- CM Calcul mental : ajouter 1 ou 2 à un nombre
- 11 Ajouter un petit nombre

PÉRIODE 2

- 12 Doubles des nombres de 1 à 10
- 13 Tables d'addition
- 14 Nombres jusqu'à 39
- 15 Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 39
- 16 Sens soustraction (1)
- CM Calcul mental : soustraire 1 ou 2 à un nombre
- 17 Problèmes partie-tout (1)
- 18 Longueurs (1)
- 19 Connaître et utiliser les nombres ordinaux
- 20 Sens soustraction (2)
- 21 Lien entre addition et soustraction
- 22 Nombres jusqu'à 59
- CM Calcul mental : ajouter un nombre inférieur à 9 (1)
- CM Calcul mental : soustraire un nombre inférieur à 9

PÉRIODE 3

- 23 Nombres jusqu'à 79
- CM Calcul mental : ajouter 10 à un nombre
- 24 Problèmes partie-tout (2)
- 25 Situer un objet dans l'espace
- 26 Problèmes partie-tout (3)
- 27 Reconnaître un alignement de points
- CM Calcul mental : soustraire 10 à un nombre
- CM Calcul mental : ajouter 9 à un nombre
- 28 Monnaie (1)
- 29 Nombres jusqu'à 99
- 30 Figures planes
- CM Calcul mental : ajouter ou soustraire des dizaines entières
- 31 Le nombre 100

PÉRIODE 4

- 32 Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 100
- 33 Monnaie (2)
- CM Calcul mental : complément à la dizaine supérieure
- 34 Tableaux à double entrée
- CM Calcul mental : les doubles de 20, 30, 40 et 50
- CM Calcul mental : ajouter un nombre inférieur à 9 (2)
- 35 Solides
- 36 Problèmes partie-tout (4)
- CM Calcul mental : ajouter un nombre inférieur à 9 (3)
- 37 Masses
- CM Calcul mental : ajouter deux nombres inférieurs à 100 (décomposition)
- 38 Problèmes multiplicatifs

PÉRIODE 5

- 39 Additions en ligne avec le matériel d/u
- 40 Additions posées de deux nombres (1)
- 41 Additions posées de deux nombres (2)
- 42 Assemblage de solides
- 43 Les moitiés de nombres usuels
- 44 Longueurs (2)
- 45 Problèmes de partage
- CM Calcul mental : soustraire un nombre < 10 à un nombre entier de dizaines
- 46 Les suites répétitives
- 47 Monnaie (3)
- CM Calcul mental : Suites de nombres
- 48 Collecter et représenter des données
- 49 Coder un déplacement
- 50 Problèmes en deux étapes
- 51 Se repérer dans le temps
- CM Calcul mental : la moitié d'un nombre pair
- 52 Additions posées de trois nombres
- 53 Longueurs (3)
- 54 Construire un triangle, un rectangle, un carré

PROGRESSION CALCUL MENTAL

	PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5
Mémoriser des faits numériques	- Connaître les tables d'addition ($A+B = \dots$). - Compléments à 10.	- Connaître les tables d'addition dans les deux sens (additions et additions à trou, puis soustractions). - Doubles de 1 à 10.	- Connaître les tables d'addition dans les deux sens (additions, additions à trou, soustractions). - Doubles de 1 à 10.	- Connaître les tables d'addition dans les deux sens. - Connaître les doubles des dizaines entières 20, 30, 40 et 50.	- Révisions. - Connaître les moitiés des nombres pairs de 2 à 20 et de 40, 60, 80, 100.
Utiliser ses connaissances en numération	- Trouver le nombre précédent/suivant. - Ajouter 1 ou 2 à un nombre.	- Soustraire 1 ou 2 à un nombre.	- Ajouter/soustraire 10 à un nombre. - Ajouter ou soustraire des dizaines entières.	- Révisions.	- Révisions.
Apprendre des procédures de calcul mental		- Ajouter un nombre inférieur à 9 (sans changement de dizaine) - Soustraire un nombre inférieur à 9 (sans changement de dizaine)	- Révisions. - Ajouter 9 à un nombre.	- Trouver le complément à la dizaine supérieure. - Ajouter un nombre inférieur à 9 (avec changement de dizaine). - Ajouter deux nombres inférieurs à 100	- Révisions. - Soustraire un nombre inférieur à 9 à un nombre entier de dizaines. - Déterminer la moitié d'un nombre pair.

N.B. : Un entraînement régulier pour écrire les nombres en chiffres est également proposé lors des séances de calcul mental.

COMPLÉMENTS NUMÉRIQUES

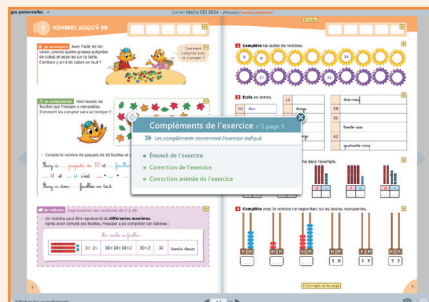
CAHIER NUMÉRIQUE

Disponible gratuitement sur iparcours.fr, le cahier numérique propose de nombreux compléments interactifs :

- les pages du cahier en version numérique avec **zoom possible sur chaque énoncé**,
- des **vidéos pédagogiques** sur certaines notions clé du programme,
- les **énoncés oralisés** de calcul mental,
- des **QCM d'entraînement quotidiens** (à utiliser en rituel ou en bilan de fin de séance),
- des **Quiz interactifs** pour faire le bilan à la fin de chaque période.

Et pour les enseignants (inscription gratuite sur le site iparcours.fr) :

- des **évaluations** en version modifiable,
- les **corrigés** de tous les exercices (dont certains par animation).



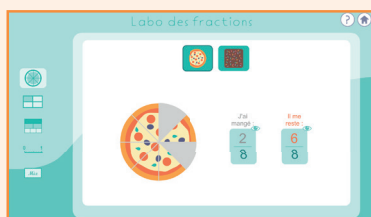
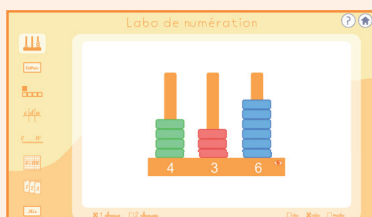
MON LABO DES MATHS

Mon Labo des Maths iParcours – Cycle 2 est un logiciel dédié aux activités de manipulation en mathématiques. Il est conçu pour une utilisation en classe avec un vidéoprojecteur ou un tableau blanc interactif (TBI).

Vous pouvez le télécharger en version MAC ou PC grâce au lien disponible sur la 2^e de couverture de ce guide.

S'inscrivant pleinement dans la ligne des programmes de 2024, ce logiciel propose un ensemble de **15 outils de manipulation** concernant tous les aspects de la numération au cycle 2 :

- **les nombres entiers** : abaques, nombres en lettres, cubes, tableau de numération, droite graduée, tableau de 100...
- **Les fractions** : pizzas et gâteaux, parts égales et fractions, mur des fractions, fractions et droite graduée...
- **Les nombres décimaux, à travers les Euros** : monnaie, jeu du marchand.



Ce logiciel est un **outil polyvalent** qui peut être utilisé de différentes manières :

Utilisation guidée	Utilisation libre	Utilisation en soutien
Vous trouverez dans ce guide pédagogique, pour chaque séquence, des activités à réaliser avec le logiciel "Mon Labo des Maths." Ces activités sont pensées en continuité avec la progression des séquences comme phase introductive ou activité de révision. → Vous pouvez les réaliser le matin en rituel ou juste avant les séances de mathématiques.	Ce logiciel peut également vous servir dans les situations de votre choix. Il peut vous permettre d'illustrer une phase de manipulation collectivement ou d'expliquer un exercice ou un problème. → Feuilletez la notice d'utilisation (disponible gratuitement dans le logiciel) pour en découvrir tout le potentiel.	C'est également un excellent outil pour vos séances de soutien. → Faites manipuler les élèves afin de renforcer leurs connaissances de manière ludique.

FLUENCE EN CALCUL MENTAL

TESTS EN CALCUL MENTAL

Les nouveaux programmes de 2024 encouragent la mise en place de "tests" réguliers en calcul mental.

« Des tests en temps limité sont indispensables, d'une part pour renforcer la mémorisation des résultats et l'automatisation des procédures, d'autre part pour évaluer l'état des connaissances et des savoir-faire des élèves. Ils permettent également d'encourager les élèves à abandonner des procédures peu efficaces au profit des procédures enseignées par le professeur. »

Ces **tests de "Fluence"** de calcul mental doivent être réguliers. Nous en proposons donc un toutes les deux semaines environ. Ils suivent bien entendu la progression annuelle en calcul mental et ce, sur les trois types de calculs visés : **mémorisation de faits numériques, calcul avec appui sur la numération et procédures explicites à automatiser.**

Selon les programmes de 2024, **un élève de fin de CP devra être capable de compléter neuf calculs en 3 minutes.** Cependant, le nombre d'item par test est de 15 afin de proposer un défi même aux élèves les plus rapides. En début d'année, certains calculs sont remplacé par une simple reconnaissance de nombres à écrire en chiffres.



Afin de contrer l'aspect parfois intimidant d'une évaluation chronométrée pour des élèves de cet âge, nous vous proposons de rendre ces "tests" plus **ludiques** en les scénarisant. Voici la petite histoire à raconter aux élèves en début d'année : « Ruby joue à *Spatio-calc*, un jeu vidéo où, pour faire accélérer sa fusée, elle doit résoudre le plus de calculs possible en 3 min. » L'élève peut ainsi aborder le timer avec plus de sérénité. De plus, **en coloriant la fusée selon ses résultats à chaque test, l'élève peut facilement visualiser ses progrès.**

Ces tests vous permettront d'identifier si les élèves ont besoin ou non de plus d'**étayage en calcul mental**. Si le résultat de certains élèves restent fréquemment en dessous de 3 calculs justes par test, nous vous recommandons d'organiser en soutien des **séances de remédiation** en calcul mental.

• Quand faire passer ces test de fluence ?

Les dates sont indiquées sur chaque test (en haut à gauche). Dans le guide des séances, un rappel est également présent à la fin des séquences concernées (bandeau vert).

► Fin séquence 3



SPATIO-CALC N°1

1  =

2  =

3  =

4  =

5  =

6  =

7  =

8  =

9  =

10  =

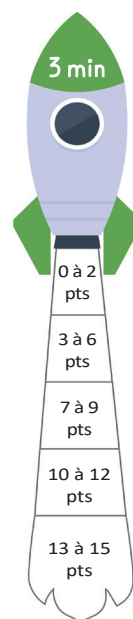
11 nombre juste après 3 =

12 nombre juste avant 2 =

13 nombre juste après 8 =

14 nombre juste avant 6 =

15 nombre juste après 4 =



ÉVALUATIONS SOMMATIVES

ÉVALUATIONS DE MILIEU ET FIN DE PÉRIODES

Vous trouverez dans cette partie les **onze évaluations sommatives** pour l'année de CP. Ces évaluations sont à réaliser en **45 min**. Nous vous conseillons de les introduire par une **lecture collective des consignes** avec reformulation des élèves afin d'éliminer tout risque lié aux difficultés de lecture/compréhension.

Comme recommandé dans les programmes de 2024, les évaluations sont **régulières** : nous en proposons deux par période (trois pour la période 5) afin d'appliquer une remédiation rapide si besoin. Chaque évaluation comporte des exercices "types" (similaires aux situations rencontrées dans le cahier d'exercices) permettant de vérifier les acquis de les élèves suite aux dernières séquences travaillées en classe.

En haut de chaque évaluation, vous trouverez un **tableau de compétences** à remplir selon les acquis de l'élève évalué. Il permet de synthétiser et communiquer aux parents les compétences acquises, non-acquises ou en cours d'acquisition par l'élève.

Les évaluations sont disponibles en **version modifiable** dans le cahier numérique iParcours. Pour cela, cliquez sur le bouton  en haut à droite de l'écran.

• Quand faire passer ces évaluations sommatives ?

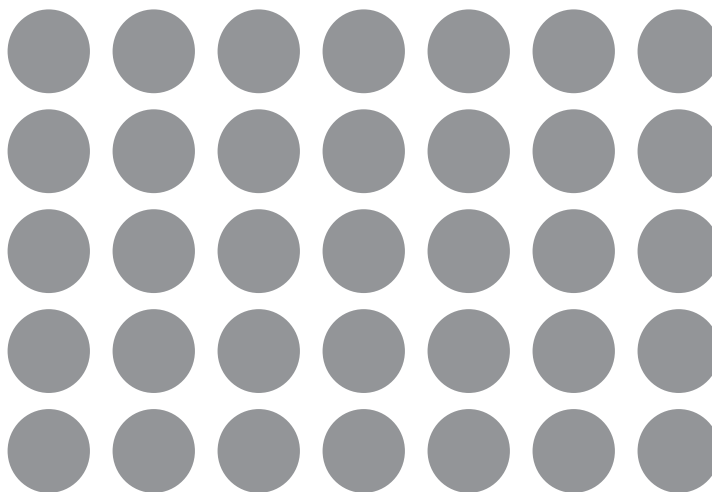
Les dates sont indiquées sur chaque évaluation et dans la tableau ci-dessous. Dans le guide des séances, un rappel est également présent à la fin des séquences concernées (bandeau orange). Pour chaque évaluation, nous vous conseillons de donner en devoir à faire à la maison la révision des mémos concernés, au moins une semaine à l'avance.

	Évaluation n°1	Évaluation n°2
Période 1	Après la séquence 6	Après la séquence 11
Période 2	Après la séquence 17	Après la séquence de calcul mental n°4 (page 61 du cahier)
Période 3	Après la séquence 27	Après la séquence 31
Période 4	Après la séquence de calcul mental n°11 (page 103 du cahier)	Après la séquence 38
Période 5	n°1 : Après la séquence 44	n°2 : Après la séquence 49
		n°3 : Après la séquence 54

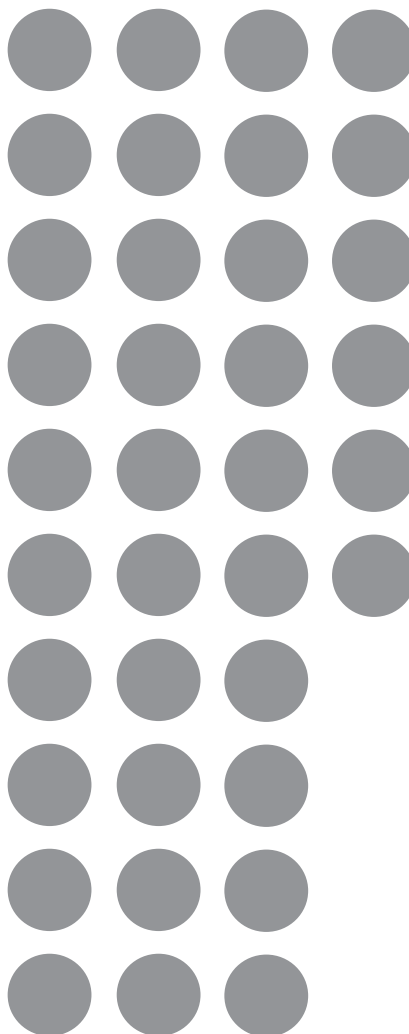
MATÉRIEL À PHOTOCOPIER

Cette partie du guide regroupe les fiches de matériel à photocopier. Vous y trouverez le matériel de certaines séances de découverte et des leçons à manipuler (LAM).

Freesper



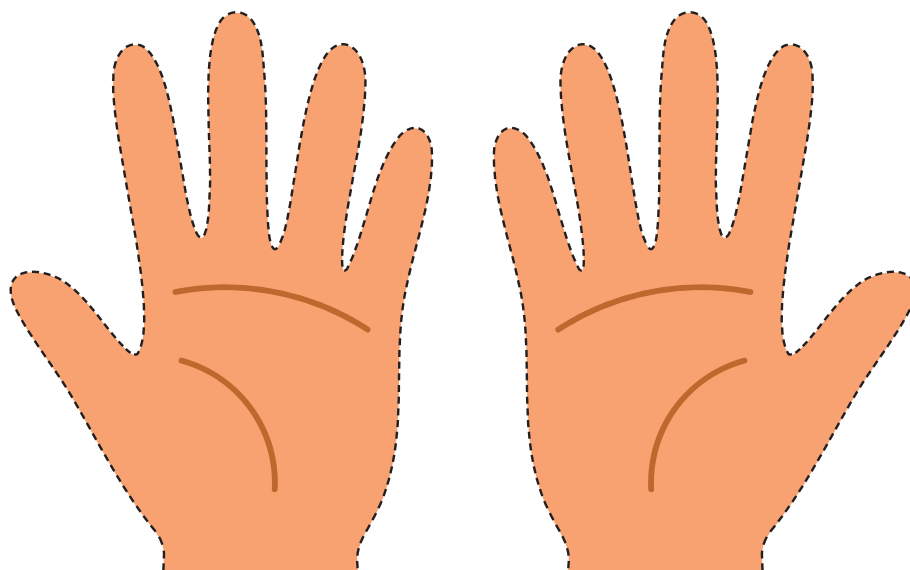
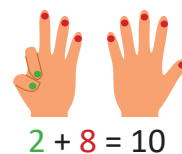
Ruby



Voici les étapes à suivre pour fabriquer cette LAM (leçon à manipuler) :

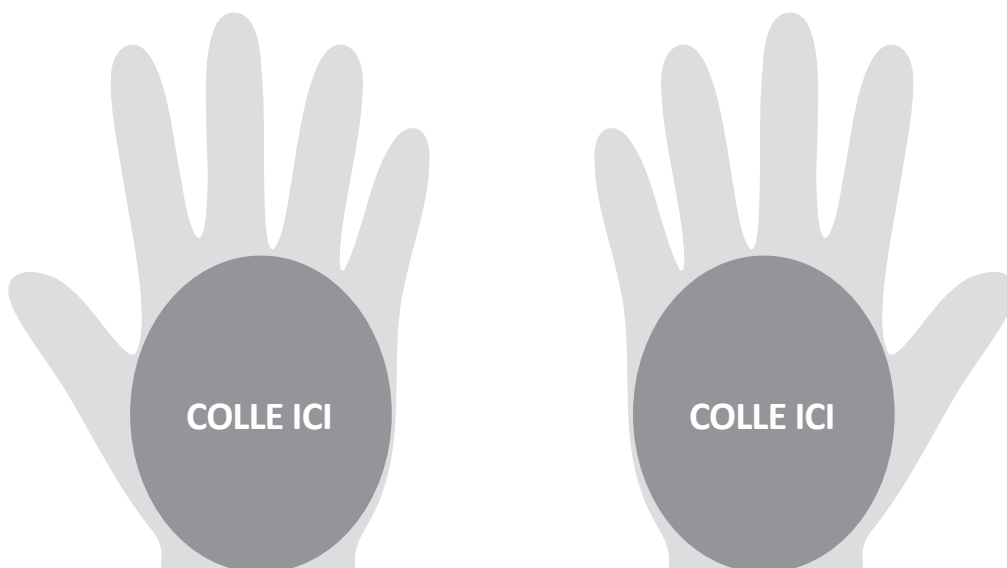
- Découpe sur les pointillés pour obtenir une fiche + deux mains + une bande avec dix languettes.
- Colle uniquement les paumes des mains sur la fiche.
- Colle le haut de la bande sur la zone grisée de la fiche.

Tu peux maintenant baisser un certain nombre de doigts pour t'aider à trouver son complément à 10. Ex :
Un fois que tu les connais, entraîne-toi à trouver les compléments à 10 SANS utiliser tes doigts.



COLLE ICI										
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

LES COMPLÉMENTS À 10



COLLE ICI										
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0