

Programmation Mathématiques CP

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Nombres et calculs / Problèmes :</p> <p>▲ Décomposer ▲ Ranger sur une file/piste ▲ Comparer ; Utiliser \leq et \geq ▲ ranger, intercaler, ordonner ; encadrer ▲ utiliser différentes écritures du nombre ▲ Dizaines et unités</p>	<p>_ Les nombres jusqu'à 16 _ Mémoriser les tables d'additions : maisons des nombres jusqu'à 10 _ Découvrir la table d'additions _ additionner avec la file numérique _ Situations additives et soustractives : identifier une situation additive/ soustractive (plus ou moins) utiliser et donner du sens aux écritures mathématiques (+ - =) choisir le bon schéma/ la bonne opération</p>	<p>_ Les nombres jusqu'à 29 _ Dénombrer en utilisant les groupements par 10 (la dizaine) _ Additionner/soustraire avec la bande numérique _ Situations additives et soustractives : identifier une situation additive/ soustractive choisir le bon schéma/ la bonne opération résoudre des problèmes simples en réutilisant des techniques apprises (tables d'addition, utilisation de la file numérique...)</p>	<p>_ Les nombres jusqu'à 59 _ Dizaines et unités _ Mémoriser des résultats de / utiliser la table d'addition _ calcul en ligne : additionner des dizaines soustraire des dizaines addition à trous, utilisation de la file numérique _ résoudre des problèmes simples en réutilisant des techniques apprises : addition / soustraction de dizaines entières ; addition à trous ; choix de l'opération, schéma</p>	<p>_ Les nombres jusqu'à 69 _ Ajouter 9 et 11 _ enlever 9 et 11 _ calculer en ligne en utilisant les dizaines et unités _ Doubles et moitiés _ Problèmes (réinvestissement des techniques apprises)</p>	<p>_ Les nombres jusqu'à 99 _ Le nombre 100 _ addition posée sans retenue _ addition posée avec retenue _ Problèmes (réinvestissement des techniques apprises : doubles, moitiés, addition...)</p>
	<p>Calcul mental au quotidien : dictées de nombres, calculs automatisés, résolution de problèmes simples, réinvestissement des techniques et calculs appris...</p>				

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Grandeurs et mesures</p>	<p>_ Les euros : Connaître les principes d'utilisation de la monnaie (euros ; pièces et billets) Réinvestir ses connaissances en calcul et numération pour déterminer un prix, une somme...</p>	<p>_ Les euros : Réinvestir ses connaissances en calcul et numération pour déterminer un prix, une somme... Résoudre des problèmes simples Connaître le prix de quelques objets familiers _ Longueurs : comparer des longueurs de façon directe et indirecte</p>	<p>_ Les durées : Jours et semaines Jours et semaines dans le calendrier</p>	<p>_ Longueurs : Utiliser la règle graduée pour mesurer une longueur en cm comparer des longueurs : doubles et moitiés tracer des segments de même longueur, doubles et moitiés</p>	<p>_ Les durées : Repérer des événements d'une journée et les placer sur une horloge Lire l'heure sur un cadran à aiguilles (heures et demi-heures) _ Longueurs : Utiliser la règle graduée pour mesurer une longueur en cm Ranger des longueurs</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Espace et Géométrie</p>	<p>_ se repérer dans son environnement proche Vocabulaire de position: devant, derrière, à droite à gauche... Vocabulaire des déplacements : repérer les cases d'un quadrillage, se déplacer dans un quadrillage _ Reproduire un dessin sur un quadrillage _ utiliser la règle pour relier deux points</p>	<p>_ se repérer dans son environnement proche Vocabulaire des déplacements : repérer les nœuds d'un quadrillage, se déplacer sur les nœuds d'un quadrillage _ points alignés</p>	<p>_ utiliser la règle pour relier deux points _ décrire des figures _ reproduire des figures avec un pochoir, un gabarit</p>	<p>_ reconnaître les figures simples : carré, triangle, rectangle _ Reproduire des figures sur quadrillage _ Reproduire des figures complexes (+ juxtaposition)</p>	<p>_ utiliser le calque _ reconnaître et nommer des solides</p>