

## Programmation Mathématiques CP

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><b>Nombres et calculs / Problèmes :</b></p> <p>Décomposer            Ranger sur une file/piste            Comparer ; Utiliser <math>\leq</math> et <math>\geq</math>            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>▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲</p>	<p><b>Calcul mental au quotidien</b> : 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><b>_ Les euros :</b>          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><b>_ Les euros :</b>          Réinvestir ses connaissances en calcul et numération pour déterminer un prix, une somme...          Résoudre des problèmes simples          Connaître le prix de quelques objets familiers  <b>_ Longueurs :</b>          comparer des longueurs de façon directe et indirecte</p>	<p><b>_ Les durées :</b>          Jours et semaines          Jours et semaines dans le calendrier</p>	<p><b>_ Longueurs :</b>          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><b>_ Les durées :</b>          Repérer des événements d'une journée et les placer sur une horloge          Lire l'heure sur un cadran à aiguilles (heures et demi-heures)  <b>_ Longueurs :</b>          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>