

Programmation Mathématiques CP 2021/2022

	Numération / Calcul	Géométrie / Mesures	Résolution de problèmes
Période 1	<p><u>Les nombres jusque 10.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Représenter, décomposer, comparer, ranger (de 0 à 5, puis de 0 à 9) - La dizaine (la construire, le nombre 10). <p><u>Calculer.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la bande numérique pour ajouter ou soustraire. - Ajouter ou retirer un petit nombre. - Connaître le sens de l'addition et de la soustraction. <p><u>Les maisons des nombres.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Maisons du 2, 3, 4 et 5. - Les compléments à 5. 	<p>Les tracés à la règle</p> <p>La monnaie (découverte des pièces 1€ et 2€)</p>	<p>Méthodologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre l'énoncé d'un problème - Manipuler pour résoudre un problème. <p>Problème pour chercher : « Les tours de cubes »</p> <p>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs simples.</p>
Période 2	<p><u>Les nombres jusque 29.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire, représenter, décomposer, comparer, ranger, placer sur la droite numérique. <p><u>Les maisons des nombres.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Maisons du 6, 7, 8, 9 et 10. - Les compléments à 10. <p><u>Calculer.</u></p> <p>Calcul jusque 10 (comparaisons ; additions et soustractions). Doubles (jusque 5+5) et moitiés (jusque 10)</p>	<p>Les quadrillages (les cases : coder, décoder, se déplacer sur un quadrillage)</p> <p>Les tracés à la règle (suite)</p> <p>La monnaie (découverte des billets de 5, 10 et 20€ ; utiliser les pièces et billets)</p>	<p>Méthodologie :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Passer de la manipulation à la schématisation. - Les différents schémas de résolution (construction d'un mémo) <p>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs simples.</p> <p>Rallye maths n°1</p>
Période 3	<p><u>Les nombres jusque 59.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire, représenter, décomposer, comparer, ranger, placer sur la droite numérique. <p><u>Calculer.</u></p> <p>Prendre appui sur les doubles pour calculer. Prendre appui sur les repère de la boîte de billes (5 et 10). Doubles (jusque 10+10) et moitiés (jusque 20)</p>	<p>Les quadrillages (les nœuds : coder, décoder, se déplacer)</p> <p>Les longueurs (comparer, mesurer, estimer)</p>	<p>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs.</p> <p>Résoudre des problèmes avec lecture de tableaux à double entrée.</p> <p>Rallye maths n°2</p>
Période 4	<p><u>Les nombres jusque 69.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire, représenter, décomposer, comparer, ranger, placer sur la droite numérique. <p><u>Calculer (en ligne).</u></p> <p>Calculer des additions à 3 termes. Ajouter et retirer 10. Ajouter et retirer des dizaines entières. Les pyramides de calcul. Doubles (jusque 10+10) et moitiés (jusque 20)</p>	<p>Topologie (vocabulaire topologique, se repérer dans l'espace proche)</p> <p>Les figures planes (triangle, rectangle, carré)</p> <p>Les masses (comparer, mesurer, estimer)</p>	<p>Résoudre des problèmes multiplicatifs.</p> <p>Résoudre des problèmes avec lecture de tableaux à double entrée.</p> <p>Rallye maths n°3</p>
Période 5	<p><u>Les nombres jusque 100.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire, représenter, décomposer, comparer, ranger, placer sur la droite numérique. - La centaine (la construire, le nombre 100). - Le château des nombres. <p><u>Calculer.</u></p> <p>Calculer des additions et soustractions en ligne. Additions posées (calculer une addition posée ; poser une addition). Doubles (jusque 10+10) et moitiés (jusque 20)</p>	<p>Les solides</p> <p>Les figures planes (suite)</p> <p>Les heures</p>	<p>Résoudre des problèmes de partage.</p> <p>Commencer à résoudre des problèmes à étapes.</p> <p>Rallye maths n°4</p>

