

Fichier utilisé :

❖ *J'apprends les maths avec Picbille, RETZ.*

★ : Calcul mental ☆ : Révisions

	Nombres et numération	Calcul	Géométrie - Grandeurs et mesures	Problèmes - Organisation et gestion de données
Période 1 8 semaines Du 04/09 Au 26/10	<p>Les 100 premiers nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Associer les différentes représentations des nombres jusqu'à 69 : <ul style="list-style-type: none"> ○ Ecriture chiffrée et écriture littérale. ○ Mots-nombres et écriture littérale. ★ ○ Mots- nombres et écriture chiffrée. ★ ○ Les « nombres comme Picbille ». ○ Les « nombres comme Dédé ». (≤ 10). ○ Les « nombres comme Perrine ». <input type="checkbox"/> Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 10. <input type="checkbox"/> Reconnaître rapidement une quantité organisée (≤ 20). ★ <input type="checkbox"/> Dénombrer en utilisant des groupements par 2, 3 et 5. <input type="checkbox"/> Connaître la comptine numérique jusqu'à 69. ★ <ul style="list-style-type: none"> ○ A l'endroit. ○ A rebours. 	<p>Calcul réfléchi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calculer des additions en ligne de deux nombres à 1 chiffre en utilisant des représentations visuelles. <input type="checkbox"/> Calculer des additions en ligne de deux nombres à 1 chiffre. <input type="checkbox"/> Comprendre le sens de la différence et du signe « - ». <input type="checkbox"/> Calculer des différences : comparer deux collections terme à terme en les organisant. ★ <input type="checkbox"/> Connaître les grands doubles (jusqu'à 9+9). <input type="checkbox"/> Calculer en ligne une différence en utilisant une représentation visuelle. <input type="checkbox"/> Connaître les décompositions avec 1 et 2. <input type="checkbox"/> S'appuyer sur les doubles pour trouver des moitiés. ★ <p>Calcul mental.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calculer mentalement des additions (< 20). ★ <input type="checkbox"/> Calculer mentalement les petits doubles (jusqu'à 5+5). ★ <input type="checkbox"/> Calculer mentalement des différences/ des soustractions. ★ 	<p>Tracés à la règle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliser la règle pour tracer un trait droit, repérer un alignement. <input type="checkbox"/> Percevoir et reconnaître quelques relation et propriétés géométriques : alignement. <p>La monnaie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Connaître la valeur des pièces et des billets en euros. <input type="checkbox"/> Différencier valeur et nombre de pièces ou de billets. <input type="checkbox"/> Construire une somme en utilisant la monnaie à disposition. 	<p>Résoudre des problèmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de réunion de collections. <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de comparaison. <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de partage équitable. <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes multiplicatifs.

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer un nombre sur la file numérique en utilisant les repères 5, 10, 15... <input type="checkbox"/> Comprendre les notions de dizaines et unités en numération décimale. <input type="checkbox"/> Décomposer un nombre sous forme de dizaines et unités. <input type="checkbox"/> Comparer et encadrer les nombres inférieurs à 100. 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calculer des petits compléments. <input type="checkbox"/> Connaître les petits compléments à 10. ☆ <input type="checkbox"/> Calculer en utilisant les groupements par 2, 3, 5 et 10. ☆ 		
<p>Période 2 6 semaines</p> <p>Du 12/11 Au 21/12</p>	<p>Les 100 premiers nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Décomposer un nombre sous forme de dizaines et unités. ☆ <input type="checkbox"/> Connaître la comptine numérique jusqu'à 99. ☆ <ul style="list-style-type: none"> ○ A l'endroit. ○ A rebours. ○ De 10 en 10 à l'endroit et à rebours. <input type="checkbox"/> Associer les différentes représentations des 100 premiers nombres : <ul style="list-style-type: none"> ○ Ecriture chiffrée et écriture littérale. ○ Mots-nombres et écriture littérale. ☆ ○ Mots- nombres et écriture chiffrée. ☆ ○ Les « nombres comme Picbille ». <input type="checkbox"/> Lire et écrire (en chiffres ou en lettres) les 100 premiers nombres. <input type="checkbox"/> Ranger les nombres inférieurs à 100. <input type="checkbox"/> Comparer et encadrer les nombres inférieurs à 100. 	<p>Calcul réfléchi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Additionner des dizaines. ☆ <input type="checkbox"/> Calculer en ligne des additions. ☆ <input type="checkbox"/> Calculer en ligne des soustractions. ☆ <input type="checkbox"/> Connaître la propriété de commutativité de l'addition. <input type="checkbox"/> Connaître les résultats des tables d'addition. <input type="checkbox"/> Connaître les doubles (jusqu'à 10+10). <input type="checkbox"/> Commencer à s'approprier les grands doubles (jusqu'à 45+45). ☆ <p>Calcul mental.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calculer en utilisant les groupements par 2, 3, 5 et 10. ☆ <input type="checkbox"/> Calculer mentalement des différences/ des soustractions. ☆ <input type="checkbox"/> Calculer mentalement des soustractions mettant en œuvre un passage de la dizaine. ☆ <input type="checkbox"/> S'appuyer sur les doubles pour trouver des moitiés. ☆ <input type="checkbox"/> Calculer mentalement des additions. ☆ 	<p>Tracés à la règle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Utiliser la règle pour tracer un trait droit. <p>Longueurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mesurer la longueur d'un segment en utilisant un étalon. <input type="checkbox"/> Comparer des segments ou des objets en les mesurant. <input type="checkbox"/> Mesurer la longueur d'un segment en utilisant la règle graduée. <input type="checkbox"/> Connaître l'unité de longueur : centimètre. <p>La monnaie.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Connaître la valeur des pièces et des billets en euros. ☆ <input type="checkbox"/> Différencier valeur et nombre de pièces ou de billets. ☆ <input type="checkbox"/> Construire une somme en utilisant la monnaie à disposition. ☆ <p>L'heure.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Connaître le rôle de la petite aiguille. <input type="checkbox"/> Observer le mouvement et le placement de la petite aiguille pour connaître l'heure approximative. 	<p>Résoudre des problèmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de réunion de collections. <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de comparaison. ☆ <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de partage équitable. <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes multiplicatifs, additifs et soustractifs.
<p>Période 3 6 semaines</p> <p>Du 07/01</p>	<p>Les 200 premiers nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Décomposer un nombre sous forme de dizaines et unités. ☆ <input type="checkbox"/> Associer les différentes 	<p>Calcul réfléchi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Calculer en utilisant les groupements par 2, 3, 5 et 10. ☆ 	<p>Longueurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mesurer la longueur d'un segment en utilisant la règle graduée. ☆ 	<p>Résoudre des problèmes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de réunion de collections. <input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de

- représentations des 200 premiers nombres :
- Ecriture chiffrée et écriture littérale.
 - Mots-nombres et écriture littérale. ☆
 - Mots- nombres et écriture chiffrée. ☆
 - Décomposition et écriture chiffrée. ☆
 - Les « nombres comme Picbille ».
- Dénombrer une quantité en utilisant des groupements par 10.
 - Connaître la comptine numérique jusqu'à 200. ☆
 - A l'endroit.
 - A rebours.
 - De 10 en 10 à l'endroit et à rebours.
 - Comparer et encadrer les nombres inférieurs à 200.

- Additionner des dizaines. ☆ ☆
 - Connaître et utiliser une technique opératoire de l'addition posée.
 - Poser correctement ses opérations.
 - Connaître et utiliser une technique opératoire de la soustraction posée avec et sans retenue.
 - Différencier les deux types de soustractions.
 - Calculer en ligne des additions et des soustractions.
- Calcul mental.**
- Calculer mentalement des différences/ des soustractions. ☆ ☆
 - Calculer mentalement des additions. ☆ ☆
 - Utiliser ses connaissances sur les compléments à 10 pour obtenir les compléments à 100 à partir de dizaines. ☆
 - Connaître les grands doubles (jusqu'à 45+45). ☆ ☆

- Positionner correctement la règle.
 - Utiliser la règle graduée pour tracer un segment de longueur donnée.
 - Comparer des longueurs.
 - Connaître les unités de longueur : centimètre et mètre.
 - Connaître la relation entre mètre et centimètre.
 - Connaître l'ordre de grandeur des unités de longueur.
- Angle droit et équerre.**
- Connaître la notion d'angle.
 - Comparer et classer des angles.
 - Identifier un angle droit à l'aide d'un gabarit.
- Polygones.**
- Identifier et connaître les caractéristiques des polygones.
 - Identifier et connaître les polygones particuliers : triangle, quadrilatère.
- La monnaie.**
- Connaître la valeur des pièces et des billets en euros.
 - Différencier valeur et nombre de pièces ou de billets. ☆
 - Construire une somme en utilisant la monnaie à disposition. ☆
 - Connaître la relation entre euro et centime d'euro.

- comparaison. ☆
- Résoudre des problèmes de partage équitable.
 - Résoudre des problèmes multiplicatifs, additifs et soustractifs. ☆
 - Résoudre des problèmes de longueur.

Les 200 premiers nombres.

- Décomposer un nombre sous forme de dizaines et unités. ☆
- Associer les différentes représentations des 200 premiers nombres :
 - Ecriture chiffrée et écriture littérale.

Calcul réfléchi.

- Calculer en utilisant les groupements par 2, 3, 5 et 10. ☆ ☆
- Connaître et utiliser une technique opératoire de la soustraction posée avec et sans retenue. ☆

Polygones.

- Identifier et connaître les polygones particuliers : triangle, quadrilatère, rectangle, triangle rectangle.
- Connaître les caractéristiques du quadrilatère, du triangle rectangle, du carré.

Résoudre des problèmes.

- Résoudre des problèmes de réunion de collections.
- Résoudre des problèmes de comparaison. ☆
- Résoudre des problèmes de partage équitable.
- Résoudre des problèmes

- Mots-nombres et écriture littérale.
- Mots- nombres et écriture chiffrée. ☆
- Décomposition et écriture chiffrée.
- Les « nombres comme Picbille ».
- Connaître la comptine numérique jusqu'à 200. ☆
 - A l'endroit.
 - A rebours.
 - De 10 en 10 à l'endroit et à rebours.
 - De 20 en 20 à l'endroit et à rebours.
- Comparer et encadrer les nombres inférieurs à 200.

- Poser correctement ses opérations. ☆
- Calculer en ligne des additions et des soustractions. ☆
- Comprendre le sens de la multiplication et du signe « x ».
- Comprendre le lien entre multiplication et addition itérée.
- Acquérir des représentations visuelles de la multiplication.
- Connaître la propriété de commutativité de la multiplication.
- Calculer en ligne des multiplications à 1 chiffre.
- Calculer en ligne des multiplications à 2 chiffres en utilisant la décomposition.
- Multiplier par une dizaine.
- S'appuyer sur les doubles connus pour trouver les moitiés. ☆
- Construire les tables de multiplication à partir de représentations visuelles.
- Connaître et utiliser une technique opératoire de l'addition posée.
- Connaître et utiliser une technique opératoire de la multiplication posée.

Calcul mental.

- Calculer mentalement des différences/ des soustractions. ☆
☆
- Calculer mentalement des additions. ☆ ☆
- Connaître les doubles et en déduire les moitiés. ☆ ☆
- Connaître quelques résultats des

- Utiliser des instruments pour vérifier ou réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit d'angle droit.

- Décrire, reproduire, tracer un rectangle, un carré.

Angle droit et équerre.

- Identifier un angle droit à l'aide d'un gabarit ou d'une équerre.

Longueurs.

- Connaître l'ordre de grandeur des unités de longueur.
- Utiliser la règle graduée pour tracer des segments et mesurer des longueurs. ☆
- Comparer des segments en les mesurant. ☆

L'heure.

- Connaître le rôle de la petite aiguille. ☆
- Observer le mouvement et le placement de la petite aiguille pour connaître l'heure approximative. ☆
- Connaître le rôle de la grande aiguille.
- Lire les minutes à l'aide de la grande aiguille.

Quadrillage.

- Se repérer sur les nœuds d'un quadrillage en utilisant un codage.
- Se déplacer sur quadrillage.

- multiplicatifs, additifs et soustractifs. ☆
- Résoudre des problèmes de longueur. ☆
- Résoudre des problèmes de masse.

tables de multiplication (table de 5, de 3, de 4, de 2). ☆

Les 1 000 premiers nombres.

- Décomposer un nombre sous forme de dizaines et unités. ☆
- Associer les différentes représentations des 1 000 premiers nombres :
 - Ecriture chiffrée et écriture littérale.
 - Mots-nombres et écriture littérale. ☆
 - Mots- nombres et écriture chiffrée. ☆
 - Décomposition et écriture chiffrée. ☆
 - Les « nombres comme Picbille ».
- Dénombrer une quantité en utilisant des groupements par 10.
- Connaître la comptine numérique jusqu'à 1 000. ☆
 - A l'endroit.
 - A rebours.
 - De 10 en 10 à l'endroit et à rebours.
 - De 20 en 20 à l'endroit et à rebours.
 - De 2 en 2 à l'endroit et à rebours.
 - De 5 en 5.
- Ranger les nombres inférieurs à 1000.
- Comparer et encadrer les nombres inférieurs à 1 000.

Calcul réfléchi.

- Calculer en utilisant les groupements par 2, 3, 5 et 10. ☆ ☆
- Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition, la soustraction et la multiplication. ☆
- Vérifier le résultat de sa multiplication en utilisant la décomposition pour le calcul en ligne. ☆
- S'appuyer sur les doubles connus pour trouver les moitiés. ☆
- Diviser par 2 et par 5 des nombres inférieurs à 1000 (quotient exact). ☆
- Multiplier par une dizaine. ☆
- Multiplier par une centaine.
- Calculer en ligne des additions, des soustractions et des multiplications. ☆
- Calculer en ligne des multiplications en utilisant la décomposition. ☆
- Comprendre la relation entre soustraction et addition.
- Utiliser l'addition pour vérifier sa soustraction.

Calcul mental.

- Connaître quelques résultats des tables de multiplication (table de 6, de 7, de 10, de 8, de 9). ☆

Quadrillage.

- Se repérer sur les nœuds d'un quadrillage. ☆
- Reproduire une figure sur quadrillage.

Longueurs.

- Mesurer la longueur d'un segment en utilisant la règle graduée. ☆
- Comparer des longueurs.
- Connaître les unités de longueur : centimètre, mètre et kilomètre.
- Connaître la relation entre mètre, centimètre et kilomètre.

La monnaie.

- Connaître la valeur des pièces et des billets en euros. ☆
- Différencier valeur et nombre de pièces ou de billets. ☆
- Connaître la relation entre euro et centime d'euro. ☆
- Rendre la monnaie.

L'heure.

- Connaître le rôle des deux aiguilles de l'horloge. ☆
- Lire l'heure sur une horloge.
- Placer les aiguilles pour indiquer l'heure sur une horloge.

La masse.

- Comprendre le fonctionnement d'une balance mécanique.
- Connaître et utiliser l'unité de masse : le gramme, le kilogramme.
- Avoir un ordre de grandeur des

Résoudre des problèmes.

- Résoudre des problèmes de réunion de collections.
- Résoudre des problèmes de comparaison. ☆
- Résoudre des problèmes de partage équitable.
- Résoudre des problèmes multiplicatifs, additifs et soustractifs. ☆
- Résoudre des problèmes de longueur. ☆
- Résoudre des problèmes de masse.

La calculatrice.

- Utiliser les fonctions de base de la calculatrice pour vérifier un calcul.

Tableau.

- Utiliser et compléter un tableau pour résoudre un problème.

Période 5
10
semaines

Du 29/04
Au 05/07

- Connaitre les résultats des tables de multiplication (tables de 5, de 3, de 4, de 2 et début de 6 à 9). ☆
- Calculer mentalement des additions et des soustractions. ☆☆☆

unités de masse.

- Connaitre la relation entre gramme et kilogramme.

Symétrie.

- Connaitre la notion de symétrie.
- Compléter une figure sur quadrillage par symétrie axiale.
- Identifier les axes de symétrie d'une figure.

Les solides.

- Comprendre la différence entre figure plane et solide.
- Reconnaître, décrire et nommer quelques solides droits : le cylindre, le tétraèdre, le pavé.
- Classer les solides selon leurs caractéristiques.