

Programmation maths CP CE1 Période 1 – 2020-2021 – maitreSkatell

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
01/09 au 04/09	☐	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M1S1 ☐ comptine numérique : 1 CP, 1 CE1 ☐ CP : bande numérique : de 1 à 30 ☐ CE1 : classer ordre croissant : 18, 34, 23, 9 / 81, 57, 73, 39 ☐ CP : nombre de doigts levés. Ajouter 1 ☐ CE1 : $3+5=$; $2+5=$; $5+6=$; $5+7=$ ☐ CP : jeu du gobelet : 3 et 1 ; 3 et 2 ☐ CE1 : pb ☐ CP : fiche activité de tri ☐ CE1 : Avec 2, 4, 6, 8, fabriquer le plus de nb possible, puis les écrire en lettres sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M1S2 ☐ CP : cacher 4 sur bande numérique collective. Trouver le nombre caché. Recommencer avec 7 et 9. ☐ C1E : Ecrire le plus grand et le plus petit nb de la série. ☐ présenter flashcards des nombres (1à 10 CP / 10 à 20 CE1) ☐ CP : jeu bataille des dés ☐ CE1 : jeu bataille des cartes ☐ CP : fiches alignements 1 et 2 ☐ CE1 : mini traceur le fichier 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M1S3 ☐ comptine numérique à rebours (CE1 20 à 10, CP 10 à 0) ☐ cartes flashs (1à 10 CP, 10 à 20 CE1) ☐ CP : jeu des coccinelles ☐ CE1 : calculs sur ardoise $7+4=$; $6+5=$; $7+6=$; $8+7=$ ☐ CP : jeu du gobelet : 3 et 3 ☐ CE1 : pb ☐ CP : atelier 1 : frites ; atelier 2 : bataille des dés ☐ CE1 : atelier 2 : bataille des cartes ; atelier 3 : dénombrer grande qté de jetons, écrire en chiffres et en lettres
07/09 au 11/09	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M1S4 ☐ comptine numérique à rebours (CE1 25 à 12, CP 12 à 0) ☐ cartes flashs (1à 10 CP, 10 à 20 CE1) ☐ CP : jeu du furet de 1 en 1 jusqu'à 30 ☐ CE1 : écrire de 2 en 2 à l'ardoise ☐ CP : jeu du gobelet : 4 et 1 ☐ CE1 : pb ☐ CP : atelier 1 : frites ; atelier 2 : bataille des dés ☐ CE1 : atelier 2 : bataille des cartes ; atelier 3 : dénombrer grande qté de jetons, écrire en chiffres et en lettres 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M1S5 + M1S6 ☐ comptine numérique à rebours (CE1 30 à 14, CP 14 à 0) ☐ cartes flashs (1à 10 CP, 10 à 20 CE1) ☐ CP : jeu du furet de 1 en 1 jusqu'à 30 ☐ CE1 : écrire de 5 en 5 à l'ardoise ☐ CP : jeu du gobelet : 4 et 2 ☐ CE1 : pb ☐ ATELIERS (2 rotations) : CP : atelier 3 : jeu les coccinelles ; atelier 4 : fabriquer collections de jetons à partir des flashcards, représenter sur le cahier et écrire nb CE1 : atelier 1 : distribuer jetons, demander d'écrire le nombre de jetons et trouver le maximum de façons possibles de décomposer le nb ; atelier 4 : mini fichier pb 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M2S1 ☐ jeu du furet jusqu'à 40 CP, suite CE1 ☐ CP : activité chut ☐ CE1 : Compter de 10 en 10 ☐ CP : lever 2 doigts main gauche, 3 mains droite. Trouver le nb total. Idem avec 4 et 1. Chercher comment ajouter 2 jetons, 3 jetons, 5 jetons. ☐ CE1 : soustractions à l'ardoise : $7-3$; $5-2$; $8-1$; $9-4$. Ajouter une dizaine à un nb : $43+10$; $52+10$ ☐ Jeu du car ☐ Numération : chercher toutes les représentations possible de 5 (cp), 17 (CE1) 	<ul style="list-style-type: none"> ☐ M2S2 ☐ CP : activité chut ; dictée nb : 1 ; 9 ; 4 ☐ CE1 : trouver complément à 10 d'une collection de jetons dessinée au tableau ; dictée de nb : 50 ; 60 ; 100 ☐ CP : par binômes faire une collection de 5 jetons et une collection de 2 jetons. Trouver le total. Recommencer avec 3 et 6. ☐ CE1 : rappeler définition d'un double. ex avec 3. Chercher doubles de 1, 2, 4, 5 ☐ CP : Jeu du car ☐ CE1 : mini fichier pb ☐ cahier des nombres



	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
14/09 au 18/09	<input type="checkbox"/> M2S3 <input type="checkbox"/> CP : activité chut ; dictée nb : 3 ; 7 ; 9 <input type="checkbox"/> CE1 : trouver complément à 10 collection de jetons au tableau ; dictée de nb : 80 ; 90 ; 100 <input type="checkbox"/> CP : par binômes faire une collection de 4. différentes façons de faire 4. <input type="checkbox"/> CE1 : ajouter 2 <input type="checkbox"/> CP : Jeu du car <input type="checkbox"/> CE1 : mini fichier pb <input type="checkbox"/> cahier des nombres	<input type="checkbox"/> M2S4 + 5 <input type="checkbox"/> jeu du furet en collectif jusqu'à 40 (CP), 80 (CE1) <input type="checkbox"/> CP : RITUEL LES JOURS D'ECOLE <input type="checkbox"/> CE1 : RITUEL LES ECONOMIES <input type="checkbox"/> décompositions de nb : 4, 5, 6 (CP) ; 6, 7, 9 (CE1) <input type="checkbox"/> CP : Jeu du car <input type="checkbox"/> CE1 : fiche comparaison de longueurs <input type="checkbox"/> cahier des nombres	<input type="checkbox"/> M2S6 <input type="checkbox"/> CP : activité chut ! <input type="checkbox"/> CE1 : fiche droites graduées <input type="checkbox"/> décompositions de nb : 7, 8 (CP) ; 8, 10 (CE1) <input type="checkbox"/> CP : Jeu du car <input type="checkbox"/> CE1 : mini fichier pb <input type="checkbox"/> cahier des nombres (CP) ; mini fichier le géomètre (CE1)	<input type="checkbox"/> EVALUATIONS NATIONALES CP / CE1
21/09 au 25/09	<input type="checkbox"/> M3S1 <input type="checkbox"/> bande num verticale <input type="checkbox"/> décomposer 5 (CP) ; 12(CE1) sur ardoise <input type="checkbox"/> Jeu du car <input type="checkbox"/> leçon 1 + exercices de numération (CP) , leçon 1 + cahier des nombres (CE1)	<input type="checkbox"/> EVALUATIONS NATIONALES CP CE1 <input type="checkbox"/> M3S2 <input type="checkbox"/> bande num verticale / chut (CP) ; compter de 5 en 5 (CE1) <input type="checkbox"/> décomposer 6 (CP) ; 18(CE1) sur ardoise <input type="checkbox"/> Jeu du car <input type="checkbox"/> cahier des nombres (CP) ; fiche suivi tables addition + jeu la piste au gorille / jeu la bataille des cartes (CE1)	<input type="checkbox"/> M3S3 <input type="checkbox"/> le furet ; bande num verticale <input type="checkbox"/> rituel le nombre caché (CP) ; doubles (CE1) <input type="checkbox"/> problèmes des devinettes sur les nombres <input type="checkbox"/> cahier des nombres + Bataille des dés / Les coccinelles (CP) <input type="checkbox"/> ligne brisée : mesurer la longueur totale (CE1)	<input type="checkbox"/> M3S4 <input type="checkbox"/> le furet ; bande num verticale <input type="checkbox"/> rituel le nombre caché (CP) ; complément à 10 (CE1) <input type="checkbox"/> décompositions de 7, 8, 9, 10 (CP) <input type="checkbox"/> Fiche exercices numération + cahier des nombres (CE1)
28/09 au 02/10	<input type="checkbox"/> M3S5 / M3S6 régulation <input type="checkbox"/> flash cards formes géométriques <input type="checkbox"/> jeu des formes <input type="checkbox"/> la droite et la gauche / repérage sur feuille / mini fichier le traceur (CP) <input type="checkbox"/> mini fichiers le géomètre / le traceur (CE1)	<input type="checkbox"/> M3S7 + 8 <input type="checkbox"/> le furet ; suite numérique ; décomposition d'un nb donné <input type="checkbox"/> additions à l'ardoise (CP) ; presque doubles (CE1) <input type="checkbox"/> ajouter 1 (CP) ; compléments à 10 (CE1) <input type="checkbox"/> problèmes numériques oraux (CP) / balance (CE1) <input type="checkbox"/> représenter et comparer des quantités / leçon 2 (CP) <input type="checkbox"/> fiches exercices numération 2 / jeu le comparator (CE1)	<input type="checkbox"/> M4S1 <input type="checkbox"/> écrire nb précédent / suivant ; comparer nb ; dictée de nb <input type="checkbox"/> petites additions orales (CP) / ajouter des dizaines entières(CE1) <input type="checkbox"/> problème <input type="checkbox"/> mini fichier le traceur / quadrillo	<input type="checkbox"/> M4S2 <input type="checkbox"/> compter de 2 en 2 ; comparer nb ; dictée de nb <input type="checkbox"/> ajouter 1 (CP) ; ajouter 10 (CE1) <input type="checkbox"/> jeu du gobelet (CP) / jeu les tables d'addition + fiche additions posées (CE1)



	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
05/10 au 09/10	<input type="checkbox"/> M4S3 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> cartes flash mots nombres (CP) écrire en lettres (CE1) <input type="checkbox"/> par 2 montrer 12 et 14 (CP) ; fiche calculs rapides A (CE1) <input type="checkbox"/> problèmes oraux <input type="checkbox"/> atelier 1 : fiche exercices numération ; atelier 2 : dénombrement (CP) / Décompositions des nb (CE1) 	<input type="checkbox"/> M4S4 + 5 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> cartes flash mots nombres (CP) écrire en lettres (CE1) <input type="checkbox"/> jeu comparator (CP) ; ordonner nb (CE1) <input type="checkbox"/> par 2 montrer 2 nb (CP) ; fiche calculs rapides B+C (CE1) <input type="checkbox"/> problèmes oraux <input type="checkbox"/> atelier 1 : fiche exercices numération ; atelier 2 : dénombrement (CP) / Décompositions des nb (CE1) <input type="checkbox"/> atelier 3 : monnaie (CP) / fiche décompositions des nb (CE1) ; atelier 4 : mini fichier traceur + jeu le comparator (CP) / fiche suivi tables d'addition + jeu le comparator (CE1) 	<input type="checkbox"/> M4S6 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> nb caché sur bande num (CP) / écrire nb avec étiquettes mots (cE1) <input type="checkbox"/> par 2 montrer 12 et 14 (CP) ; fiche calculs rapides D (CE1) <input type="checkbox"/> problèmes oraux <input type="checkbox"/> atelier 3 : monnaie (CP) / fiche décompositions des nb (CE1) ; atelier 4 : mini fichier traceur + jeu le comparator (CP) / fiche suivi tables d'addition + jeu le comparator (CE1) 	<input type="checkbox"/> M4S7 : régulation
12/10 au 16/10	<input type="checkbox"/> M5S1 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> cartes nb (CP) ; compter de 2 en 2(CE1) <input type="checkbox"/> Activité faire la monnaie <input type="checkbox"/> problème oral <input type="checkbox"/> évaluation (CP) <input type="checkbox"/> décomposer des nb (CE1) 	<input type="checkbox"/> M5S2 + 3 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dictée de nb / comparer 2 nb / ranger 3 nb <input type="checkbox"/> Activité faire la monnaie <input type="checkbox"/> leçon 3 + jeu les coccinelles + La bataille des dés (CP) / évaluation (CE1) <input type="checkbox"/> tables addition (CP) ; complément à 100 (CE1) 	<input type="checkbox"/> M5S4 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> jeu du furet à rebours / cartes flash mots nb <input type="checkbox"/> ajouter 1 (Cp) ; ajouter 5 (CE1) <input type="checkbox"/> dénombrer de grandes quantités 	<input type="checkbox"/> M5S5 <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> jeu du furet à rebours / cartes flash mots nb <input type="checkbox"/> ajouter 2 (CP) ; ajouter 10 (CE1) <input type="checkbox"/> jeu la marchande et le marchand

Code couleur :

Activités ritualisées

calcul mental

résolution de problèmes

apprentissage

