

Programmation annuelle mathématiques CP - programmes 2016 (fichier Archimaths)

P	Nombres	Calcul	Grandeurs et Mesures	Espace et Géométrie
Période 1	<p><u>Nommer, lire, écrire les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lire et écrire les nombres jusqu'à 9 <p><u>Comprendre et utiliser les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - dénombrer et constituer des collections de 1 à 9 objets - comparer (plus de, moins de, autant de) - comparer, ranger, ordonner les nombres jusqu'à 9 - comprendre le sens de = et \neq - avancer sur une file numérique jusqu'à 9 - itérer une suite de 1 en 1 (< 9) - repérer une position 	<ul style="list-style-type: none"> - décomposer les nombres (jusqu'à 9) - reconnaître une situation d'addition - connaître le symbole + - connaître le répertoire additif (jusqu'à 5) - résoudre un problème (apprendre à chercher) 		<p><u>Se repérer et se déplacer en utilisant des repères :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vocabulaire de positions (devant, derrière, entre, sur, sous, au-dessus, au-dessous, droite, gauche) <p><u>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser la règle pour tracer
Période 2	<p><u>Nommer, lire, écrire les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lire et écrire les nombres jusqu'à 19 <p><u>Comprendre et utiliser les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître le nombre 10 - connaître les unités et les dizaines - dénombrer et constituer des collections jusqu'à 19 - comparer, ranger, ordonner les nombres jusqu'à 19 	<ul style="list-style-type: none"> - décomposer le nombre 10 - décomposer en $10 + \dots$ - connaître les doubles (jusqu'à $= 10$) - connaître le répertoire additif (jusqu'à 10) - reconnaître une situation de soustraction - connaître le symbole - - ajouter/ retrancher des petits nombres - résoudre un problème (-) 	<p><u>Comparer, estimer, mesurer des longueurs :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - comparer des longueurs (comparaison directe) <p><u>Résoudre des problèmes impliquant des prix :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir les pièces et les billets (5€ et 10€) - échanger 10 pièces de 1€ contre 1 billet de 10€ - résoudre un problème 	<p><u>Se repérer et se déplacer en utilisant des repères :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - reproduire une figure sur papier quadrillé <p><u>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser la règle pour tracer

Période 3	<p><u>Nommer, lire, écrire les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lire et écrire les nombres jusqu'à 59 <p><u>Comprendre et utiliser les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser diverses représentations du nombre - constituer des collections à partir de décompositions - comparer, ranger, ordonner les nombres jusqu'à 59 - comprendre le sens de < et > <p><u>Organisation et gestion de données :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - compléter un tableau à double entrée 	<ul style="list-style-type: none"> - décomposer - compléter à la dizaine supérieure - utiliser 10 pour calculer - connaître les doubles (jusqu'à = 20) - s'appuyer sur les doubles pour calculer - connaître le répertoire additif - ajouter/ retrancher des petits nombres - résoudre un problème (+ / -) 	<p><u>Comparer, estimer, mesurer des durées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lexique des durées <p><u>Résoudre des problèmes impliquant des prix :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - découvrir les pièces et les billets (5€ et 10€) - échanger 10 pièces de 1€ contre 1 billet de 10€ - résoudre un problème 	<p><u>Reconnaître, nommer, décrire quelques solides :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître le cube, le pavé, la pyramide <p><u>Reconnaître, nommer, décrire quelques figures :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître le carré, le rectangle, le triangle - décrire, reproduire des figures
Période 4	<p><u>Nommer, lire, écrire les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lire et écrire les nombres jusqu'à 79 <p><u>Comprendre et utiliser les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser diverses représentations du nombre - constituer des collections à partir de décompositions - comparer, ranger, ordonner les nombres <79 	<ul style="list-style-type: none"> - ajouter/ retrancher 10 et des dizaines entières - connaître le répertoire additif - connaître les moitiés - résoudre un problème de partage 	<p><u>Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des durées :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - comparer des longueurs - mesurer des longueurs - lire l'heure 	<p><u>Se repérer et se déplacer en utilisant des repères :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - suivre et coder un chemin sur quadrillage <p><u>Reconnaître, nommer, décrire quelques figures :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - assembler des figures
Période 5	<p><u>Nommer, lire, écrire les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - lire et écrire les nombres jusqu'à 99 <p><u>Comprendre et utiliser les nombres :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - constituer des collections à partir de décompositions - comparer, ranger, ordonner les nombres <99 - connaître les nombres pairs et impairs 	<ul style="list-style-type: none"> - retrancher un petit nombre - calculer mentalement des sommes <p><u>Calcul posé :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - poser l'addition en colonnes sans puis avec retenue 	<p><u>Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - reporter et tracer des longueurs - comparer des objets selon leur masse <p><u>Résoudre des problèmes impliquant des prix :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - résoudre un problème 	<p><u>Se repérer et se déplacer en utilisant des repères :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - reproduire une figure sur quadrillage <p><u>Construire quelques figures :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tracer un carré, un rectangle un triangle