

Programmation maths CP Période 1 – 2021-2022

D'après Maths au CP – Acces Editions

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
01/09 au 02/09	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Jeu de la grenouille F1 <input type="checkbox"/> Dénombrer des quantités jusqu'à 5	<input type="checkbox"/> Jeu de la grenouille F2 <input type="checkbox"/> Dénombrer des quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 1.Représenter les nombres jusqu'à 5
06/09 au 10/09	<input type="checkbox"/> Jeu de la grenouille F3 <input type="checkbox"/> Dénombrer des quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 2.Décomposer et recomposer le nombre 4	<input type="checkbox"/> Jeu de la grenouille F4 <input type="checkbox"/> Dénombrer des quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 3.Utiliser la règle pour tracer S1	<input type="checkbox"/> Compte à rebours F5 <input type="checkbox"/> Dénombrer des quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 3.Utiliser la règle pour tracer S2	<input type="checkbox"/> Compte à rebours F6 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 4.Décomposer et recomposer le nombre 5
13/09 au 17/09	<input type="checkbox"/> Compte à rebours F7 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 5. Dénombrer des quantités jusqu'à 10	<input type="checkbox"/> EVALUATIONS NATIONALES	<input type="checkbox"/> Compte à rebours F8 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 6. Représenter les nombres jusqu'à 10 (1) : S1	<input type="checkbox"/> Suites gestuelles non répétitives F9 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 6. Représenter les nombres jusqu'à 10 (1) S2
20/09 au 24/09	<input type="checkbox"/> Suites gestuelles non répétitives F10 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 7. Représenter les nombres jusqu'à 10 (2)	<input type="checkbox"/> EVALUATIONS NATIONALES	<input type="checkbox"/> Suites gestuelles répétitives F11 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 8. Dénombrer des quantités jusqu'à 20 : S1	<input type="checkbox"/> Suites gestuelles répétitives F12 <input type="checkbox"/> Décomposer, recomposer les quantités jusqu'à 5 <input type="checkbox"/> 8. Dénombrer des quantités jusqu'à 20 : S2
27/09 au 01/10	<input type="checkbox"/> Suites visuelles répétitives F13 <input type="checkbox"/> Décomposer les quantités jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 9. Résoudre des problèmes : ajouts et retraits S1, S2	<input type="checkbox"/> Jeu de la grenouille F14 <input type="checkbox"/> Décomposer les quantités jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 10. Addition, Symbole + : S1, S2	<input type="checkbox"/> Jeu de la grenouille F15 <input type="checkbox"/> Décomposer les quantités jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 10. Addition, Symbole + : S3, S4	<input type="checkbox"/> Compte à rebours F16 <input type="checkbox"/> Décomposer les quantités jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 11. Soustraction, symbole - : S1, S2



	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
04/10 au 08/10	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Jeu de la boîte F17 <input type="checkbox"/> Associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées <input type="checkbox"/> 11. Soustraction, symbole - : S3 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Voitures F18 <input type="checkbox"/> Associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées <input type="checkbox"/> 12. Construire le répertoire additif jusqu'à 5 : S1, S2 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F19 <input type="checkbox"/> Associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées <input type="checkbox"/> 12. Construire le répertoire additif jusqu'à 5 : S3 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F20 <input type="checkbox"/> Associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées <input type="checkbox"/> 13. Décomposer et recomposer 6 et 7
11/10 au 15/10	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F21 <input type="checkbox"/> Décomposer les nombres jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 14 : Utiliser le nombre pour comparer : S1 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F22 <input type="checkbox"/> Décomposer les nombres jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 14. Utiliser le nombre pour comparer : S2, S3 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F23 <input type="checkbox"/> Connaître les nombres jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 15. Organiser sa recherche 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Main droite ou main gauche F24 <input type="checkbox"/> Connaître les nombres jusqu'à 10 <input type="checkbox"/> 16. Dénombrer un utilisant le groupement par 5 : S1, S2
18/10 au 22/10	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F25 <input type="checkbox"/> Ajouter, soustraire de petites quantités <input type="checkbox"/> 16. Dénombrer un utilisant le groupement par 5 : S3, S4 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F26 <input type="checkbox"/> Ajouter, soustraire de petites quantités <input type="checkbox"/> 17. Dénombrer en utilisant le groupement par 10 : S1, S2 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F27 <input type="checkbox"/> Ajouter, soustraire de petites quantités <input type="checkbox"/> 17. Dénombrer en utilisant le groupement par 10 : S3 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Situer des personnes et des objets les uns par rapport aux autres F28 <input type="checkbox"/> Ajouter, soustraire de petites quantités <input type="checkbox"/> MES REUSSITES PERIODE 1

Code couleur : FLASH MATHS / CALCUL MENTAL / SEANCES D'APPRENTISSAGE

