

Programmation Mathématiques CP

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
1	Bienvenue au CP Associer /construire des collections Associer collection /écriture chiffrée	Situation de retrait signe - = Tables d'addition jusqu'à 5 Etude des nombres 6 et 7 Etude des nombres 8 et 9	Je fais le point Etude des nb 17, 18, 19 Comparer et ordonner nb <20 Utiliser la monnaie -1	Retraire dizaines entières Etude des nb 20 à 49 Comparer, ordonner nb <50 Etude des nb 50 à 69	Problème : situations + Utiliser le calque Reproduction sur quadrill. Cplmt à la diz supérieure
2	Associer un nb à une collection Ranger du + petit au + grand Construire une collection Comparer les nb < 6	Somme de 3 petits nombres Groupements par 5 Retraire 1 Ma droite, ma gauche	Les jours et les mois Intercaler les nb < 20 Les doubles entre 5 et 10 Objets et solides géométriques	Comparer, ordonner nb < 70 Utiliser la monnaie - 2 Problème : situations + ou - Révision : Maths aventures	Calculer la somme de 2 nb L'heure - 1 Problème : situation + Révision : Maths aventures
3	Ordonner les nb <6 Situation d'ajout, signes + = réunion de collection commutativité de l'addition	Complément à un nb <10 Etude du nombre 10 Compléments à 10 Dénombrer jusqu'à 29	Tables d'additions jusqu'à 10 Calculer avec cplmt à 10 Solides et formes planes Calculer la somme de 2 nb	Je fais le point Se déplacer sur la bande num. Ajouter une dizaine entière Comparer des longueurs - 2	Je fais le point Effectuer addition ligne Se déplacer tableau nb Addition posée sans retenue 1
4	Ajouter 1 Problèmes : jeu du chapeau Révisions Je fais le point	Problèmes : jeu du chapeau Je fais le point Comparer des longueurs Calculer la somme de 2 nb	Soustraire un petit nombre Etude du nombre 20 Problème : jeu du chapeau Je fais le point	Ajouter 10 à un nb de 2 chiff. Retraire 10 à un nb de 2 ch. Utiliser la monnaie - 3 Tableau des nb de 50 à 99	Addition posée sans retenue 2 L'heure - 2 Calculer moitié d'un nb Addition posée avec retenue 1
5	Dénombrer jusqu'à 7 Dessus/dessous/devant/derrière Dénombrer jusqu'à 9 Somme de 2 nombres	Groupements par 10 Echanges dizaines/unités <i>Réinvestissement/ manipulation</i>	Tableau des nb < 70 Ajouter des dizaines entières Calculer en utilisant les doubles Reconnaître figures planes	Etude des nb de 60 à 79 Comparer, ordonner nb < 80 Le carré, le rectangle Le cube, le pavé	Addition posée avec retenue 2 Mesurer une longueur- 3 Soustraire petit nb Retraire diz. entières
6	Utiliser la règle Tableau à double entrée Complément à un nb <6 Construire une collection	Dizaines et unités 1 Dizaines et unités 2 Décoder l'écriture nb 2 chiffres A droite, A gauche de		Etude des nb de 80 à 99 Comparer, ordonner nb < 100 Problème : jeu du chapeau Je fais le point	Problèmes : situations +/- la droite/gauche d'1 objet Problème : jeu du chapeau Je fais le point
7	Comparer et ordonner les nb <10 Problèmes : situations additives Révisions « Maths aventures » Je fais le point	Soustraire un petit nombre Etude nb 11, 12 et 13 Etude nb 14, 15, 16 Problèmes : situation + et -		Se déplacer sur tableau nb Mesurer une longueur - 1 Mesurer une longueur - 2 Ajouter diz à nb 2 chiffres	soustraire petit nb soustraction posée le calque plus lourd/léger que
8		<i>vacs : Maths aventures</i>			multiplier par 2 moitié d'un nb Problème : division tableau à double entrée
					Problèmes synthèse Je fais le point