



	Compétence	Séquence	Déroulement / activités
Nombres et calculs	Calculer avec des nombres entiers.	□ N.1 : Tables d'addition	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Tables de Pythagore de 0 à 5 ;</li><li>➤ Tables de Pythagore de 6 à 10 ;</li><li>➤ Jeu du furet de 1 en 1 puis de 2 en 2.</li></ul>
		□ N.2 : Compléments à 10 (et collections de 10).	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Associer un nombre à son complément afin de trouver une somme = 10 ;</li><li>➤ Les compléments à 10 ;</li><li>➤ Réaliser des collections de 10 en utilisant différents supports (manipulation).</li></ul>
	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.	□ N.3 : Numération de position	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Identifier la position des chiffres pour les nombres &lt; 100 ;</li><li>➤ Connaître les règles d'échange : <math>10u = 1d</math> et <math>10d = 1c</math> ;</li><li>➤ Compter en utilisant les collections de 10.</li></ul>
		□ N.4 : Les nombres jusqu'à 100	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Savoir lire et nommer les nombres &lt; 99 ;</li><li>➤ Savoir écrire en lettres les nombres &lt; 99 et connaître les règles d'orthographe ;</li><li>➤ Décomposer les nombres en utilisant les règles de la numération de position (ex : <math>98 = 90 + 8 = 9d + 8u</math>) ;</li><li>➤ Identifier les différentes écritures d'un nombre (ex : <math>34 = \text{trente-quatre} = 3d + 4u = 10 + 10 + 10 + 4 = 30 + 4</math>) ;</li><li>➤ Ranger dans l'ordre croissant ou décroissant les nombres &lt; 99.</li></ul>
	Calculer avec des nombres entiers : calcul posé.	□ N.5 : L'addition posée en colonne (sans retenue)	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Poser une addition en colonne en respectant la numération de position ;</li><li>➤ Identifier les unités et les dizaines ;</li><li>➤ Calculer des additions en colonne pour des résultats &lt; 100 et sans retenue.</li></ul>



	Compétence	Séquence	Déroulement / activités
Espace et géométrie	<i>(Pe) repérer et (ae) déplacer en utilisant des repères et des représentations.</i>	<input type="checkbox"/> EG.1 : Se repérer et se déplacer dans un environnement	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Notions de position (droite, gauche, devant, derrière, etc...) sur un environnement connu par l'élève ;</li><li>➤ Produire des représentations des espaces familiers (école, quartier) en lien avec QLM : en utilisant ses connaissances, des photos et en se déplaçant dans cet environnement ;</li><li>➤ Situer des objets les uns par rapport aux autres, en utilisant le plan ou une œuvre.</li></ul>
	<i>Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie</i>	<input type="checkbox"/> EG.2 : Vocabulaire géométrique	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Notions de droite, de segment et de milieu ;</li><li>➤ Carré et rectangle : propriétés des angles et égalités des longueurs des cotés ;</li><li>➤ Lexique (des consignes et du matériel) propre à la géométrie : tracer, règle (comment la manipuler, etc...), équerre, etc...</li></ul>
Grandeurs et mesures	<i>Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées.</i>	<input type="checkbox"/> GM.1 : Approcher les grandeurs	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Comparer des objets selon leur masse, longueur, contenance, etc... ;</li><li>➤ Classer des objets en fonction d'une grandeur (ordre croissant, ordre décroissant) ;</li><li>➤ Définir la grandeur d'objets connus : mètre ou centimètre ? litre ou millilitre ? kilogramme ou gramme ? ;</li><li>➤ Utiliser des outils pour mesurer une grandeur et la comparer à une autre (ex : utilisation de la balance à poids, des bouteilles, de la règle, etc...).</li></ul>



# Progression - période I - année 2021 / 2022

## Mathématiques



Vie de maitresse

Le cahier journal d'une maitresse passionnée.

### Calcul mental

### Résolution de problèmes

#### Période

I

(7,5 semaines)

- Compter jusqu'à 99 de 1 en 1 (ordre croissant et décroissant).
- Ajouter 1 / enlever 1, jusqu'à 99 ; Ajouter 2 / enlever 2, jusqu'à 99.
- Table +5 (avec commutativité :  $a + 5 = 5 + a$ ).
- Sommes égales à 10 ( $a + b = b + a = 10$ ).
- Ajouter 10 / enlever 10 sur des nombres inférieurs à 100.

- Qu'est-ce qu'un problème ?
  - Structure du problème, les différents types de problèmes ;
  - Comprendre un énoncé ;
  - Etapes de résolution d'un problème.
- Résoudre des problèmes additifs simples (à 1 étape).



# Progression - période I - année 2021 / 2022

## Questionner le monde



Vie de maitresse

Le cahier journal d'une maitresse passionnée.

	Compétence	Séquence	Déroulement / activités
Questionner le temps	<i>Se repérer dans le temps et le mesurer.</i>	<input type="checkbox"/> QLM.1 : Comprendre le temps qui passe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les rythmes cycliques du temps : l'alternance jour / nuit et le déroulement de la journée (+ journée de classe : EDT) ;</li> <li>➤ Les unités de mesure du temps : heures (secondes, minutes, heures), dates (heures, jours, semaines, mois, années, siècles) ;</li> <li>➤ Le découpage du temps : les jours de la semaine, les mois de l'année, les saisons ;</li> <li>➤ Situer les événements les uns par rapport aux autres (poutre du temps : année de CE1, anniversaires de la classe, etc...)</li> <li>➤ Utiliser des marqueurs temporels adaptés et précis pour marquer la continuité du temps : antériorité (hier, avant-hier, l'an dernier, il y a 4 ans, etc...), postériorité (demain, après-demain, la semaine prochaine, le mois prochain, l'année prochaine, etc...), simultanéité (ce matin, aujourd'hui, etc...).</li> </ul>
Le monde du vivant, de la matière et des objets	<i>Connaître des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.</i>	<input type="checkbox"/> QLM.2 : Comment reconnaître le monde vivant ?  <input type="checkbox"/> QLM.3 : Les végétaux	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Différencier ce qui est animal de ce qui est végétal, minéral ou élaboré par les êtres vivants ;</li> <li>➤ Identifier ce qui est végétal ;</li> <li>➤ Identifier ce qui est minéral ;</li> <li>➤ Identifier ce qui est élaboré par des êtres vivants ;</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Identifier les végétaux ;</li> <li>➤ Le développement des végétaux ;</li> <li>➤ Quelques besoins vitaux des végétaux ;</li> <li>➤ Le cycle de la vie des végétaux.</li> </ul>



	Compétence	Séquence	Déroulement / activités
Respecter autrui	Respecter autrui, accepter et respecter les différences.	<input type="checkbox"/> EMC.02 : Respecter les autres et accepter les différences	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Comprendre que l'on est tous différents (taille, poids, âge, couleur de peau, etc...) y compris les frères et sœurs ou jumeaux / jumelles ;</li><li>➤ Travailler autour de l'album documentaire sur le handicap et mettre en lumière le respect de la différence ;</li><li>➤ Comprendre que l'on doit aider les autres (tutorat en classe, etc...).</li></ul>
Les valeurs de la République	Appliquer et accepter les règles communes.  Comprendre qu'il existe une gradation des sanctions (accompagnement, réparation).	<input type="checkbox"/> EMC.01 : Les règles de vie	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Lecture de l'album : <i>Moi j'adore, la maîtresse déteste.</i></li><li>➤ Elaborer les règles de vie de la classe (règles de vie globales + règles de vie pour le double-niveau, les centres d'autonomie) ;</li><li>➤ Présentation de la gestion du comportement de la classe ;</li><li>➤ Rappel des règles de vie de la collectivité (au sein de l'école, à la récréation, etc...) ;</li><li>➤ Comprendre que si l'on ne respecte pas les règles, il y a des sanctions ;</li><li>➤ Comprendre que les sanctions sont graduées selon la situation.</li></ul>
Construire une culture civique	Développer le sens de l'intérêt général : différencier son intérêt particulier de l'intérêt général.	<input type="checkbox"/> EMC.03 : Argumenter autour des notions d'intérêt personnel et d'intérêt général.	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Travailler autour du <a href="#">texte-support</a> Eduscol, faire émerger les éléments suivants proposés dans l'exploitation et argumenter.</li></ul>