

Objectifs



NOMBRE ET CALCULS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer



Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et des calculs



Attendus en fin de CP

Dénombrer, constituer et comparer des collections.

Utiliser diverses stratégies de dénombrement

Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.
→ relation entre ordinaux et cardinaux

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >

Utiliser diverses représentations des nombres

Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer le nom des nombres à leurs écritures chiffrées.

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques

Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.

Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur

Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne

Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques

Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.

Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux

Objectifs

Attendus en fin de CP

NOMBRE ET CALCULS

Calculer avec des nombres entiers



Mémoriser des faits numériques et des procédures.

→ Tables de l'addition

→ Décompositions additives et multiplicatives de 10

→ compléments à la dizaine supérieure,

→ doubles et moitiés de nombres d'usage courant

Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.

Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur.

→ Addition, soustraction,

→ Propriétés implicites des opérations :

→ propriétés de la numération :

« 20+40, c'est 2 dizaines +4 dizaines, c'est 6 dizaines, c'est 60

Calcul mental

Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.

→ calculer mentalement sur les nombres 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 en lien avec la monnaie

Calcul en ligne

Calculer en utilisant des écritures en lignes additives, soustractives.

Calcul posé

Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication.

Objectifs

Attendus en fin de CP

ESPACE ET GEOMETRIE



Se repérer et se déplacer en utilisant des repères

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides
Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures



Se repérer dans son environnement proche.
Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.

→ vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en-dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest)

→ vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre)

Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familier (vécus lors de sorties)
→ des maquettes, des plans, des photos

S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.
Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran

Reconnaître et trier les solides usuels, cube et pavé droit.

Reproduire des solides. Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni.
Décrire des polyèdres (face, sommet, arête)



→ les faces d'un cube sont des carrés
→ les faces d'un pavé droit sont des rectangles

Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni. Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instrument de tracé.

Reconnaître, nommer les figures usuelles.

Connaître → le vocabulaire approprié pour décrire les figures planes (carré, rectangle, triangle, côté, sommet, centre, segment, milieu, droite)

Utiliser la règle non graduée pour repérer et produire des alignements.