

**PROGRAMMATION MATHÉMATIQUES CP 2011-2012**

**NOMBRES ET CALCUL**

**Compétence 2 du socle commun :**

*les principaux éléments de mathématiques et de la culture scientifique et technologique*

- écrire nommer, comparer, ranger des nombres entiers naturels inférieurs à 1000
- calculer : addition, soustraction, multiplication
- diviser par 2, 5 des nombres entiers inférieurs à 100 (dans le cas où le quotient exact est entier)
- restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5
- calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions, des multiplications simples

<i>Compétence attendues en fin de cp</i>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b>-Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100. savoir lire, écrire en chiffre et en lettres</b>	Les nombres de 0 à 10  en lettres : de 0 à 5	Les nombres de 0 à 20  de 0 à 10	Les nombres de 0 à 40  de 0 à 16	Les nombres de 0 à 60  0 à 60	Les nombres de 0 à 100  0 à 100
<b>- produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 (« tables d'additions »)</b>	De 2 à 5	De 2 à 10	De 2 à 20	Tables d'additions	Tables d'additions
<b>- comparer, ranger, encadrer ces nombres</b>		Comparer les nombres de 0 à 20	Comparer et ranger les nombres 0 à 40	Comparer et ranger et encadrer ces nombres de 0 à 60	Comparer et ranger et encadrer ces nombres de 0 à 100
<b>- écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant</b>	Travail oral de l'ordre croissant de 0 à 10	Ordre croissant de 0 à 20	Ordre croissant de 0 à 40 ordre décroissant de 0 à 20	Ordre croissant de 0 à 60 ordre décroissant de 0 à 40	Ordres croissant et décroissant de 0 à 100
<b>- connaître les doubles des</b>		Connaître les doubles	Connaître les doubles	Connaître les doubles	Connaître les doubles

<i>nombre inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20</i>		de 1 à 5	de 1 à 5	de 1 à 10 - connaître les moitiés de 2, 4, 6, 8, 10	de 1 à 10 connaître les moitiés des nombres inférieurs à 20
<i>- connaître la table de multiplication par 2</i>					Connaître la table de multiplication par 2 jusqu'à 10
<i>- calculer mentalement des sommes et des différences</i>	Sommes et compléments jusqu'à 5	Sommes et compléments jusqu'à 10	Sommes jusqu'à 15 compléments jusqu'à 10 différences jusqu'à 5	Sommes jusqu'à 20 compléments jusqu'à 10 différences jusqu'à 10	Sommes jusqu'à 20 et jusqu'à 100 pour des sommes du type 10+90, 30+70  compléments jusqu'à 10 différences jusqu'à 10
<i>- calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous</i>	De deux ou trois nombres, à trous de 0 à 5	2 ou 3 nombres à trous de 0 à 10	2 ou 3 nombres à trous de 0 à 20	Calculer en ligne des sommes 2 ou 3 ou 4 nombres dont le résultat de dépasse pas 100  calculer en ligne des différences utilisant les nombres de 0 à 15  opérations à trous avec des nombres ronds dont la somme ne dépasse pas 60	Calculer en ligne des sommes 2 ou 3 ou 4 nombres dont le résultat de dépasse pas 100  calculer en ligne des différences utilisant les nombres de 0 à 15  opérations à trous avec des nombres ronds dont la somme ne dépasse pas 100
<i>- connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et commencer à utiliser celles de la</i>			Entrée dans la technique de l'addition	Connaître et utiliser la technique de l'addition	connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et

<i>soustraction (sur les nombres inférieurs à 100)</i>					commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100)
<i>- résoudre des problèmes simples à une opération</i>	Résoudre des problèmes simples utilisant les compétences de l'année	Résoudre des problèmes simples utilisant les compétences de l'année	Résoudre des problèmes simples utilisant les compétences de l'année	Résoudre des problèmes simples utilisant les compétences de l'année	Résoudre des problèmes simples utilisant les compétences de l'année

## GEOMETRIE

**Compétence 2 du socle commun :**

*les principaux éléments de mathématiques et de la culture scientifique et technologique*

- situer un objet par rapport à soi, ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement
- reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels
- utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle

<b>Compétences attendues en fin de cp</b>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p><b>- Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, dessus, dessous, à gauche, à droite...)</b></p>	<p>Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, dessus, dessous, à gauche, à droite...)</p> <p>- manipuler par rapport à soi</p>	<p>Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, dessus, dessous, à gauche, à droite...)</p> <p>- manipuler par rapport à d'autres objets</p> <p>-concevoir une maquette (lien techno)</p>	<p>- de la maquette au plan</p>	<p>Utiliser le plan pour réinvestir le vocabulaire topologique</p>	<p>Du plan de la classe vers d'autres plans (lien géographie)</p>
<p><b>- reconnaître et nommer un carré, rectangle, triangle</b></p>	<p>reconnaître et nommer un carré, rectangle, triangle séparément, orientés de manière conventionnelle puis non conventionnelle</p>	<p>- reconnaître et nommer carré, rectangle, triangle regroupés dans des figures de plus en plus complexes en variant les formes conventionnelle</p>	<p>- reconnaître et nommer carré, rectangle, triangle regroupés dans des figures de plus en plus complexes en variant les formes conventionnelle</p>	<p>- reconnaître et nommer carré, rectangle, triangle regroupés dans des figures de plus en plus complexes en variant les formes conventionnelle</p>	<p>- reconnaître et nommer carré, rectangle, triangle regroupés dans des figures de plus en plus complexes en variant les formes conventionnelle</p>
<p><b>- Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque</b></p>	<p>- Sur papier tramé, quadrillé ou blanc, reproduire proprement des éléments graphiques à main</p>	<p>- Sur papier tramé, quadrillé ou blanc, reproduire proprement des éléments graphiques à main</p>	<p>- reproduire des figures simples à l'aide d'instruments ou de techniques</p>	<p>- reproduire des figures simples à l'aide d'instruments ou de techniques</p>	<p>- reproduire des figures simples à l'aide d'instruments ou de techniques</p>

	levée et en utilisant le calque  - savoir utiliser correctement et proprement la règle pour tracer, relier deux points	levée et en utilisant le calque  - savoir utiliser correctement et proprement la règle pour tracer, relier deux points			
<i>- reconnaître et nommer le cube, pavé droit</i>					- reconnaître et nommer le cube, pavé droit
<i>- s'initier au vocabulaire géométrique</i>	Toute l'année				

## GRANDEURS ET MESURES

**Compétence 2 du socle commun :**

*les principaux éléments de mathématiques et de la culture scientifique et technologique*

*- utiliser les unités usuelles de mesure, estimer une mesure*

*- être précis et soigneux dans les tracés, les mesures et calculs*

<b>Compétences attendues en fin de cp</b>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b><i>- repérer les événements de la journée en utilisant des heures et les demi-heures</i></b>	La journée, matin et après midi  la demi-journée, avant et après la récréation	La journée, matin et après midi  la demi-journée, avant et après la récréation	Les heures	Les heures	Les heures et les demi-heures
<b><i>- comparer et classer les objets selon leur longueur et leur masse</i></b>			Ranger des longueurs par comparaison	Mesurer des longueurs à l'aide de bandes unités	Comparer et classer des masses de façon perceptive observer le comportement de la balance
<b><i>- utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs</i></b>					Utiliser la règle graduée pour comparer des longueurs, tracer des segments
<b><i>- connaître et utiliser l'euro</i></b>		Connaître et utiliser l'euro	Connaître et utiliser l'euro	Connaître et utiliser l'euro	Connaître et utiliser l'euro
<b><i>- résoudre des problèmes de la vie courante</i></b>			Résoudre des problèmes de la vie courante en lien avec la progression des compétences ci- dessus	Résoudre des problèmes de la vie courante en lien avec la progression des compétences ci- dessus	Résoudre des problèmes de la vie courante en lien avec la progression des compétences ci- dessus

## ***ORGANISATION ET GESTION DES DONNEES***

***Compétence 2 du socle commun :***

*les principaux éléments de mathématiques et de la culture scientifique et technologique*

*- résoudre des problèmes très simples*

*- observer et décrire pour mener des investigations*

<b><i>Compétences attendues en fin de cp</i></b>	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<b><i>- lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples</i></b>		Lire un tableau à entrée simple, ticket de caisse	Lire et compléter un tableau à simple entrée	Lire un tableau à double entrée	Lire et compléter un tableau à double entrée