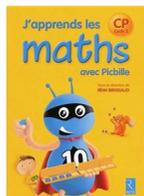


Programmation Mathématiques



	Nombres et calcul	Géométrie	Grandeurs et mesures	Gestion de données
Période 1 7 semaines	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Les nombres jusqu'à 5 : succession, comptage, décomposition ➤ Les nombres jusqu'à 10 : succession, comptage, décomposition ➤ La différence, le signe - ➤ L'addition : le signe + ➤ Les décompositions additives explicites ➤ Dessiner des collections (repère du 5) ➤ Ajouter mentalement des nombres ➤ Retirer un petit nombre 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tracés à la règle ➤ Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions : sous, sur, intérieur, extérieur ➤ Reproduire des figures simples à l'aide d'instruments : les formoglyphes (atelier) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître l'euro : la monnaie et le jeu de la marchande (ateliers) ➤ Résoudre des problèmes sur l'espace et le temps (fichier Jocatop) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Favoriser la mise en œuvre de stratégies mentales personnelles ➤ Résoudre des situations problèmes : utilisation des caches ➤ Résoudre des problèmes sur la non-propriété (fichier Jocatop) ➤ Défi math
Période 2 7 semaines	<ul style="list-style-type: none"> ➤ > Les nombres jusqu'à 20 : utilisation des doigts ➤ L'écriture littérale des nombres jusqu'à 10 ➤ Les compléments à 10 ➤ Les moitiés et les doubles : jusqu'à 5+5 ➤ Ajouter mentalement des nombres ➤ Retirer un petit nombre ➤ Groupements par 2 et 3 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tracés à la règle ➤ Reproduire des figures simples à l'aide d'instruments : les formoglyphes (atelier) ➤ Repérer des cases et des noeuds sur quadrillage 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître l'euro : la monnaie jusqu'à 20 € ➤ Jeu de la marchande (ateliers) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Résoudre des situations problèmes : utilisation des caches ➤ Résoudre des problèmes sur la non-propriété (fichier Jocatop) ➤ Résoudre des problèmes de logique (fichier Jocatop) ➤ Défi math

Programmation Mathématiques

<p>Période 3 8 semaines</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendre la numération décimale : groupements par 10, les unités isolées ➤ Calcul réfléchi de la soustraction : retirer un grand nombre ➤ Les décompositions additives ➤ Les compléments à 10 ➤ Comparer des nombres ➤ L'écriture littérale des nombres à 2 chiffres ➤ Les grands doubles (9+9) ➤ Grouper par 10 pour dénombrer ➤ Grouper par 2, 5 et 10 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reproduire une figure sur quadrillage ➤ Tracés à la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparer des longueurs ➤ Connaître et utiliser l'euro : décompositions additives avec des billets de 10 € 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliser un tableau à double entrée ➤ Se repérer sur un plan ➤ Résoudre des problèmes de géométries (fichier Jocatop) ➤ Défi math
<p>Période 4 6 semaines</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Additionner mentalement 2 nombres à 2 chiffres ➤ Calculer une différence ➤ Calcul réfléchi : le passage à la dizaine ➤ L'écriture littérale des nombres à 2 chiffres : 59 ➤ Les nombres jusqu'à 79 : dire, lire, écrire, décomposer ➤ Ajouter 10 ➤ Retrancher 10 ➤ Les moitiés (20) ➤ Organiser son répertoire additif 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reproduire une figure sur quadrillage ➤ Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...). ➤ Tracés à la règle 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mesurer des longueurs : reporter un étalon ➤ Mesurer des longueurs en utilisant la règle graduée 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dénombrer une grande collection ➤ Résoudre des problèmes avec la monnaie ➤ Résoudre des problèmes de partage ➤ Résoudre des problèmes numériques (fichier Jocatop) ➤ Défi math
<p>Période 5 9 semaines</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Additionner 2 nombres à 2 chiffres ➤ Calculer mentalement des soustractions du type 12-3 / 12-9 ➤ Grouper par 2, 5, 10 ➤ Les nombres de 80 à 100 : dire, lire, écrire, décomposer ➤ Ordonner les nombres ➤ Poser et calculer une addition en colonnes ➤ Soustraire des nombres à 2 chiffres ➤ Les moitiés de 10, 20, 30, 40 et 50 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître quelques solides ➤ Connaître les formes géométriques : le triangle et le rectangle ➤ Connaître les formes géométriques : le carré et le cercle ➤ Effectuer des tracés géométriques : le formographe 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se repérer dans le temps : les heures et les demi-heures ➤ Comparer des masses : plus lourd, moins lourd ➤ Utiliser la règle graduée pour tracer des segments 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Résoudre des problèmes avec la monnaie ➤ Résoudre des problèmes numériques (fichier Jocatop) ➤ Organiser et gérer les données (fichier Jocatop) ➤ Défi math