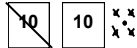




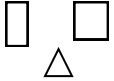
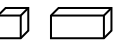
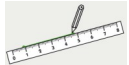

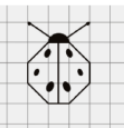
# Programmation Mathématiques


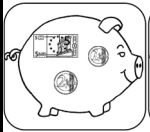
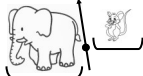

Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire	Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème		
<b>Nombres</b>						
Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000 (100 en CP)	Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100	<p>18</p>	Je sais écrire les nombres sous la dictée. Je dis le nom d'un nombre écrit en chiffre.	<p>Les nombres de 1 à 49</p> <p>Les nombres de 1 à 69</p> <p>Les nombres de 1 à 100</p>	<p>Loto des nombres</p> <p>Loto des nombres Le chèque magique</p> <p>Loto des nombres Le château des nombres Le chèque magique</p>	
		<p>3 ; 8 ; 14</p>	Je sais ranger les nombres dans l'ordre.	<p>Les nombres de 1 à 49</p> <p>Les nombres de 1 à 69</p> <p>Les nombres de 1 à 100</p>	<p>Des intrus dans la suite</p> <p>Jeu des étiquettes</p> <p>Jeu des étiquettes</p>	
				Je sais dire le nombre avant et le nombre après (encadrer).	<p>Les nombres de 1 à 49</p> <p>Les nombres de 1 à 69</p> <p>Les nombres de 1 à 100</p>	<p>Jeu de la roue</p> <p>Il en manque Chenillo et chenillette</p> <p>Chenillo et chenillette</p>
			Je sais comparer des nombres (indiquer le plus petit et le plus grand).	<p>Les nombres de 1 à 49</p> <p>Les nombres de 1 à 69</p> <p>Les nombres de 1 à 100</p>	<p>Le jeu de la bataille</p> <p>Jeu de Fritz</p> <p>Jeu de Fritz</p>	
	Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.		Je sais compléter une file numérique.	<p>Complète une droite graduée de 1 en 1</p>	Le fil à linge	
				<p>Repère et place des nombres de 1 à 100 sur une droite graduée de 10 en 10</p>	Mirage ten	
				<p>Repère et place des nombres de 1 à 100 sur une droite graduée de 2 en 2</p>	Kangoutwo L'escalier	
	Résoudre des problèmes de dénombrement	Résoudre des problèmes de dénombrement pour les nombres inférieurs à 100		Je dénombre de petites collections.	<p>Réaliser une collection dont le cardinal est donné par écrit</p> <p>Dénombrer de petites collections</p>	<p>Le jeu du Boulou Boulou (une main)</p> <p>Le jeu du ziglotron</p>
				J'utilise des groupements par 10.	Représenter des nombres en constellations, en dizaines et unités	<p>Ranger des tas de jetons</p> <p>Combien sur deux cartes ?</p> <p>Le grand ziglotron</p> <p>Loto constellations / nombres</p> <p>Les fourmillions</p>

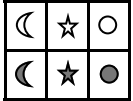
Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire		Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème
<b>Calculs</b>					
Calculer : addition, soustraction, multiplication	Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous.	+ ?	Je calcule le résultat d'une addition.	Résolution d'une addition par le dessin, en comptant sur les doigts	Grelé grelo La boîte noire, le jeu du gobelet
		- ?	Je calcule le résultat d'une soustraction.	Résolution d'une soustraction par le dessin, en comptant sur les doigts	
		6+...=8	Je calcule un complément (de... pour aller à ...)	Savoir calculer un complément par un déplacement sur la file numérique	Où suis-je ?
		+ ?	Je calcule le résultat d'une addition.	Savoir résoudre une addition par déplacement sur la file numérique	Jeu sur pistes Les cubes emboîtables
		- ?	Je calcule le résultat d'une soustraction.	Savoir résoudre une soustraction par déplacement sur la file numérique	
		6+...=8	Je calcule un complément (de... pour aller à ...)	Savoir calculer un complément par un déplacement sur la file numérique	Jeux sur pistes
		+ ?	Je calcule le résultat d'une addition.	Utiliser les symboles conventionnels +, -, = Élaborer des stratégies pour résoudre des calculs en ligne : surcomptage, utilisation des notions de dizaines et d'unités	Les cubes emboîtables
		- ?	Je calcule le résultat d'une soustraction.		
	Connaître et utiliser la technique opératoire de l'addition (sur les nombres inférieurs à 100).	$\begin{array}{r} 21 \\ + 34 \\ \hline 55 \end{array}$	Je calcule une addition en colonne.	Résoudre une addition par manipulation de dizaines et d'unités	Le jeu du carrelage
				Résoudre une addition par représentation (dessin) de dizaines et d'unités	
				Élaborer la technique de « l'addition en colonnes »	Le jeu du carrelage L'addition comme les grands
	Commencer à utiliser la technique opératoire de la soustraction sur les nombres inférieurs à 100).	$25-14=?$ 	Je sais résoudre une soustraction en dessinant.	Résoudre une soustraction par manipulation de dizaines et d'unités (casser une dizaine pour soustraire des unités)	Première approche de la soustraction

Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire	Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème
<b>Calculs</b>				
Diviser par 2 et par 5 (quotient est exact) Restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5	Diviser par 2 ou 5 des nombres inférieurs à 100 (quotient exact entier)		Savoir trouver la moitié d'un nombre (cas de la division par deux)	Cf partie doubles et moitiés
			Savoir utiliser ces connaissances dans des petits problèmes de partage ou de groupement	Cf partie problèmes de partage
	Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("tables d'addition"). 	Je connais les tables d'addition jusqu'à 10.	Autour de 5 : connaître toutes les façons de faire 5 en additionnant deux nombres	Grelé grelo
			5 + : décomposer un nombre inférieur à 10 à l'aide du nombre 5	Le jeu du boulou boulou (deux mains)
			Ajouter 1, 2 ou 3	La loterie des noisettes
			Additionner deux nombres dont la somme est inférieure à 12	Le jeu des méchants
			Connaître toutes les façons de faire 10	Le jeu des dix-minos
			Les doubles inférieurs à 10	Mémory des doubles
			Les doubles jusqu'à 18	Mémory des doubles
			Les doubles c'est pratique	Duels de presque doubles
			Ajouter 10 (notion de dizaines et d'unités)	Ajouter une dizaine
			Faire 10 : c'est pratique (s'aider des complément)	Jeu recto vers
	Ajouter 9 (ajouter 10 et enlever 1)	Jeu recto vers		
	Les calculs restants (sur comptage, représentation en base 5, frise des nombres)	Loto calculs		
	Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20 et des nombres clés : 10, 20, 40, 100.	Le double de 6 ?	Je connais le double d'un nombre ou sa moitié.	Connaître les doubles dont le résultat est inférieur à 10
Connaître les doubles et les moitiés des nombres inférieurs à 20				Le jeu des 5 cartes
Connaître les doubles et les moitiés des nombres clés : 10, 20, 40, 100				Mémory des doubles Le jeu des pirates
Connaître la table de multiplication par deux.	X 2	Je connais la table de multiplication par 2	Utiliser les doubles et les moitiés pour restituer la table de multiplication par deux	Vu en CE1

Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire	Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème	
<b>Calculs</b>					
Calculer mentalement en utilisant des additions, des et des multiplications simples	Calculer mentalement des sommes et des différences pour des nombres inférieurs à 100		Je sais calculer mentalement.	Ajouter 1, 2 ou 3 pour faire 10	10 jetons dans la boîte
				Atteindre un nombre en additionnant plusieurs nombres inférieurs à 10	Jeu de la cible
				Ajouter ou retrancher des dizaines entres elles	La punta des dizaines
				Ajouter ou retrancher 10 ou 1 à n'importe quel nombre inférieur à 100	Jeu + ou - 10, + ou - 1
				Calculer des sommes de plusieurs nombres en regroupant les termes	Les calculs longs
				Un nombre cible à atteindre avec des cartes dizaines et unités	Jeu de la cible
				Ajouter ou retrancher successivement 10 ou 1 à n'importe quel nombre inférieur à 100	Calculs dans le château des nombres
Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication	Résoudre des problèmes simples à une opération.	?	Je résous un problème où il faut compter.	<u>Méthodologie</u> : savoir ce qu'est un problème, ce qu'on attend des élèves, comment on le résout, comment on le présente	L'anniversaire d'Anne
				<u>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs, recherche de compléments, multiplicatifs de partage</u> : aspect cardinal	La pioche des problèmes
				<u>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs, recherche de compléments, multiplicatifs de partage</u> : aspect cardinal	La pioche des problèmes
				<u>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs</u> : aspect ordinal	Où suis-je ?
				<u>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs, recherche de compléments</u> : aspect ordinal	Jeux sur pistes
				<u>Résoudre des problèmes additifs et soustractifs, recherche de compléments, multiplicatifs</u> : aspect cardinal	Problèmes des pingouins (quotidien)
				<u>Résoudre des problèmes de partage</u>	Les photos de Gribouille

Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire	Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème	
<b>Géométrie</b>					
Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement	Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions, dans l'espace et sur une feuille de papier. Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions, dans l'espace et sur une feuille de papier.		Je sais compléter un dessin en suivant des indications, je sais reproduire un dessin en écoutant sa description.	Décrire une image permettant à un camarade de la redessiner  S'initier au vocabulaire géométrique : en haut, en bas, devant, derrière, à gauche, à droite de, entre, au milieu	Le jeu du portrait
Reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels	Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle.		Je reconnais les formes géométriques principales.	Reconnaître des carrés, des rectangles et des triangles dans différentes positions, et identifier des assemblages superposables  S'initier au vocabulaire géométrique : côtés, sommet, longueurs	Trier des formes, tracer des formes
	Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit.		Je reconnais les solides principaux.	Prendre conscience qu'un polyèdre est constitué par des formes planes	Le jeu du polyèdre : formes en boîte
Utiliser la règle et l'équerre pour tracer avec soin et précision un carré, un rectangle, un triangle rectangle	Savoir se servir d'une règle pour effectuer des tracés avec soin.		Je trace des traits à la règle.	Relier deux points de façon précise et soignée  S'initier au vocabulaire géométrique : règle, papier pointé, relier, tracer droit et avec soin	Jeu Couic Couic et Géométrie
	Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque		Je sais reproduire des formes avec la règle ou un formographe.	Relier les points d'un papier pointé pour reproduire une figure géométrique simple à l'aide de la règle	Formes et gabarits Le formographe
Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage	Reproduire des figures sur quadrillage		Je sais reproduire des figures sur un quadrillage.	S'initier au vocabulaire géométrique : Nœuds, cases, quadrillage, ligne, colonne	Jeu du pirate et du trésor Gribouille cherche son trésor
				Reproduire des points sur quadrillage ou dans les cases	
				Reproduire des figures sur quadrillage	

Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire	Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème	
<b>Grandeurs et mesures</b>					
Estimer une mesure, utiliser les unités usuelles de mesure de précision	Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.		Je commence à utiliser l'heure.	Savoir se repérer dans la journée de classe à l'aide de la pendule	Le maître du temps : utilisation de gommettes sur la pendule pour se repérer
	Connaître et utiliser l'euro.		Je connais et j'utilise la monnaie.	Savoir quels sont les pièces et les billets qui existent	Je « qui a le plus ? »
				Savoir dire combien il y a d'argent dans un « porte monnaie »	
Savoir payer en faisant l'appoint un objet	Jeu la marchande Jeu Shopping				
Estimer une mesure, utiliser les unités usuelles de mesure de précision	Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse		Je sais résoudre des problèmes où il faut peser.	Comparer et classer des objets selon leur masse	La pesée
Résoudre des problèmes de longueur et de masse	Résoudre des problèmes de vie courante.		Je sais ranger les objets du plus léger au plus lourd.	Problèmes de la vie courante sur les masses	
Estimer une mesure, utiliser les unités usuelles de mesure de précision	Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse		Je sais ranger les objets du plus court au plus long.	Comparer et classer des objets selon leur longueur	Les bandes colorées La course aux escargots
Être précis et soigneux dans les tracés, les mesures, les calculs	Utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs.		J'utilise les centimètres.	S'initier au vocabulaire géométrique : segments de même longueur	
				Comparer des longueurs (comparaison indirecte).	
				Mesurer une longueur à l'aide d'une unité choisie	
Construire un segment de longueur donnée					
Résoudre des problèmes de longueur et de masse	Résoudre des problèmes de vie courante.		Je sais résoudre des problèmes où il faut mesurer.	Problèmes de la vie courante sur les longueurs	

Compétences socle commun	Programmes CP	Livret scolaire	Programmations trimestrielles	Activités, jeux, situations problème	
<b>Organisation, et gestion des données</b>					
Lire et utiliser un tableau, un graphique	Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples.		Je sais utiliser un tableau à double entrée.	Savoir construire et utiliser l'emploi du temps de la classe	L'emploi du temps (rituels)