

Progression Ermel CP - période 1

Les compétences de cette progression sont conformes aux compétences du programme dans « Eléments d'aide à la programmation » (Document d'application des programmes de l'école primaire - Mathématiques cycle 2 - p 33 - 37)

Quinzaine 1	Activités	Compétences	Référence
Connaître les nombres	Le robot	Utiliser le dénombrement (comptage de 1 en 1)	Ermel p 57
Connaître les nombres	Rituels : Qui va le plus loin ? De 1 à 23 ? La suite muette, le maître qui se trompe, le suivant d'un nombre	Connaître la suite orale des nombres	Ermel p 266
Connaître les nombres	La réussite, la bande numérique, l'appel	Mémoriser la suite écrite des nombres de 1 à 10 Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres	Ermel p 269, 272 à 274
Connaître les nombres	Rituels : La corde à linge	Ordre sur les nombres : Construire des suites croissantes de nombres. Ranger des nombres en ordre croissant.	Ermel p 273
Calcul réfléchi	Grelé-grelé	Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples.	Ermel p 135
Quinzaine 2			
Connaître les nombres	Les boîtes empilées	Comparer des petites collections	Ermel p 67
Connaître les nombres	Les boîtes alignées	Comparer des collections	Ermel p 70
Calcul réfléchi	La boîte noire	Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples	Ermel p 269
Connaître les nombres	Rituels : La corde à linge, la réussite, l'appel, la bande numérique	ordre sur les nombres : Construire des suites croissantes de nombres Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres	Ermel p 269
Connaître les nombres	Rituels : Qui va le plus loin ? De 1 à 23 ? La suite muette, le maître qui se trompe, le suivant et le précédent	Connaître la suite orale des nombres. Citer le nombre qui suit ou qui précède un nombre donné.	Ermel p 267
Quinzaine 3			
Connaître les nombres	La mosaïque	Utiliser le dénombrement en tant que procédure experte.	Ermel p 61
	Les camions	Utiliser le dénombrement en tant que procédure experte.	Ermel p 64
Problème	Les Martiens	Constituer des collections (le double de)	Ermel p 65
Problème	Les tandems	Constituer des collections (la moitié de)	Ermel p 65
Problème	L'anniversaire d'Anne	Traiter des informations : Analyser une image	Ermel p 83
Calcul réfléchi	La boîte noire, greli-grelé	Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples : déterminer par addition la quantité obtenue par la réunion de deux quantités connues.	
Connaître les nombres	Rituels : jeux de doigts	Montrer rapidement un nombre compris entre 1 et 10 à l'aide des doigts. (3 sols pour 5 et 6)	
Calcul	+1	Percevoir que ajouter 1 ou dire le nombre suivant donne le même résultat	
Connaître les nombres	Rituels : La corde à linge, Qui va le plus loin ? La suite muette, Le précédent et le suivant d'un nombre	Ordre sur les nombres : construire des suites croissantes de nombres. Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres Connaître la suite orale des nombres	

Progression Ermel CP - période 2

Quinzaine 1			
Problème	Les footballeurs	Constituer une collection équipotente à une collection donnée, une collection double et une de moitié.	Ermel p 65
Calcul	Les dés	Mémoriser la suite écrite des nombres de 1 à 10	Ermel p 135
	Les déplacements sur la piste	Déterminer, par addition, la position atteinte sur une piste graduée à la suite d'un déplacement en avant ou en arrière.	Ermel p 137
Calcul	Les pistes coloriés	Associer un nombre à une quantité	Ermel p 137
Connaître les nombres	L'escalier	compter de 2 en 2	Ermel p 268
Connaître les nombres	Rituels : Qui va le plus loin de 2 en 2 ? La corde à linge, la suite muette, le précédent le suivant d'un nombre, jeux de doigts	Ordre sur les nombres : Construire des suites croissantes de nombres Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres Connaître la suite orale des nombres de 1 à 20	
Calcul réfléchi	La boîte noire, greli-grelo	Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples	
Quinzaine 2			
Problème	Le jardin public	Comparer des petites collections	Ermel p 86
Calcul	Le nombre-cible	Organiser et traiter des calculs additifs Elaborer un répertoire additif	Ermel p 143
Calcul réfléchi	La boîte noire (2) - greli-grelo (2) -	Résoudre mentalement des problèmes à données numériques simples	Ermel p 204
Connaître les nombres	Les bandes à compléter	Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres	Ermel p 278
Connaître les nombres	Rituels : La corde à linge, Le loto	Ordre sur les nombres : Construire des suites croissantes de nombres Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres	Ermel p 274
Connaître les nombres	Rituels : compter de 2 en 2, compter de 5 en 5	Connaître la suite orale des nombres	
Quinzaine 3			
Connaître les nombres	L'habit du clown	Utiliser le dénombrement en tant que procédure experte.	Ermel p 139
Calcul	Les marelles	Comparer des sommes de points obtenus	Ermel p 150
Calcul	Qui a gagné ?	Utiliser le répertoire additif	Ermel p 205
Connaître les nombres	De la bande numérique au château	Observer la suite écrite des nombres	Ermel p 279
Connaître les nombres	Le château	Observer l'organisation de la suite écrite des nombres dans un tableau de 10 en 10	Ermel p 281
Calcul instrumenté	Introduction de la calculette (officialisation du signe +)	Utiliser une calculatrice	Ermel p 168
Connaître les nombres	Rituels : La corde à linge, Le loto, jeux de mains	Ordre sur les nombres : Construire des suites croissantes de nombres Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres	
Connaître les nombres	Rituels : compter de 2 en 2, compter de 5 en 5	Connaître la suite orale des nombres	

Progression Ermel CP - période 3

Quinzaine 1			
Calcul	Le mini-yam	Calculer des sommes	Ermel p 153
Calcul	Les sacs de billes (évaluation le nombre-cible)	Décomposer un nombre en une somme de 3 nombres	Ermel p 155
Calcul	Patchwork (1) : la fleur	Connaître les doubles	Ermel p 177
Connaître les nombres	Une nuit au château	Connaître la suite écrite des nombres	Ermel p 281
Connaître les nombres	Les tableaux à compléter	Savoir placer un nombre dans la suite écrite des nombres	Ermel p 281
Connaître les nombres	Casse-tête au château	Situer les nombres les uns par rapport aux autres	Ermel p 283
Calcul	Les cartes retournées	Construire et mémoriser des résultats additifs	Ermel p 207
Calcul instrumenté	Utilisation de la calculatrice : exploitation des erreurs de frappe	Utiliser la calculatrice	Ermel p 171
Connaître les nombres	Rituels : La corde à linge, Le loto, jeux de main	Ordre sur les nombres : Construire des suites croissantes de nombres Reconnaître l'écriture chiffrée des nombres	
Connaître les nombres	Rituels : compter de 2 en 2, compter de 5 en 5	Connaître la suite orale des nombres	
Quinzaine 2			
Problèmes	Les tours	Chercher des solutions	Ermel p 88
Calcul	Patchwork (2) : les rectangles	Calculer des sommes	Ermel p 177
Calcul	Le labynombre (1)	Les décompositions de 10	Ermel p 181
Connaître les nombres	Les jeux de portrait (1)	Reconnaître un nombre à partir de ses propriétés	Ermel p 286
Connaître les nombres	Les maisons à construire	Utiliser une règle d'échange	Ermel p 306
Calcul	Les cartes recto-verso	Construire et mémoriser des résultats additifs	Ermel p 208
Calcul	Qui dit vite ?	Trouver rapidement un résultat	Ermel p 208
Connaître les nombres	Le rouleau des nombres	Produire une suite écrite de nombre de 1 en 1	Ermel p 279
Quinzaine 3			
Problème	Les partages inéquitables	Aborder une situation de partage	Ermel p 101
Calcul	La monnaie : les pièces et billet de 1E, 2 E, 5 E	Connaître la valeur des différentes pièces et billets	Ermel p 256
Calcul	Le jeu de la marchande	Réaliser des échanges corrects	Ermel p 159
Calcul	Patchwork (3) : la croix	Ajouter un petit nombre et un grand nombre	Ermel p 177
Calcul	Le labynombre	Compter de 5 en 5	Ermel p 181
Connaître les nombres	Les jeux de portrait (2)	Reconnaître un nombre à partir de ses propriétés	Ermel p 288
Connaître les nombres	Le géant du château	Compter de 5 en 5	Ermel p 285
Calcul	Rituels : Qui dit vite ? Compter de 2 en 2, les compléments à 5, les compléments à 10, le loto additif	Trouver et construire rapidement un résultat	Ermel p 209
Connaître les nombres	Le rouleau des nombres	Produire une suite écrite de nombre de 1 en 1	Ermel p 279

Progression Ermel CP - période 4

Quinzaine 1			
Problème	Le jeu de la tour	Traiter des informations	Ermel p 89
Calcul	Patchwork (4) : les doubles	Utiliser les doubles dans des calculs	Ermel p 177
Calcul	Le labynombre (3)	Compter de 2 en 2	Ermel p 181
Calcul	Le bon compte	Composer un nombre déterminé	Ermel p 216
Connaître les nombres	Le banquier 5 contre 1	Savoir échanger et comparer des gains	Ermel p 308
Connaître les nombres	Le rouleau des nombres	Produire une suite écrite de nombre de 1 en 1	Ermel p 279
Connaître les nombres	Les tableaux de 10 en 10	Produire des suites orales et écrites des nombres de 10 en 10	Ermel p 285
Quinzaine 2			
Calcul	Le labynombre (4)	Calculer sur des écritures additives ou soustractives	Ermel p 181
Calcul	Le labynombre (5)	Soustraire un petit nombre ou calculer un écart entre deux nombres proches. Retrancher un petit nombre avec passage à la dizaine.	Ermel p 181
Problème	Les triangles colorés	S'engager dans une procédure personnelle de résolution de problème et la mener à son terme.	Ermel p 92
Connaître les nombres	Les fourmillions	Savoir organiser une collection en utilisant les groupements par 10	Ermel p 319
Calcul	Le jeu de bataille		Ermel p 220
Connaître les nombres	Compter de 10 en 10	Connaître la suite orale des nombres de 10 en 10 (de 10 à 990)	Ermel p 217
Connaître les nombres	Le jeu de l'avant , le jeu de la fusée	Connaître la suite orale des nombres de 1 en 1 (de 10 à 990)	Ermel p 285
Calcul	Consolidation du signe +, Introduction du signe -	Utiliser les écritures additives et soustractives	Ermel p 187-190
Quinzaine 3			
Connaître les nombres	Faire des nombres avec des chiffres	Construire un ensemble de solutions et s'organiser pour chercher	Ermel p 98
Calcul	La monnaie : les pièces et les billets	Comprendre la valeur des pièces et des billets	Ermel p 156
Calcul	La marchande de jouets	Utiliser la monnaie	Ermel p 161
Calcul	Le quadrillage bicolore	Utiliser le signe + et le signe -	Ermel p 194
Calcul	Patchwork (5)	Soustraire un petit nombre ou calculer un écart	Ermel p 177
Calcul	Le labynombre (6)	Reconnaître la suite écrite des nombres jusqu'à 40 à partir d'écritures différentes	Ermel p 181
Calcul	Le labynombre (7)	Utiliser les décompositions de 10 en somme de 3 termes	Ermel p 181
Connaître les nombres	La calculette (1)	Manipulations	Ermel p 296
Connaître les nombres	Les compteurs individuels	Comprendre la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture d'un nombre.	Ermel p 298
Calcul	Le jeu de la Scopa	Savoir décomposer un nombre inférieur ou égal à 10 en sommes de plusieurs termes.	Ermel p 221
Connaître les nombres	Compter de 10 en 10	Connaître la suite orale des nombres de 10 en 10	Ermel p 217

Progression Ermel CP - période 5

Quinzaine 1			
Problème	Des problèmes (1)	Traiter des informations	Ermel p 99
Calcul	Activités d'entraînement	Savoir faire des calculs additifs ou soustractifs	Ermel p 197
Connaître les nombres	Le banquier 10 contre 1	Comprendre les échanges 10 contre 1	Ermel p 315
Connaître les nombres	Le dictionnaire des nombres	Savoir écrire les nombres en chiffres	Ermel p 301
Problème	La bergerie - cache-cache - la partie de billes	Rechercher un énoncé à partir d'un dessin	Ermel p 164
Calcul	L'autocar	Calculer une écriture additive et soustractive comportant plus de 2 termes.	Ermel p 198
Calcul	Le jeu d'Escoba, Le jeu des 5 cartes	Utiliser les compléments à 10 Calculer la moitié d'un nombre pair Calculer la somme de plusieurs nombres	Ermel p 223
Quinzaine 2			
Calcul	Des problèmes (2) - les fleurs	Chercher des solutions	Ermel p 166
Calcul	Les tigres	Elaborer des procédures de résolutions de problèmes Constituer des collections	Ermel p 166
Calcul	Le nombre-cible des dizaines	Calculs additifs sur les dizaines	Ermel p 224
Connaître les nombres	Les carrelages	Différencier les chiffres par leur position dans l'écriture d'un nombre de 2 chiffres.	
Connaître les nombres	Le compteur vivant	Organiser une collection	Ermel p 323
Calcul	L'autocar	Dans des situations où une quantité subit une augmentation ou une diminution, déterminer la quantité initiale ou trouver la valeur de l'augmentation ou de la diminution.	
Quinzaine 3			
Problème	Les partages à égaliser	Aborder une situation de partage	Ermel p 108
Calcul	La calculette (2)	Utiliser à bon escient la calculette	Ermel p 201
Calcul	Des problèmes (3),	Résoudre des problèmes additifs et soustractifs	Ermel p 202
Calcul	Les carrelages (1)	Faire des groupement de 10	Ermel p 228
Connaître les nombres	Les carrelages (2)	Décomposer un nombre en dizaines et unités	Ermel p 335
Calcul automatisé	Technique opératoire de l'addition en colonnes	Calculer des sommes par addition posée en colonne.	Ermel p 228
Problème	Les achats - Le train - La classe	Résoudre un problème	Ermel p 166
Calcul	Les abaques	Utiliser des abaques lors de procédures de calcul	Ermel p 232
Connaître les nombres	La spirale des nombres	Différencier les chiffres par leur position dans l'écriture d'un nombre.	Ermel p 332