

## Programmation Mathématiques CE1

	<u>Numération</u>	<u>Calculs</u>	<u>Géométrie</u>	<u>Grandeurs et Mesures</u>
<b>Période 1 (7)</b>	<p>2 – Dénombrer en utilisant le groupement par 10</p> <p>3 – Utiliser les écritures chiffrées jusqu'à 99</p> <p>4 - Associer diverses écritures d'un nombres</p> <p>6 - Lire et écrire les nombres jusque 59</p> <p>8 – Lire et écrire les nombres jusqu'à 79</p> <p>11 – Lire et écrire les nombres jusqu'à 99</p> <p>12 – Comparer les nombres jusqu'à 99</p> <p>14 – Énigmes mathématiques (1)</p> <p>JE REVISE P1</p> <p>Bilan des apprentissages de la Période 1</p>	X	<p>1 – Réaliser des tracés à la règle</p> <p>Géométrie Jocatop n°1/2 (droite et gauche)</p> <p>Géométrie Jocatop n°3/4/ 5/6/7/8 /9/10 : les tracés à la règle</p> <p>7 – Utiliser les notions d'alignement et de milieu (QLM)</p> <p>Géométrie Jocatop n°12/13 : Les alignements</p>	<p>9 – Mesurer des longueurs : le centimètre</p>
<b>Période 2 (7)</b>	<p>17 – Dénombrer en utilisant le groupement par 100</p> <p>18 – Utiliser les écritures chiffrées jusqu'à 199</p> <p>19 – Associer diverses écritures d'un nombre jusqu'à 199</p> <p>20 – Lire et écrire les nombres jusqu'à 199</p> <p>21 – Comparer les nombres jusqu'à 199</p> <p>25 – Encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 199</p> <p>JE REVISE P2</p> <p>Bilan des apprentissages de la Période 2</p>	<p>15 – Calculer en ligne la somme de 2 nombres</p> <p>16 – Poser et calculer des additions avec des nombres à 2 chiffres</p> <p>22 – Comprendre le sens de la multiplication (1)</p> <p>23 – Comprendre le sens de la multiplication (2)</p> <p>24 – Comprendre le sens de la multiplication (3)</p> <p>27 – Énigmes mathématiques (2)</p>	<p>Géométrie Jocatop n°11 : Tracés de segments</p> <p>26 – Reconnaître un polygone</p> <p>Géométrie Jocatop n°28/29/30 : Les polygones</p>	<p>Géométrie Jocatop n°25 : mesures de longueur</p> <p>Géométrie Jocatop n°26/27 : mesures de longueur</p>
<b>Période 3 (5)</b>	<p>29 – Utiliser les écritures chiffrées jusqu'à 999</p> <p>30 – Associer diverses écritures d'un nombre jusqu'à 999</p> <p>31 – Lire et écrire les nombres jusqu'à 999</p> <p>36 – Comparer les nombres jusqu'à 999</p>	<p>32 – Poser et calculer des additions avec des nombres à trois chiffres</p> <p>35 – Poser et calculer des soustractions en colonnes avec des nombres à 2 chiffres</p>	<p>37 – Reconnaître un carré : longueurs des côtés et angles droits.</p> <p>38 – Repérer des angles droits</p> <p>Géométrie Jocatop n°31/32/33 : Les angles droits</p> <p>39 – Reconnaître un rectangle</p> <p>Géométrie Jocatop n°34 : Le carré</p>	<p>33 – Mesurer des longueurs : mètre et centimètre</p> <p>34 – Mesurer des longueurs : mètre, décimètre et centimètre</p>
<b>Période 4 (6)</b>	<p>40 – Énigmes mathématiques (3)</p> <p>JE REVISE P3</p> <p>Bilan des apprentissages Période 3</p> <p>JE REVISE P4</p> <p>Bilan de la période 4</p>	<p>41 – Poser et calculer des soustractions en colonnes avec des nombres à 3 chiffres</p>	<p>42 – Tracer des carrés et des rectangles</p> <p>Géométrie Jocatop n°35 : Le rectangle</p> <p>46 – Reconnaître et tracer des triangles rectangles</p> <p>Géométrie Jocatop n°14/15 : Les cases d'un quadrillage</p> <p>47 – Mesurer une longueur : le kilomètre</p> <p>Géométrie Jocatop n°16/17 : Les nœuds d'un quadrillage</p> <p>48 – Reconnaître et utiliser la notion de symétrie</p>	<p>44 – Résoudre des problèmes impliquant des prix : les euros</p> <p>45 – Résoudre des problèmes impliquant des prix : les centimes d'euro</p>

			50 – Coder un déplacement (1) Géométrie Jocatop n°18/19 : les déplacements sur quadrillage Géométrie Jocatop n°43/44 : la symétrie	
<b>Période 5 (11)</b>	51 – Énigmes mathématiques (4) 63 – Utiliser un tableau ou un graphique JE REVISE P5 Bilan des apprentissages Période 5	52 – Calculer en ligne des sommes et des différences 55 – Calculer en ligne des produits	53 – Compléter une figure par symétrie Géométrie Jocatop n°45/46 : La symétrie Géométrie Jocatop n°20/21 : reproduction sur quadrillage Géométrie Jocatop n°22/23 : reproduction sur quadrillage 59 – Reconnaître et nommer les solides Géométrie Jocatop n°36 : le triangle rectangle Géométrie Jocatop n°39/40/41 : les solides 60 – Décrire un cube et un pavé droit 62 – Coder un déplacement (2) 64 – Reproduire un cercle avec un compas Géométrie Jocatop n°47/48 : Le cercle Géométrie Jocatop n°24 (reproduction sur quadrillage) Géométrie Jocatop n°37/38 : les figures planes	54 – Mesurer des masses : le gramme et le kilogramme 56 – Lire l'heure 57 – Mesurer des durées 61 – Mesurer des contenances : le litre

Décharge 50%

## Programmation Mathématiques CE1 (suite)

	<u>Calcul mental</u>	<u>Calcul mental (décharge 50%)</u>
<b>Période 1 (7)</b>	<p>Les doubles des nombres Calculer des sommes en prenant appui sur les doubles des nombres &lt;10 Connaître les compléments à 10 Calculer la somme de plusieurs nombres en utilisant les compléments à 10 Calculer la somme de 2 nombres inférieurs à 10 avec franchissement de la dizaine. Calculer des sommes et des différences avec franchissement de la dizaine.</p>	<p>La suite orale des nombres jusque 60 (furet ; dictée de nombres) Compter de 10 en 10 jusqu'à 60 (furet, suite numérique écrite de 10 en 10) Écrire les nombres jusqu'à 20 (dictée de nombres) Dire la suite orale des nombres jusque 99 (trouver le nombre avant/après/entre) Compter de 10 en 10 jusqu'à 100 Connaître les tables d'addition de 1 à 5 Connaître et retrouver rapidement la somme des nombres inférieurs à 10 : tables de 1 à 5 Connaître les tables d'addition de 1 à 5 et de 10 Écrire les nombres jusqu'à 99.</p>
<b>Période 2 (7)</b>	<p>Connaître les moitiés (nombres pairs &lt; 30) et les doubles (nombres &lt;15) Connaître les compléments à 20. Connaître les compléments à la dizaine supérieure. Ajouter ou retrancher 10 à un nombre à 2 ou 3 chiffres. Consolider la connaissance des compléments à la dizaine supérieure.</p>	<p>Dire la suite orale des nombres jusqu'à 199 Connaître la table d'addition et de soustraction de 6 et de 7 Connaître la table d'addition et de soustraction de 8 et de 9. Écrire les nombres en chiffres jusqu'à 199. Calculer des sommes d'un nombre à 2 ou 3 chiffres et d'un nombre à un chiffre du type : <math>58+6</math> , <math>145+7</math> / Calculer des différences du type : <math>43-8</math>, <math>163-7</math></p>
<b>Période 3 (5)</b>	<p>Ajouter ou retrancher entre elles des dizaines entières Additionner des nombres à 2 ou 3 chiffres et des dizaines entières. Connaître les compléments à 100 des dizaines entières. Connaître la table de multiplication par 10. Connaître la table de multiplication par 5. Consolider et évaluer la connaissance des tables de multiplication par 2 et par 10</p>	<p>Dire la suite orale des nombres de 200 à 300. Soustraire des dizaines entières d'un nombre Compter de 2 en 2 d'un nombre pair jusqu'à 100. Compter de 10 en 10 jusqu'à 990. Connaître la table de multiplication par 2. Compter de 5 en 5 jusqu'à 100. Consolider et évaluer la connaissance de la table de multiplication par 2.</p>
<b>Période 4 (6)</b>	<p>Connaître la table de multiplication par 5. Consolider et évaluer la connaissance des tables de multiplication par 2, 3, 4, 5 et par 10. Calculer des sommes du type <math>50+70</math> / Calculer des sommes d'un nombre à 2 ou 3 chiffres et de centaines entières.</p>	<p>Connaître la table de multiplication par 3. Consolider et évaluer la connaissance de la table de multiplication par 3. Connaître la table de multiplication par 4.</p>
<b>Période 5 (11)</b>	<p>Compter de 100 en 100 Renforcer la connaissance des tables de multiplication. Soustraire des centaines entières d'un nombre. Renforcer la connaissance des tables de multiplication par 5 et par 2. Retrouver rapidement les compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure. Renforcer la connaissance des tables de multiplication par 3 et par 5 Retrouver rapidement les compléments à une centaine supérieure. Renforcer la connaissance de la table de multiplication par 10. Connaître les tables de multiplication Multiplier par 10 un nombre inférieur à 100 Connaître les tables de multiplication. Soustraire un nombre à deux chiffres d'un nombre à 3 chiffres lorsqu'il n'y a pas de retenue. Renforcer la connaissance des tables de multiplication. Identifier la parité d'un nombre (pair / impair) Renforcer la connaissance des tables de multiplication. Identifier la parité d'un nombre (pair / impair) Évaluer la connaissances des tables de multiplication. Connaître les doubles et les moitiés de nombres d'usage courant. Calculer avec les unités de numération. Bilan annuel (utiliser ses connaissances pour résoudre des énigmes de calcul)</p>	X

## Programmation Mathématiques CE1 (suite)

	Prog Résolution de problèmes revu avec Bout de Gomme (Jocatop + Maths au CE1)	Décharge 50% (Prog Résolution de problèmes avec Maths au CE1)
<b>Période 1 (7)</b>	Résolution de problèmes en une et deux étapes : addition et soustraction <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problèmes de transformation : recherche de l'état final, recherche de la transformation</li> <li>• Problèmes de réunion : recherche du tout ou d'une partie</li> </ul> Résolution de problèmes en utilisant sa connaissance des doubles et des moitiés <u>Cahier Bout de Gomme</u> : Pb n° 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 17 – 18 – 19 – 21 – 23 – 25	Résolution de problèmes en une et deux étapes : addition et soustraction <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problèmes de transformation : recherche de l'état final, recherche de la transformation</li> <li>• Problèmes de réunion : recherche du tout ou d'une partie</li> </ul> Résolution de problèmes en utilisant sa connaissance des doubles et des moitiés Séq 5 – Résoudre des problèmes en 1 ou 2 étapes : addition et soustraction (1) Séq 10 – Résoudre des problèmes en 1 ou 2 étapes : addition et soustraction (2) Atelier problèmes 1 à 4
<b>Période 2 (7)</b>	Résolution de problèmes additifs en une ou deux étapes Résolution de problèmes multiplicatifs en une ou deux étapes <u>Cahier Bout de Gomme</u> : Pb n° 26 – 27 – 16 – 20 – 29 – 22 – 30 – 24 – 31 – 28 – 32 – 33 – 34 – 35 – 36 – 37 – 38 – 39 – 40 – 41 – 42 – 43 – 44 – 45 – 48 – 49 – 50	Résolution de problèmes additifs en une ou deux étapes Résolution de problèmes multiplicatifs en une ou deux étapes Séq 13 – Résoudre des problèmes en 1 ou 2 étapes : addition et soustraction (3) Atelier problèmes 7 à 11
<b>Période 3 (5)</b>	Résolution de problèmes additifs en une ou deux étapes : problèmes de comparaison Résolution de problèmes multiplicatifs en une ou deux étapes Résolution de problèmes additifs en utilisant sa connaissance de la numération <u>Cahier Bout de Gomme</u> : Pb n° 46 – 52 – 53 – 54 – 47 – 55 – 51 – 56 – 58 – 59 – 60 – 62 – 63 – 64 – 57 – 66 – 61 – 67 – 68 – 70	Résolution de problèmes additifs en une ou deux étapes : problèmes de comparaison Résolution de problèmes multiplicatifs en une ou deux étapes Résolution de problèmes additifs en utilisant sa connaissance de la numération Séq 18 – Résoudre des problèmes en 1 ou 2 étapes : addition et soustraction (4) Atelier problèmes 14 à 16
<b>Période 4 (6)</b>	Résolution de problèmes additifs/soustractifs en une ou deux étapes Résolution de problèmes multiplicatifs en une et deux étapes Résolution de problèmes impliquant des longueurs Résolution de problèmes de partage <u>Cahier Bout de Gomme</u> : Pb n° 71 – 72 – 74 – 76 – 77 – 78 – 65 – 79 – 80 – 69 – 82 – 83 – 84 – 86 – 87 – 88 – 91 – 93 – 73 – 75 – 81 – 85 – 89 – 90	Résolution de problèmes additifs/soustractifs en une ou deux étapes Résolution de problèmes multiplicatifs en une et deux étapes Résolution de problèmes impliquant des longueurs Résolution de problèmes de partage Séq 19 – Résoudre des problèmes en 1 ou 2 étapes : multiplication et addition Séq 29 – Résoudre des problèmes de partage (1) Atelier problèmes 18 à 24
<b>Période 5 (11)</b>	Résolution de problèmes en deux étapes mixant addition ou soustraction et multiplication. Résolution de problèmes du champ additif en une étape : recherche de l'état initial ; problème de comparaison. Résolution de problèmes additifs en une et deux étapes Résolution de problèmes impliquant des durées Utilisation d'un tableau ou d'un graphique Résolution de problèmes impliquant des prix  <u>Cahier Bout de Gomme</u> : Pb n°94 – 95 – 96 – 97 58 – Résoudre des problèmes de partage (2) Atelier problèmes 25 à 35	

Détails des problèmes du Cahier « Je réussis en résolution de problèmes avec Bout de Gomme CE1 » (Jocatop)

Situations additives	Situations soustractives		Situations multiplicatives	Situations de divisions	
	Différences	Partie d'un tout		Partage	Groupement
1	3	9	16	46	
2	5	10	20	47	85
4	8	14	22	51	89
6	11	18	24	57	90
7	17	27	28	61	
12	21	32	33	65	
13	25	42	35	69	
15	29	55	36	73	
19	30	60	41	75	
23	35	67	43	81	
26	39	71	45		
31	53	82	48		
34	64	91	52		
38	74		56		
40	78		59		
44	86		62		
49			68		
50			72		
54			77		
58			80		
63			84		
66			87		
70			93		
76					
79					
83					
88					

94 Q1 & 2 : situations additives + Q3 : situations multiplicatives

95 Q2 & 3 : situations additives + Q1 : situations multiplicatives

96 Q2 : situations additives + Q1 & 3 : situations multiplicatives

97 Q3 : situations additives + Q1, 2 & 4 : situations multiplicatives