

Programmation maths CP Période 2 – 2021-2022

D'après Maths au CP – Acces Editions

Notions abordées au cours de la période :

Nombres et calculs	Calcul mental	Grandeurs et mesures	Espace et géométrie	Apprendre à chercher
☐ Dénombrer en utilisant le groupement par 10 ☐ Écrire les nombres jusqu'à 99 ☐ Dizaines et unités : valeur des chiffres en fonction de leur position ☐ Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 ☐ Décomposer et recomposer les nombres 8, 9 et 10 ☐ Lire et écrire les nombres de 20 à 29	☐ Décomposer les nombres 6, 7, 8 et 9 ☐ Mémoriser et utiliser le répertoire additif jusqu'à 9 ☐ Résoudre des problèmes du champ additif en une étape ☐ Connaître les compléments à 10 ☐ Comprendre le sens de = et ≠ ☐ Calculer la somme de 3 nombres	☐ La semaine (en lien avec QLM) ☐ Résoudre des problèmes utilisant des prix ☐ Rituel de la date (en lien avec QLM)	☐ Utiliser la règle pour tracer (2) ☐ Repérer des alignements	☐ Organiser sa recherche (2)

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
08/11 au 12/11	☐ Jeu du furet : 2 par 2 F35 F36 p 75 ☐ Jeux de doigts : faire 6 p 77 ☐ 18. Écrire les nombres jusqu'à 99 (1)	☐ Le jeu du furet : 2 par 2 F37 F38 ☐ Jeux de doigts : compléments à 6 ☐ 18. Écrire les nombres jusqu'à 99 (2) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐	☐ Le jeu du furet : 2 par 2 F39 ☐ Jeux de doigts : faire 7 ☐ 18. Écrire les nombres jusqu'à 99 (3) ☐ Porte-clés numération / calcul
15/11 au 19/11	☐ Le jeu des cerceaux (groupe par 10) F43 F44 p 86 ☐ Jeux de doigts : compléments à 7 ☐ 19. Dizaines et unités : valeur des chiffres en fonction de leur position (1 et 2)	☐ Dizaines et unités (1) F45 p96 ☐ Décomposer le nombre 8 p 87 ☐ 19. Dizaines et unités : valeur des chiffres en fonction de leur position (3) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Dizaines et unités (1) F46 ☐ Jeux de doigts : compléments à 8 (1 et 2) ☐ 19. Dizaines et unités : valeur des chiffres en fonction de leur position (4) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Dizaines et unités (1) F47 ☐ Jeux de doigts : compléments à 8 (3) + Décomposer le nombre 9 ☐ 20. Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 (1 et 2)



	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
22/11 au 26/11	☐ Dizaines et unités (2) F48 ☐ Jeux de doigts : compléments à 9 ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Le jeu de la grenouille F49 F50 p102 ☐ Compléments à 5 pour obtenir les nombres de 6 à 10 (1, 2 et 3) p 97 ☐ 20. Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 (3 et 4) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Le jeu de la grenouille F51 ☐ Compléments à 8 et 9 (1, 2 et 3) ☐ 20. Lire et écrire les nombres jusqu'à 19 (5 et 6)	☐ Décomposer les nombres jusqu'à 19 F52 F53 ☐ Problèmes sur la file numérique ☐ 21. Décomposer et recomposer les nombres 8 et 9 (1 et 2) ☐ Porte-clés numération / calcul
29/11 au 03/12	☐ Le jeu du portrait F54 ☐ Petits problèmes arithmétiques (Calcul 15) ☐ 21. Décomposer et recomposer les nombres 8 et 9 (3) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Le jeu du portrait F545 ☐ Jeux de doigts et boîte à nombres p103 (1, 2) ☐ 22. Décomposer et recomposer le nombre 10 (1, 2 et 3)	☐ Le jeu du GPS F56 p 108 ☐ Jeux de doigts et boîte à nombres p103 (3 Calcul 16) ☐ 23. Résoudre des problèmes impliquant des prix (1 et 2)	☐ Le jeu du GPS F57 ☐ Jeux de doigts et boîte à nombres p103 (4 et 5) ☐ 24. Lire et écrire les nombres de 20 à 29 (1) ☐ Porte clés numération / calcul
06/12 au 10/12	☐ Le jeu du GPS F58 ☐ Comprendre le sens de = et $\neq$ (1 et 2) p109 ☐ 23. Résoudre des problèmes impliquant des prix (3 et 4)	☐ Le jeu du GPS F59 ☐ Comprendre le sens de = et $\neq$ (3) ☐ 24. Lire et écrire les nombres de 20 à 29 (2 et 3) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Le jeu du GPS F60 ☐ Calculs en ligne (1 à 3) p 109 ☐ 25. Utiliser la règle pour tracer (1) ☐ Porte-clés numération / calcul	☐ Dizaines et unités F61 p114 ☐ Calculs en ligne (1) p 115 ☐ 25. Utiliser la règle pour tracer (2) ☐ Porte-clés numération / calcul
13/12 au 17/12	☐ Dizaines et unités F62 ☐ Calculs en ligne (2) ☐ 26. Résoudre des problèmes impliquant des prix 2 (1 et 2)	☐ Dizaines et unités F63 ☐ Calculs en ligne (3) ☐ 26. Résoudre des problèmes impliquant des prix 2 (3 et 4)	☐ Dizaines et unités F64 ☐ Calculs en ligne (4) p 115 ☐ 27. Repérer des alignements (1 et 2)	☐ Jeu de fléchettes F65 ☐ Organiser sa recherche 2 (1 et 2)

Code couleur : **FLASH MATHS** / **CALCUL MENTAL** / SEANCES D'APPRENTISSAGE

