

Programmation Mathématiques CE1

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Nombres	Révisions : les nombres jusque 29, jusque 59. Réviser les nombres jusque 69. (1) et (2) Lire et écrire les nombres jusque 79, 89, 99. Décomposer les nombres jusqu'à 99. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusque 99.	Comprendre la numération de positions : les échanges (1). Révisions numériques. Lire et écrire les nombres jusque 199 (1) et (2). Dénombrer une collection. Comprendre la numération de positions : les échanges (2).	Décomposer les nombres jusque 199. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusque 199. Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusque 199. Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10. Révisions numériques	Lire et écrire les nombres jusqu'à 599. Décomposer les nombres jusqu'à 599. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 599.	Repérer et placer sur une droite graduée les nombres jusqu'à 599. Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100. Révisions numériques. Je résous des problèmes. Les nombres jusqu'à 1000. Utiliser les maths pour QLM.
Calculs	Comprendre le sens de l'addition et de la soustraction (1) et (2). Additionner deux nombres en ligne (1) et (2). Soustraire deux nombres en ligne.	Additionner 2 nombres sans retenue en colonne. Additionner des nombres avec retenue en colonne. Révisions de calculs Je résous des problèmes.	Soustraire deux nombres sans retenue. Soustraire deux nombres avec retenue.	Comprendre le sens de la multiplication (1) et (2).	Diviser pour partager ou grouper. Je résous des problèmes. Multiplier deux nombres. Utiliser les maths pour QLM.
Grandeurs et mesures	Mesurer des segments avec la règle. Connaître le gramme et le kilogramme.	Connaître les relations entre euro et centimes d'euro.	Connaître les relations entre m, dm, cm. Connaître le km.	Connaître le litre (L)	Lire les heures et les demi-heures. Connaître les relations entre jour et heure ; heure et minute. Lire l'heure. Utiliser les maths pour QLM.
Espace et géométrie	Décrire un déplacement.	Utiliser le compas pour tracer un cercle. Connaître le vocabulaire géométrique.	Percevoir et reconnaître l'alignement et l'angle droit. Décrire un carré, un rectangle, un triangle rectangle.	Reproduire et tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle.	Percevoir l'axe de symétrie d'une figure. Reconnaître, nommer et décrire des solides : pavé droit, cube, pyramide. Se repérer dans l'espace du quartier. Utiliser les maths pour QLM
Calcul mental	Ajouter ou enlever 1 ou 2 (nombres < 100). Utiliser les compléments à la dizaine pour calculer rapidement (nombres < 100). Connaître les doubles et les moitiés d'usage courant.	Ajouter ou enlever 10 (nombres < 100). Utiliser les compléments à la dizaine pour calculer rapidement (nombres < 100). Ajouter ou enlever 9 ou 11 (nombres < 100).	Ajouter ou enlever 1 ou 2 (nombres > 100). Ajouter ou enlever 10 (nombres > 100). Ajouter ou enlever 9 ou 11 (nombres > 100).	Ajouter ou enlever des dizaines (nombres < 100). Ajouter ou enlever des dizaines (nombres > 100). Ajouter 100 ou des centaines (nombres > 100)/ Connaître les doubles et les moitiés d'usage courant.	Ajouter 100 ou des centaines (nombres > 100). Déterminer un ordre de grandeur. Mémoriser la table de multiplication par 2 et par 5.

Manuels utilisés :

- A portée de maths CE1, hachette éducation, 2008
- Nouveaux outils pour les maths, Magnard, 2017
- Cahiers Bout de gomme Jocatop CE1 (calculs et géométrie)