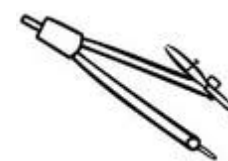


Programmation – Mathématiques Période 1

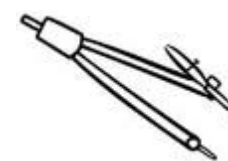


CP

Ermel, Hatier

	Les nombres pour mémoriser	Les nombres pour anticiper et calculer	Connaître les nombres	Des problèmes pour apprendre à chercher
Quinzaine 1	<p>MODULE 1 les nombres pour constituer une collection équipotente :</p> <p><u>-le robot •</u></p>	<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <p>-activités d'approche – Greli-Grelo</p> <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <p>-Améliorer les procédures liées au comptage : sur comptage, décomptage</p>	<p>MODULE 1 Approche globale:</p> <p>-mémorisation de la suite orale: le maître qui se trompe, la suite muette, de 1 à 23, Qui va le plus loin ?</p> <p>-reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres: la bande numérique, la réussite, la corde à linge, l'appel.</p>	
Quinzaine 2	<p>MODULE 2 les nombres pour comparer :</p> <p><u>-les boîtes empilées •</u></p> <p><u>-les boîtes alignées •</u></p>	<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <p>-la boîte noire</p> <p>-les dés</p> <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <p>-Améliorer les procédures liées au comptage : sur comptage, décomptage</p>	<p>MODULE 1 Approche globale:</p> <p>-mémorisation de la suite orale: le maître qui se trompe, la suite muette, de 1 à 23, Qui va le plus loin ?</p> <p>-reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres : la bande numérique, la réussite, la corde à linge, l'appel.</p>	
Quinzaine 3	<p>MODULE 1 les nombres pour constituer une collection équipotente :</p> <p><u>-la mosaïque •</u></p> <p>-les camions</p> <p>-les martiens</p> <p>-les tandems</p>	<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <p>-la boîte noire</p> <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <p>-Améliorer les procédures liées au comptage : sur comptage, décomptage</p>	<p>MODULE 1 Approche globale:</p> <p>-mémorisation de la suite orale (p.276) : le maître qui se trompe, la suite muette, de 1 à 23, Qui va le plus loin ?</p> <p>-reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres : la bande numérique, la réussite, la corde à linge, l'appel.</p>	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations:</p> <p>-l'anniversaire d'Anne</p>

Programmation – Mathématiques Période 2

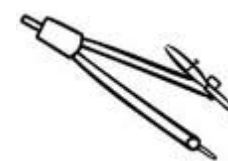


CP

Ermel, ?

	Les nombres pour mémoriser	Les nombres pour anticiper et calculer	Connaître les nombres	Des problèmes pour apprendre à chercher
Quinzaine 1	<p>MODULE 1 les nombres pour constituer une collection équiopente :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les footballeurs 	<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <ul style="list-style-type: none"> -les dés -les déplacements sur la piste -les <u>pistes coloriées</u> • <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Améliorer les procédures liées au comptage 	<p>MODULE 1 Approche globale:</p> <ul style="list-style-type: none"> -mémorisation de la suite orale des nombres: le maître qui se trompe, la suite muette, de 1 à 23, Qui va le plus loin ? -reconnaître l'écriture chiffrée des nombres : -l'escalier -la bande numérique -la corde à linge 	
Quinzaine 2		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le <u>nombre cible</u> • <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Améliorer les procédures liées au comptage 	<p>MODULE 1 Approche globale:</p> <ul style="list-style-type: none"> -mémorisation de la suite orale des nombres. -reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres. -le loto <p>MODULE2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les bandes à compléter. 	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le jardin public
Quinzaine 3		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <ul style="list-style-type: none"> -l'habit du clown (les fleurs) -les <u>marelles</u> • <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -<u>introduction de la calculette (officialisation du signe +)</u> • <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Qui a gagné ? utilisation du répertoire collectif. 	<p>MODULE 1 Approche globale:</p> <ul style="list-style-type: none"> -mémorisation de la suite orale des nombres -reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres. <p>MODULE2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -de la bande numérique au château. -le <u>château</u> • 	

Programmation – Mathématiques Période 3

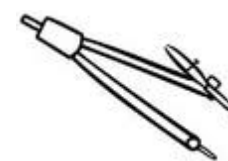


CP

Ermel, ?

	Les nombres pour mémoriser	Les nombres pour anticiper et calculer	Connaître les nombres	Des problèmes pour apprendre à chercher
Quinzaine 1		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible: -le <u>mini yam</u> • -le <u>sac de billes</u></p> <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives : -<u>utilisation de la calculatrice</u> -<u>Patchwork (1) : la fleur</u></p> <p>MODULE 3 vers le calcul : -<u>les cartes retournées</u></p>	<p>MODULE 1 Approche globale: -<u>mémorisation de la suite orale des nombres</u> -<u>reconnaître et utiliser l'écriture chiffrée des nombres.</u></p> <p>MODULE 2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre : -<u>Une nuit au château</u> -<u>les tableaux à compléter</u> -<u>Casse-tête au château (puzzles)</u></p>	
Quinzaine 2		<p>MODULE 2 écritures additives et soustractives : -<u>Patchwork (2) : les rectangles</u> -<u>le labynonombre (1)</u></p> <p>MODULE 3 vers le calcul : -<u>les cartes recto verso</u> -<u>qui dit vite ?</u></p>	<p>MODULE 2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre : -<u>le rouleau des nombres</u> -<u>les jeux de portraits (1)</u></p> <p>MODULE 3 Echanges : -<u>les maisons à construire</u> •</p>	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations: -<u>les tours (construction)</u> •</p>
Quinzaine 3		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible: -<u>la monnaie : les pièces de 1, 2 et le billet de 5</u> • -<u>le jeu de la marchande</u> •</p> <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives : -<u>Patchwork (3) : la croix</u> -<u>le labynonombre (2)</u></p> <p>MODULE 3 vers le calcul : - <u>Compter de 2 en 2</u> -<u>les compléments à 5, à 10</u> -<u>le loto additif</u></p>	<p>MODULE 2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre : -<u>le rouleau des nombres</u> -<u>les jeux de portrait</u> -<u>le géant du château</u></p>	<p>MODULE 2 Faire et contrôler des essais : -<u>les partages inéquitables</u> •</p>

Programmation – Mathématiques Période 4

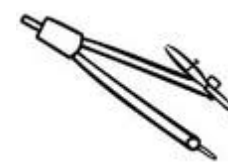


CP

Ermel, ?

	Les nombres pour mémoriser	Les nombres pour anticiper et calculer	Connaître les nombres	Des problèmes pour apprendre à chercher
Quinzaine 1		<p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Patchwork (4) : les doubles -le labyonombre (3) <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le bon compte 	<p>MODULE 2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le rouleau des nombres -les tableaux de 10 en 10 <p>MODULE 3 Echanges :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le banquier • 	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations:</p> <ul style="list-style-type: none"> -le jeu de la tour •
Quinzaine 2		<p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le labyonombre (4) -le labyonombre (5) -consolidation du signe + -introduction du signe - <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -compter de 10 en 10 -le jeu de la bataille 	<p>MODULE2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le jeu de l'avant -le jeu de la fusée <p>MODULE 4 les groupements par 10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les fourmillions • 	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations:</p> <ul style="list-style-type: none"> -les triangles colorés
Quinzaine 3		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la monnaie : les pièces et billets • -la marchande de jouets <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le quadrillage bicolore -Patchwork (5) -le labyonombre (6) -le labyonombre (7) <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Compter de 10 en 10 -le jeu de la Scopa 	<p>MODULE2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la calculette (1) -les compteurs individuels 	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Faire des nombres avec des chiffres.

Programmation – Mathématiques Période 5



CP

Ermel, ?

	Les nombres pour mémoriser	Les nombres pour anticiper et calculer	Connaître les nombres	Des problèmes pour apprendre à chercher
Quinzaine 1		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la bergerie -cache-cache - la partie de billes <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -activités d'entraînement <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le jeu d'Escoba -le jeu des 5 cartes 	<p>MODULE2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le dictionnaire des nombres <p>MODULE 3 Echanges :</p> <ul style="list-style-type: none"> -<u>Le banquier 10 contre 1</u> • 	<p>MODULE 1 prendre et traiter les informations:</p> <ul style="list-style-type: none"> -des problèmes (1)
Quinzaine 2		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible</p> <ul style="list-style-type: none"> -des problèmes (2) -les tigres <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -l'autocar <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le nombre-cible des dizaines 	<p>MODULE2 Approche algorithmique de la suite écrite des nombre :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le compteur vivant <p>MODULE 4 les groupements par 10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -<u>les carrelages</u> • 	<p>MODULE 2 Faire et contrôler des essais :</p> <ul style="list-style-type: none"> -<u>les partages à égaliser</u> •
Quinzaine 3		<p>MODULE 1 anticiper c'est possible:</p> <ul style="list-style-type: none"> -les achats -le train -La classe -L'autocar <p>MODULE 2 écritures additives et soustractives :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la calculette (2) -des problèmes (3) problèmes additifs et soustractifs <p>MODULE 3 vers le calcul :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les carrelages -les abaques 	<p>MODULE 4 les groupements par 10 :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la spirale des nombres -les carrelages (2) 	<p>MODULE 2 Faire et contrôler des essais :</p> <ul style="list-style-type: none"> -les partages à égaliser