Progression maths CE	Progr	ession	maths	CE ₁
-----------------------------	-------	--------	-------	-----------------

sur l'anné

*Réinvestissement en créant des exercices.

*Utilisation d'un portfolio pour rendre compte des progrès, des procédures. (on peut coller un problème avec la procédure, des fiches de relecture, des courbes de progrès, des exercices fabriqués, des photographies montrant un dispositif, légendées, les évaluations sommatives, noter sa difficulté du moment.)

*Dictée de nombres chiffres et lettres (nbre dicté, suivant ou précédent, compris entre ces 2 nbres, chiffre ou nbre U - d)

Numération

-comprendre et mettre en œuvre des groupements classe maths

- comprendre et mettre en œuvre des échanges

Le jeu du caissier : sélectionner les nombres de la pioche Ermel P.309, classe maths p.12, 13

- savoir passer de groupement s à des écritures chiffrées. classe maths p.12, p.13

*Désignation orale et écrite des nombres et structuration de la suite des nombres Jeu du furet /nombre juste avant /bande numérique /jeu du portrait Ermel p345 à 347. Classe maths p.18 Droite numérique p. 358 (distinguer nombre et chiffre) classe maths p.18 19, 30, 31 et 32 (machine à calculer) Ecrire des nombres sous la forme chiffre des unités ou nombre d'unités

Problème

*Problèmes du type : cf maths en mots

- composition de mesures, recherche du complément.
- transformation de mesure : trans + recherche de l'état initial
- composition de deux transformations.
 Recherche de la transformation composée

Entraînement possible dans classe maths p.11 (ex 6 et 7)

Constitution du vocabulaire mathématiques, de la structure et de la typologie des problèmes. Production d'écrite.

Calcul et calcul réfléchi

*Sens des différents signes : = + Classe maths ce1 : 6 et 7 (sauf ex n°7)
La soustraction : sens 1 : enlever pour trouver
la partie d'un tout. classe maths p.10 et 11
sauf ex 6 et 7 utilisation des boîtes picbilles
Utilisation des doubles p.14 classe maths
Je cherche 10 p.22, classe maths
Je passe par 10 pour calculer p. 24

Géométrie Mesure et Grandeur

*Des nombres pour mesurer : utilisation des outils de mesure. (introduction aux unités de mesure) Ermel p.378

*Prendre des repères : activité poursuite de frise sur quadrillage. classe maths P.7, 11, 15 Et également p.34, 35 // représentations de l'espace

Plan (aborder les figures planes) //EPS Lire un calendrier maths classe 26/27 // Temps

Calcul mental

-le jeu du furet : compter de 1 en 1 à l'endroit, à l'envers, de 2 en 2 –idem de 3 en 3, de 5 en 5 et de 10 en 10, à l'envers et à l'endroit. (soustraire ou ajouter)

- L'addition répertoire <10 (passage par 5, aide des doubles, commutativité à développer. surcomptage/ aide des doigts,) ajouter ou trouver les décompositions
- La soustraction répertoire <10 (les doubles, compter en avançant, compter à rebours/aide des doigts) soustraire
- passer par 10 : noter les calculs sup à 10

Progression maths CE1			
	Numération	Problème	Géométrie Mesure et Grandeur
Période 2 Les nombres < 100	-anticiper les conséquences d'une modification sur une collection Addition et soustraction avec retenue (travailler sur les regroupements ou inversement sur le besoin de casser des dizaines avant de travailler en chiffrephase manipulation) -échanges et groupements : situation des fourmillions (ermel p.316) + mots-nombres (70, 80, 90) -comparer, ranger des nombres, signification et utilisation des signes < > Placer des nombres sur une droite numérique. Ermel p. 365 entoure le plus grand, le plus petit, trouve les nombres entre, range, le plus près de et qui s'écrit avec 2 et 6, juste avant , juste après Le nombre secret : Ermel p. 368 Classe maths p.20, 21, 36, 37, 38, 39 + festival des problèmes -Suite numérique : poursuivre le travail des bandes, des droites	l'état final Utiliser aussi le festival des problèmes Calcul et calcul réfléchi - Calcul de somme avec retenue classe maths p. 42 à 45	* Vérifier l'alignement de points P.16-17 *identifier des polygones P .48 * Reproduire des figures P.66 * Continuer le repérage sur quadrillage : reproduction des frises classe maths p.21, 33, 39, 47. // représenter l'espace Mesure : Je lis l'heure p52 ; J'utilise le cm p.80 Calcul mental -le jeu du furet : compter de 1 en 1 à l'endroit, à l'envers, de 2 en 2 -idem de 3 en 3, de 5 en 5 et de 10 en 10, à l'envers et à l'endroit. (soustraire ou ajouter) - L'addition répertoire <20 (passage par 5, aide des doubles, commutativité à développer. surcomptage/ aide des doigts) ajouter ou trouver les décompositions - La soustraction répertoire <20 (les doubles/moitié, compter en avançant, compter à rebours/aide des doigts) soustraire - passer par 10 : noter les calculs sup à 10

Progression maths CE1			
	Numération	Problème	Géométrie Mesure et Grandeur
Période 3 Les nombres > 100	-anticiper les conséquences d'une modification sur une collection Manipulation en vue de la soustraction avec des nombres à 3 chiffresLes nombres à 3 chiffres classe maths 60 à 65 -nombre dizaines et d'unités -nombre de centaines Ermel les activités de 329 à 335 -Refaire une situation similaire aux fourmillions -Comparaison des nombres (ranger, comparer, encadrer)p.78/79 + les activités Ermel 365 -Poursuivre le travail sur les suites de nombres de P. 74 à 77 dans classe maths bande et règle numériques P74/75 classe maths	*Problèmes du type : - Transformation d'une mesure, recherche de la transformation - comparaison de mesures : recherche du référé - composition de deux transformations : recherche de la transformation composée Proportionnalité simple (recherche du tout)	* j'étudie l'angle droit p.82/83 * j'étudie les figures planes : rectangle, carré, triangle // représentation et organisation de l'espace. p.96 à99 *Je construis ou reproduis sur papier quadrillé *J'utilise le m et le cm (mesure et comparaison) P.88 et estimer une longueur * J'utilise le gr et le kilog (mesure et comparaison) P.130 * je lis l'heure P.114 Calcul mental -le jeu du furet : compter de 1 en 1 à l'endroit, à l'envers, de 2 en 2 –idem de 3 en
		Calcul et calcul réfléchi -la soustraction du genre 42 – 3 (passage par la dizaine) - l'addition avec des nombres à trois chiffres p.84 - la soustraction avec des nombres à deux chiffres et avec retenue. -les calculs en ligne de + et - -élaborer les tables de multiplication, le signe x p.100 et 101 classe maths -apprentissage : jeu du loto Ermel p.276 et jeux de cartes p.277 -utilisation de la machine à calculer p.68/69	3, de 5 en 5 et de 10 en 10,de 100 en 100 à l'envers et à l'endroit. (soustraire ou ajouter) - L'addition répertoire < ou = 100 (passage par 5, aide des doubles, commutativité à développer) ajouter ou trouver les décompositions - La soustraction répertoire < ou = 100 (les doubles/moitié, compter en avançant, compter à rebours) soustraire Pour les deux classe maths p. 70 à 73, 94 - passer par 10 : noter les calculs sup à 10 -table de 2 et 4 p. 108

Progression maths CE1			
	Numération	Problème	Géométrie Mesure et Grandeur
Période 4 Les nombres > 100	-anticiper les conséquences d'une modification sur une collection Nombre de dizaine/unités -nombre de centaines : Ermel activités p. 338 à 341 - Les décompositions du type (4X100) + 5X10) Comparaison - Suite de nombres	*Problèmes du type : - Transformation d'une mesure, recherche de l'état initial (révision) - comparaison de mesures : recherche du référent - composition de deux transformations : recherche de la transformation composée. (révision) - Proportionnalité simple (recherche du nombre de part et de la valeur d'une part) Calcul et calcul réfléchi -la soustraction du genre 42 – 3 (passage par la dizaine) Les calculs en ligne + et l'addition avec des nombres à trois chiffres - la soustraction avec des nombres à trois chiffres et avec retenue. p.92 -élaborer les tables de multiplication, le signe x p.100 et 101 et p.102 à 105 -apprentissage : jeu du loto ermel p.276 et jeux de cartes p.277 -multiplier par 10, 100	*Je décris une figure/ Jeu du portrait, les défis géométriques p.112 *Je construis ou reproduis des figures sur papier blanc *Les euro et centimes d'euro p.106 *J'utilise le km *L'organisation et la gestion des données p.138 Calcul mental -le jeu du furet : compter de 1 en 1 à l'endroit, à l'envers, de 2 en 2 –idem de 3 en 3, de 5 en 5 et de 10 en 10, de 100 en 100, à l'envers et à l'endroit. (soustraire ou ajouter) - Ajouter ou retrancher 100 - ajouter ou retrancher > ou = 100 ou trouver les décompositions (les doubles/moitié, compter en avançant, compter à rebours/aide des doigts; passage par 5, 10 ou 50 ou 100, commutativité à développer. surcomptage/aide des doigts) -table de 2, 4, 5, 3 p. 110

Progression maths CE1			
	Numération	Problème	Géométrie Mesure et Grandeur
Période 5 Les nombres > 100	-Activité du compte est bon -entraînement : jeu du portrait avec l'utilisation du chiffre et du nombre de dizaines Jeu de l'oie cf cap mathscomparaison -suite de nombre	*Problèmes du type : - comparaison de mesures : recherche du référent (révision) - composition de deux transformations : recherche de la transformation composée. (révision) - Proportionnalité simple (recherche du nombre de part et de la valeur d'une part) -proportionnalité simple composée -Comparaison multiplicative de grandeur	*Les axes de symétrie p.122 *Compléter une figure par symétrie p.124 *Les solides p.128 *Les contenances *Durées. Calculer et comparerP136 *L'organisation et la gestion des données p.139 et autres Calcul mental -le jeu du furet : compter de 1 en 1 à
0		Calcul et calcul réfléchi	l'endroit, à l'envers, de 2 en 2 –idem de 3 en 3, de 5 en 5 et de 10 en 10, de 100 en 100,
		-Le calcul en ligne de X, + et - P.120 -Je découvre le signe : p.126 -technique opératoire de la multiplication p.132et 134 -la machine à calculer : vérification des résultats des multiplications et divisions par 5	à l'envers et à l'endroit. (soustraire ou ajouter) - Ajouter ou retrancher 100 - ajouter ou retrancher > ou = 100 ou trouver les décompositions (les doubles/moitié, compter en avançant, compter à rebours/aide des doigts; passage par 5, 10 ou 50 ou 100, commutativité à développer. surcomptage aide des doigts) -table de 2, 4, 5, 3, 10