

# Sommaire

Présentation de la démarche	p. 6
L'organisation des séquences d'apprentissage	p. 8
Maths au CP au quotidien et à l'année	p. 10
L'enseignement du calcul	p. 12
La résolution de problèmes dans <b>Maths au CP</b>	p. 14
Votre contenu numérique	p. 16

## Période 1

Flash maths & Calcul mental	p. 17
1 Représenter les nombres jusqu'à 5	p. 20
2 Décomposer et recomposer le nombre 4	p. 24
Flash maths & Calcul mental	p. 26
3 Utiliser la règle pour tracer (1)	p. 28
4 Décomposer et recomposer le nombre 5	p. 30
Flash maths & Calcul mental	p. 34
5 Dénombrer des quantités jusqu'à 10	p. 36
6 Représenter les nombres jusqu'à 10 (1)	p. 40
Se repérer dans l'espace d'une feuille	p. 43
7 Représenter les nombres jusqu'à 10 (2)	p. 44
Flash maths & Calcul mental	p. 46
8 Dénombrer des quantités jusqu'à 20	p. 48
9 Résoudre des problèmes: ajouts et retraits	p. 52
10 L'addition, le symbole +	p. 54
11 La soustraction, le symbole -	p. 58
Flash maths & Calcul mental	p. 60
12 Construire le répertoire additif jusqu'à 5	p. 62
13 Décomposer et recomposer les nombres 6 et 7	p. 67
14 Utiliser les nombres pour comparer	p. 68
15 Organiser sa recherche (1)	p. 72

## Période 2

	p. 75
Flash maths & Calcul mental	p. 76
16 Dénombrer en utilisant le groupement par 5	p. 78
17 Dénombrer en utilisant le groupement par 10	p. 82
18 Écrire les nombres jusqu'à 99	p. 84
Flash maths & Calcul mental	p. 86
19 Dizaines et unités: valeur des chiffres en fonction de leur position	p. 88
20 Lire et écrire les nombres jusqu'à 19	p. 90
La semaine	p. 94
Flash maths & Calcul mental	p. 96
21 Décomposer et recomposer les nombres 8 et 9	p. 98
22 Décomposer et recomposer le nombre 10	p. 100
Flash maths & Calcul mental	p. 102
23 Résoudre des problèmes impliquant des prix (1)	p. 104
Flash maths & Calcul mental	p. 108
24 Lire et écrire les nombres de 20 à 29	p. 110
25 Utiliser la règle pour tracer (2)	p. 112
Flash maths & Calcul mental	p. 114
26 Résoudre des problèmes impliquant des prix (2)	p. 116
27 Repérer des alignements	p. 120
28 Organiser sa recherche (2)	p. 122

## Période 3

	p. 125
Flash maths & Calcul mental	p. 126
29 Lire et écrire les nombres jusqu'à 39	p. 128
Flash maths & Calcul mental	p. 132
30 Résoudre des problèmes: addition et soustraction	p. 134
31 Comparer et ranger les nombres de 0 à 39: les signes < et >	p. 138
Flash maths & Calcul mental	p. 140
Utiliser un calendrier	p. 142
32 Comparer les nombres à 2 chiffres	p. 144
33 Lire et écrire les nombres jusqu'à 59	p. 146
Flash maths & Calcul mental	p. 148

34	Comparer et ranger les nombres jusqu'à 59	p. 150
35	Décomposer et recomposer les nombres 11 et 12	p. 152
	Flash maths & Calcul mental	p. 154
36	Résoudre des problèmes impliquant des prix (3)	p. 156
37	Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 16	p. 158
	Flash maths & Calcul mental	p. 160
38	Se repérer sur un quadrillage (1)	p. 162
39	Se repérer sur un quadrillage (2)	p. 164
40	Utiliser des stratégies de calcul	p. 166
41	Utiliser un tableau à double entrée	p. 170

## Période 4

	Flash maths & Calcul mental	p. 173
42	Écrire en lettres les nombres jusqu'à 59	p. 174
	Flash maths & Calcul mental	p. 176
	Flash maths & Calcul mental	p. 180
43	Lire et écrire les nombres de 60 à 69	p. 182
44	Lire et écrire les nombres jusqu'à 79	p. 184
	Flash maths & Calcul mental	p. 188
	Se repérer dans l'espace de la classe	p. 190
45	Comparer les nombres de 60 à 79	p. 194
46	Résoudre des problèmes : recherche d'un complément	p. 196
	Flash maths & Calcul mental	p. 198
47	Connaitre les doubles jusqu'à 10 + 10	p. 200
48	Résoudre des problèmes de comparaison	p. 202
	Flash maths & Calcul mental	p. 204
49	Comparer des objets selon leur longueur	p. 206
50	Connaitre les moitiés	p. 210
	Flash maths & Calcul mental	p. 212
51	Lire et écrire les nombres de 80 à 89	p. 214
52	Lire et écrire les nombres jusqu'à 99	p. 218
	Flash maths & Calcul mental	p. 222
53	Se déplacer sur un quadrillage	p. 224

## Période 5

	Flash maths & Calcul mental	p. 227
	Flash maths & Calcul mental	p. 228
54	Résoudre des problèmes portant sur les nombres	p. 230
55	Calculer en ligne la somme de deux nombres	p. 232
56	Poser et calculer des additions en colonnes	p. 236
57	Poser et calculer des additions avec retenue	p. 238
58	Utiliser le tableau des nombres jusqu'à 99	p. 242
	Flash maths & Calcul mental	p. 246
	Comparer des objets selon leur masse	p. 248
59	Résoudre des problèmes additifs : recherche du tout ou d'une partie	p. 252
60	Mesurer une longueur à l'aide d'une unité étalon	p. 254
61	Mesurer des longueurs avec une règle graduée	p. 256
62	Résoudre des problèmes additifs en deux étapes	p. 258
	Flash maths & Calcul mental	p. 262
	Programmer les déplacements d'un robot	p. 264
63	Résoudre des problèmes de partage	p. 268
64	Lire l'heure	p. 272
65	Reconnaitre et nommer les solides	p. 274
66	Décrire et construire quelques solides	p. 278
	Flash maths & Calcul mental	p. 280
67	Résoudre des problèmes multiplicatifs	p. 282
68	Reconnaitre, nommer, décrire quelques figures géométriques	p. 286
69	Reproduire et construire des figures géométriques	p. 288
70	Reproduire un assemblage de figures	p. 290



# La programmation annuelle

5 heures de mathématiques par semaine

**Flashes maths** 5 min/jour soit 20 min/semaine

Nous avons conçu des animations « Flashes maths » en grand nombre afin de vous permettre de choisir celles qui correspondent le mieux aux besoins de vos élèves.

**Calcul mental** 10 min/jour soit 40 min/semaine

L'enseignement du calcul mental est organisé sous la forme de séquences de 2 à 6 séances. Nous présentons une version exhaustive de ces séquences. Celles-ci peuvent donc être proposées dans leur intégralité ou allégées de quelques séances selon les besoins de vos élèves.

**Séquences d'apprentissage** 2 séances de 30 min/jour ou 1 séance de 40 min et 1 séance de 20 min soit 4 h/semaine

Les séquences 1 à 5 se déroulent sur les deux premières semaines du CP. Elles permettent d'évaluer les apprentissages réalisés en grande section de maternelle et de les consolider si nécessaire. Toutes les séances proposées ne seront pas forcément utiles à tous les élèves. Certaines manipulations collectives peuvent être effectuées au coin maths avant de passer à un travail écrit dans le cahier de l'élève. Nous présentons dans le tableau de programmation un exemple de parcours suivi dans une classe de CP qui a conçu un parcours d'apprentissage plus rapide pour ces 5 premières séquences.

## Le plan de travail de la période 1 - 7 semaines

	<b>Flashes Maths</b> 5 min/jour soit 20 min/semaine	<b>Calcul mental</b> 10 min/jour soit 40 min/semaine	<b>Séquences d'apprentissage</b> 60 min/jour en 2 séances soit 4 h/semaine		
Semaine <b>1</b>	<b>Flashes 1 2</b>	Dénombrer des quantités jusqu'à 5	<b>1</b>	REPRÉSENTER LES NOMBRES JUSQU'À 5	<b>Séances 1 2 3</b>
	<b>Flashes 3 4</b>		<b>2</b>	DÉCOMPOSER ET RECOMPOSER LE NOMBRE 4	<b>Séances 1 2 3</b>
Semaine <b>2</b>	<b>Flash 5</b>	Écrire les nombres jusqu'à 5	<b>3</b>	UTILISER LA RÈGLE POUR TRACER (1)	<b>Séances 1 2 3</b>
	<b>Flash 6</b>		<b>4</b>	DÉCOMPOSER ET RECOMPOSER LE NOMBRE 5	<b>Séances 1 2 3</b>
	<b>Flashes 7 8</b>				
Semaine <b>3</b>	<b>Flashes 9 10</b>	Dénombrer, recomposer les nombres jusqu'à 5	<b>6</b>	REPRÉSENTER LES NOMBRES JUSQU'À 10 (1)	<b>Séances 1 2</b>
	<b>Flash 11</b>			SE REPÉRER DANS L'ESPACE D'UNE FEUILLE <i>Horaires dédiés à Questionner le monde</i>	
	<b>Flash 12</b>		<b>7</b>	REPRÉSENTER LES NOMBRES JUSQU'À 10 (2)	<b>Séances 1 2</b>
Semaine <b>4</b>	<b>Flash 13</b>	Dénombrer les nombres jusqu'à 10	<b>8</b>	DÉNOMBRER DES QUANTITÉS JUSQU'À 2	<b>Séances 1 2 3</b>
	<b>Flashes 14 15 16</b>		<b>9</b>	RÉSOLVRE DES PROBLÈMES ADDITIFS : ADDITION ET SOUSTRACTION	<b>Séances 1 2</b>
Semaine <b>5</b>	<b>Flashes 17 18</b>	Associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées	<b>10</b>	L'ADDITION, LE SIGNE +	<b>Séances 1 2 3 4</b>
	<b>Flashes 19 20</b>		<b>11</b>	LA SOUSTRACTION, LE SIGNE -	<b>Séances 1 2 3</b>
Semaine <b>6</b>	<b>Flashes 21 22</b>	Dénombrer les nombres jusqu'à 10	<b>12</b>	CONSTRUIRE LE RÉPERTOIRE ADDITIF JUSQU'À 5	<b>Séances 1 2 3</b>
	<b>Flashes 23 24</b>	Connaitre les nombres jusqu'à 10	<b>13</b>	DÉCOMPOSER ET RECOMPOSER LES NOMBRES 6 ET 7	<b>Séances 1 2</b>
Semaine <b>7</b>	<b>Flashes 25 26</b>	Ajouter, soustraire de petites quantités	<b>14</b>	UTILISER LES NOMBRES POUR COMPARER	<b>Séances 1 2 3</b>
	<b>Flashes 27 28</b>		<b>15</b>	ORGANISER SA RECHERCHE (1)	<b>Séances 1 2</b>
	<b>Flash 29</b>			MES RÉUSSITES Évaluation 1	