



**NOMBRES et CALCULS**

**Période 1**

- Les nombres jusqu'à 69
- Dénombrer, constituer et comparer des collections.
  - Dire la suite des nombres jusqu'à 69.
  - Placer les nombres sur un axe.
  - Ecrire les nombres en chiffres.
  - Différencier le chiffre des dizaines du chiffre des unités.
  - Ranger les nombres : ordre croissant ou décroissant
  - Revoir les décompositions additives jusqu'à 10.
  - Résoudre des problèmes avec des situations de comparaison, d'ajout ou de retrait.
  - Répondre par une phrase.

**Période 2**

- Les nombres jusqu'à 99
- Dénombrer, constituer et comparer des collections.
  - Dire ou écrire des suites de nombres jusqu'à 99.
  - Placer les nombres sur un axe.
  - Ranger les nombres ordre croissant ou décroissant.
  - Placer un nombre entre 2 dizaines proches.
  - Connaitre le double et la moitié des nombres jusqu'à 10.
  - Lire le symboles + , - , = < et >.
  - Calculer les compléments à la dizaine supérieure.
  - Calculer en ligne.
  - Résoudre un problème en utilisant un schéma.

**Période 3**

- Le nombre 100
- Construire et comprendre la notion de centaine.
  - Effectuer des groupements par 100.
  - Utiliser différentes représentations des nombres jusqu'à 200.
  - Connaitre le nom des nombres.
  - Repérer un rang ou une position sur un axe, une file.
  - Connaitre les propriétés de la numération.
  - Réaliser des décompositions additives de 100.
  - Calculer les compléments à 100.
  - Ecrire un produit.
  - Calculer une addition posée à retenue.
  - Résoudre des problèmes + , - , x

**Période 4**

- Les nombres jusqu'à 1000 :
- Construire, lire et écrire les nombres jusqu'à 999.
  - Associer le nom des nombres à leur écriture chiffrée.
  - Placer les nombres sur un axe, ranger les nombres , les comparer.
  - Connaitre la valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre.
  - Trouver les compléments à la centaine supérieure.
  - Réaliser des décompositions multiplicatives de 100.
  - Connaitre la table de 2.
  - Connaitre la table de 5.
  - Résoudre des problèmes relevant de la multiplication.

**Période 5**

- Construire et lire des nombres supérieurs à 1000.
- Savoir calculer des doubles et des moitiés.
- Connaitre les tables de multiplication de 3 et de 4.
- Multiplier par 10 ou par 100.
- Savoir poser une soustraction avec retenue.
- Résoudre des problèmes avec une situation de partage.
- Résoudre des problèmes avec des situations d'écart ou de retrait.
- Choisir l'opération qui correspond au problème.
- Utiliser la calculette.

**GRANDEURS et MESURES**

- Les longueurs :
- Utiliser la règle pour tracer des segments.
  - Comparer des longueurs en utilisant un étalon.
  - Estimer des ordres de grandeurs.

Temps :

  - Repérer les événements dans la journée.
  - Dire la date du jour.

- Les longueurs :
- Utiliser un étalon pour mesurer des longueurs(cm, dm)

Temps :

  - Repérer une date sur le calendrier de la classe.
  - Se repérer dans la semaine, dans un emploi du temps.

Monnaie :

  - Distinguer le nombre de pièces et leur valeur.
  - Réaliser des échanges avec de la monnaie.
  - Résoudre des problèmes.

- Les longueurs :
- Utiliser la règle graduée pour mesurer.
  - Utiliser des appareil de mesure pour mesurer des distances plus grandes.

Temps :

  - Commencer à lire l'heure (heure, demi-heure, quart d'heure).
  - Estimer une durée.

Monnaie :

  - Former une somme avec des pièces et des billets.
  - Estimer un ordre de grandeur pour les prix courants.
  - Résoudre des problèmes.

- Les masses :
- Connaitre et utiliser une balance à 2 plateaux.
  - Connaitre une unité de mesure et la réalité associée (une boîte de sucre pour 1kg, un trombone pour 1g)

Temps :

  - Lire l'heure (heure, demi- heure, quart d'heure)

Les longueurs :

  - Utiliser le kilomètre pour les grandes distances.
  - Savoir utiliser le lexique spécifique aux grandeurs.

- Les contenances :
- Utiliser le litre pour mesurer une contenance.
  - Estimer un ordre de grandeur pour des capacités du quotidien.

Longueurs :

  - Choisir l'unité de longueur correspondant le mieux pour exprimer une distance Résoudre des problèmes de conversions simples d'une unité usuelle à une autre.
  - Résoudre des problèmes.



**ESPACE  
et  
GEOMETRIE**

Période 1

- Se repérer dans son environnement proche.
- Situer un objet par rapport à soi *devant, derrière, à ma gauche, à ma droite.*
- Situer un objet par rapport à un autre objet *à droite de, à gauche de.*
- Mobiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.
- Utiliser la règle comme instrument de tracé.
- Utiliser une règle non graduée pour repérer et produire des alignements.

Période 2

- Se repérer sur un quadrillage (cases, noeuds).
- Utiliser la règle et les noeuds pour reproduire un pavage.
- Reproduire des figures sur quadrillages.
- Repérer une case ou un noeud sur quadrillage.
- Réaliser le plan de la classe.
- Reconnaître et nommer les figures usuelle.
- Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur du papier quadrillé ou uni.
- Reconnaître et nommer le cercle.

Période 3

- Se repérer sur un plan du quartier ou de la rue (plan avec quadrillage).
- Coder les cases ou les noeuds d'un quadrillage.
- Placer des points sur un quadrillage.
- Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit ou d'une équerre.
- Reconnaître un triangle rectangle.
- Pour décrire les figures planes usuelles utiliser un vocabulaire adapté : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit.
- Commencer à utiliser le vocabulaire spécifique au cercle : rayon, diamètre, centre, circonférence.

Période 4

- Reproduire quelques figures géométriques en utilisant la règle et en s'aidant d'un papier quadrillé.
- Réaliser une maquette en volume.
- Réaliser un plan d'après une vue aérienne de la maquette.
- Utiliser un code couleur et une symbolique pour se repérer sur un plan, une carte.
- Reconnaître et trier les solides usuels.
- Percevoir la symétrie à l'aide du pliage et du découpage.
- Reconnaître si une figure possède un axe de symétrie.
- Fabriquer un cube.

Période 5

- Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné.
- Tracer le symétrique d'une figure plus complexe sur un papier quadrillé.
- Réaliser le patron de quelques solides abordés en utilisant des tiges à assembler
- Tracer un carré et un rectangle en utilisant des instruments de géométrie.
- Connaître la propriété des angles et égalité de longueurs des côtés pour les carrés et les rectangles.

