

Ecole annexe IUFM- CE1 - Programmation annuelle maths (hors géométrie et mesures) – programmes 2008

Mois	Nombres en jeu	Opérations posées nouvelles. Problèmes associés Numération	Activités collectives de jeu, de réflexion et de construction des notions Situations et problèmes à proposer	Fiches de calcul autonome	Tables à connaître	Techniques de calcul + Calcul mental lié à ces techniques 1 séance par semaine de calcul avec supports, chaque séance correspondant à une ou deux fiches de calcul + 2 moments de calcul strictement mental
SEP	10 à 69	Addition 2 ch SR Addition 2 ch AR Décomposer, manipuler D-U Automatiser : $10a + b =$ (ex : $40 + 6 =$)	Ajouter deux nombres (points) Idem (abaque à tige ; ça déborde) Le nombre caché (quadrillage) Sommes, différences, totaux, écarts...	1 à 5	+ 1 (Fiche) + 2 (Fiche)	> 01 Ajouter 1 avec passage éventuel de la dizaine > 02 Enlever 1 03 Enlever 1 avec passage de la dizaine > 04 Ajouter 2 avec passage éventuel de la dizaine 05 Enlever 2 > 06 Enlever 2 avec passage éventuel de la dizaine
OCT	70 à 89	Addition 3 ch SR Addition 3 ch AR Automatiser : $n = 10a + b$ (ex : $46 = 40 + 6$) Le nombre d'avant	La boîte à comptes connus Droite numérique : visualiser Abacques à cases : manipulation Quadrillages $10+10+...+7$ Problèmes pour réfléchir	6 à 9	+ 3(Fiche) + 4(Fiche)	> 13 Se déplacer de 2 en 2 (départ pair) 14 Se déplacer de 2 en 2 (départ impair) > 07 Ajouter 10 (déplacement grille des nombres) sans dépasser 99 > 36 Additions mentales : 2 chiffres + 1 chiffre SR > 37 Additions mentales : 2 chiffres + 1 chiffre AR
NOV	90 à 120	Addition 3 termes Automatiser : $10+ 10 +...+10 + b$ Ecrire en lettres	La droite numérique autour de 100 Les nombres cachés (avec bande)	10 à 15	+ 5 (Fiche) + 6 (Fiche)	> 15 Se déplacer de 3 en 3 16 Se déplacer de 4 en 4 > 57 Soustractions mentales : 2 chiffres – 1 chiffre SR > 38 Additions mentales : 2 chiffres + 2 chiffres SR 39 Additions mentales : 2 chiffres + 2 chiffres AR
DEC	120 à 200	Multiplication 2 ch x 1 ch SR Décomposer, manipuler C D U Automatiser : $100 + 37 =$ Automatiser : $100 + 30 + 7$	Deviner un nombre par approche Sens de la multi : quadrillages	16 à 20	x 2 x 10	> 46 Ajouter 20, 30, 40, sans passer la centaine > 08 Ajouter 10 avec passage de la centaine 47 Ajouter 20, 30, 40, en passant la centaine > 10 Enlever 10 sans passer la centaine 11 Enlever 10 avec passage de la centaine
JAN	200 à 400	Multiplication 2 ch x 1 ch AR Multi x 10 Automatiser complément à la dizaine la + proche Automatiser : $348 = 300 + 40 + 8$ Rangements de plusieurs nb	Etiquettes nombres à ranger Sens de la multi : sommes réitérées	21 à 26	+ 7 + 8 + 9	> 40 Additions mentales : 2 + 2 chiffres, passer 100 > 58 Soustractions mentales : 2 chiffres – 1 chiffre AR > 71 Multiplier par 10 > 17 Se déplacer de 5 en 5 (départ 0 ou 5) 18 Se déplacer de 5 en 5 (départ quelconque)

FEV	400 à 550	Multiplication 3 ch x 1 ch SR Multiplication 3ch x 1 ch AR Automatiser : $153 = 15 D + 3 u$	Jeu des familles (nbre proche) Droite numérique : se repérer sur droite muette - unités apparentes	27 à 30	X5	> 41 Additions mentales : 3 chiffres + 1 chiffre SR > 42 Additions mentales : 3 chiffres + 1 chiffre AR > 61 Complément jusqu'à un multiple de 10 > 62 Complément à 100
MAR	550 à 750	Additions à trous Soustraction 2 ch SR Chiffre des dizaines, nombre de dizaines	Idem, mais unités non explicites	31 à 36	Obtenir 2 à 7 X3	> 43 Additions mentales : 3 chiffres + 2 chiffres SR > 44 Additions mentales : 3 chiffres + 2 chiffres AR > 45 Additions mentales : 3 + 2 chiffres, retenue à la centaine > 69 Multiplier mentalement un nombre à 2 ch. par 3 SR > 48 Ajouter 3 petits nombres > 49 Ajouter 4 petits nombres
AVR	750 à 900	Soustraction 2 ch AR Soustraction 3ch-3 ch	Sens de la soustraction : -enlever une quantité -calculer un écart - reculer n cases	37 à 40	Obtenir 8 à 13 X 4	> 59 Soustractions mentales : 2 chiffres – 2 chiffres SR > 60 Soustractions mentales : 2 chiffres – 2 chiffres AR > 63 Enlever 20, 30, 40 sans passer la centaine > 09 Ajouter 100 12 Enlever 100
MAI	900 à 1000	Division 2 ou 5, quotient exact <i>Arrondir dizaine inf. ou sup.</i> <i>Arrondir centaine inf. ou sup.</i>	Partager	41 à 45	Obtenir 14 à 18 X 2 3 4 5 (mélangé)	> 21 Doubles d'un nombre à 2 chiffres < à 4 > 22 Double d'un nombre à 2 chiffres, d < à 4, u quelconque > 23 Double d'un nombre à 2 chiffres d et u quelconques > 25 Doubles des multiples de 10 (calcul rapide) > 26 Doubles courants (15, 25, 50, 75, 500...)
JUIN	<i>Nombres à 4 chiffres</i>	Toutes Décomposer, manipuler MCDU	Dominos doubles- moitiés relations remarquables	46 à 48	Obtenir 2 à 18 (révision) X 2 3 4 5 (révision)	> 75 Moitiés : d et u pairs > 76 Moitiés : d impair, u pair > 73 Partager en 10 > 19 Se déplacer de 25 en 25 (départ 0) 20 Se déplacer de 50 en 50 (départ 0 ou multiple de 100)