Livret de progrès Mathématiques

CP

Nom : .....

Prénom : .....

Numération

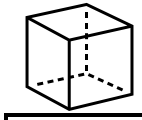
Lire	**NUM1**	Lire les nombres en chiffres															
	NUM2	Lire les nombres en lettres															
Ecrire	**NUM3**	Écrire les nombres en chiffres															
	NUM4	Écrire les nombres en lettres															
Représenter	**NUM5**	Reconnait les nombres avec les doigts															
	NUM6	Reconnaitre et représente la base 10															
	NUM7	Reconnaitre l'écriture en d et u															
	NUM8	Compléter un tableau de numération en respectant les valeurs d et u															
Compter	**NUM9**	Réciter la comptine numérique jusqu'à...															
	NUM10	Dénombrer jusqu'à ...															
Grouper / Echanger	**NUM11**	Faire des paquets de 10															
	NUM12	Compter les paquets de 10 et les unités															
Comparer	**NUM13**	Comparer 2 nombres de la même famille															
	NUM14	Comparer 2 nombres															
Ranger	**NUM15**	Ranger des nombres de la même famille	ordre croissant														
	NUM16		ordre décroissant														

	NUM17	Ranger des nombres	ordre croissant														
	NUM18		ordre décroissant														
Se repérer	**NUM19**	Se repérer sur la droite numérique	avec repère														
	NUM20		sans repère														
	NUM21	Dire le nombre avant et après															

Calcul

Les compléments	**C1**	Connaitre les compléments à 5 par cœur												
	C2	Retrouver les compléments à 10 (doigts)												
	C3	S'appuyer sur les compléments à 10												
	C4	Compléter un nombre à la dizaine supérieure												
	C5	S'appuyer sur les compléments à la dizaine supérieure												
Les doubles et moitiés	**C6**	Connaitre les doubles < 5												
	C7	Connaitre les moitiés < 10												
	C8	Connaitre les doubles < 10												
	C9	Connaitre les moitiés < 20												
	C10	Connaitre les doubles jusqu'à 50												
	C11	S'appuyer sur les doubles pour calculer												
Les maisons des nombres	**C12**	Connaitre le sens des signes	+											
	C13		-											
	C14	Calculer +1, -1												

	C15	Calculer +2, -2											
	C16	Connaitre les maisons des nombres jusqu'à 5											
	C17	Connaitre les maisons des nombres jusqu'à 9											
	C18	S'appuyer sur le 5 pour calculer											
Calcul en ligne	**C19**	Ajouter et enlever 10											
	C20	Ajouter et enlever des dizaines entières											
	C21	Calculer des sommes et des différences											
	C22	Décomposer un nombre pour calculer + facilement (arbre de calcul)											
Calcul posé	**C23**	Poser un calcul en colonne											
	C24	sans retenue	Sait calculer une addition										
	C25		Sait poser et calculer une addition										
	C26	avec retenue	Sait calculer une addition										
	C27		Sait poser et calculer une addition										



Espace et géométrie

Se repérer et se situer dans l'espace	**EG1**	Utiliser les repères spatiaux pour se repérer. ex : devant, sur...											
	EG2	Coder et décoder un emplacement dans un quadrillage	Cases										
	EG3		Nœuds										
	EG4	Coder et décoder un déplacement dans le quadrillage	Cases										
	EG5		Nœuds										

	EG6	Se déplacer sur un plan en utilisant le vocabulaire											
Utiliser la règle	**EG7**	Tenir correctement la règle											
	EG8	Tracer des traits droits entre deux points											
	EG9	Tracer pour compléter un dessin											
	EG10	Repérer des alignements dans un quadrillage											
	EG11	Vérifier des alignements											
Les figures géométriques	**EG12**	Reconnaitre le cercle, carré, rectangle et triangle											
	EG13	Nommer le cercle, carré, rectangle et triangle											
	EG14	Connaitre les propriétés du carré, rectangle et triangle											
	EG15	Reproduire le cercle, carré, rectangle et triangle	Sur papier pointé										
	EG16		Sur fond uni										
Les solides	**EG17**	Reconnaitre le cube, la boule, le cône, la pyramide, le pavé droit et le cylindre											
	EG18	Nommer le cube, la boule et le pavé droit											
	EG19	Connaitre les propriétés du cube et du pavé droit											
	EG20	Construire des assemblages à partir d’un modèle											
	EG21	Reconnaitre s’il y a correspondance entre un assemblage et sa représentation											

Grandeurs et mesures

Les longueurs masses	**MES1**	Mesurer des longueurs avec un étalon										
	MES2	Mesurer des longueurs avec la règles										
	MES3	Estimer des longueurs (m, cm)										
	MES4	Comparer des longueurs										
	MES5	Estimer des masses (g ou kg)										
	MES6	Mesurer des masses (masses marquées)										
	MES7	Comparer des masses (+ ou - lourd)										
La monnaie et les durées	**MES8**	Nommer et reconnaitre les pièces en euros										
	MES9	Nommer et reconnaitre les billets en euros										
	MES10	Connaitre les relations d’échange										
	MES11	Utiliser la monnaie pour réaliser un montant										
	MES12	Se repérer dans une journée										
	MES13	Positionner les aiguilles pour indiquer une heure										
	MES14	Lire l’heure pile sur une horloge (matin)										
	MES15	Lire l’heure pile sur une horloge (après-midi)										

Problèmes

Méthodologie des problèmes	**PB1**	Comprendre un énoncé										
	PB2	Inventer un énoncé										
	PB3	Trouver le schéma correspondant au dessin et inversement										
	PB4	Reconnaitre le tout et la partie										
	PB5	Trouver le complément										
	PB6	Résoudre un problème additif										
	PB7	Résoudre un problème soustractif										
	PB8	Trouver le calcul correspondant au modèle en barres et inversement										
	PB9	Résoudre des problèmes multiplicatifs										
	PB10	Résoudre des problèmes de partage										
	PB11	Résoudre des problèmes par étapes										
Comprendre et chercher	**PB12**	Lire et compléter un tableau à double entrée										
	PB13	Lire et construire un graphique en barres										
	PB14	Chercher des informations dans une image										
	PB15	Lire des infos sur une carte météo ou un dépliant										
	PB16	S’engager dans une démarche de recherche										
	PB17	Tester ou essayer plusieurs pistes										
	PB18	Expliquer à l’oral sa démarche ou ses réponses										