

# C1 - Acquérir les premiers outils mathématiques

# CP - MATHÉMATIQUES

NB : Les compétences attendues en fin de GS (2ème colonne), notées en bleu et en gras dans ce tableau, sont évaluées en début de CP à l'écrit comme le plus souvent au cycle 1. La résolution de problèmes est évaluée au travers de situations de comparaison d'états et de transformation avec puis sans dessins (ex. 6 et 14)

Synthèse des acquis de fin de GS (2022)	Attendus de fin de cycle 1 (Programme 2021)*	Evaluation nationale début CP - Exercices	Evaluation nat. mi-CP - Exercices	Compétences de fin de CP
<p><b>Principe cardinal</b> : dénombrer, exprimer une quantité, produire une collection d'un cardinal donné.</p> <p><b>Compréhension et utilisation des nombres</b> : composer et décomposer. Comprendre les relations entre les nombres. Utiliser les nombres pour garder en mémoire, évaluer, comparer, exprimer une quantité.</p>	<p><b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b> Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques. (Perception immédiate, correspondance terme à terme, etc.).</p>	<p><b>Ex. 7</b> - Entourer le nombre qui correspond au nombre de balles symbolisées dans un panier : <b>5, 2, 7, 6, 4, 9, 10, 8.</b></p>	NE	<p>Lire un nombre écrit en chiffres.</p> <p>Dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant [...]</p> <p>Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.</p>
	Réaliser une collection dont le cardinal est compris entre 1 et 10.			
	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.			
	Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée (Quantités inférieures ou égales à 10).			
	Mobiliser des symboles analogiques (constellations, doigts), verbaux (mots-nombres) ou écrits (en chiffres), pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité, jusqu'à 10 au moins.			
	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.			
	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.			
Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.				
<p><b>Comptine numérique</b> : connaître la comptine numérique jusqu'à 30</p>	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.	<p><b>Ex. 5</b> - Associer les noms des nombres à leur écriture chiffrée : <b>3, 5, 8, 2, 7, 10, 6, 4, 9, 0.</b></p> <p><b>Ex. 13</b> - Écrire, sous la dictée, des nombres entiers en chiffres : <b>1, 4, 2, 6, 9, 0, 8, 10, 7.</b></p>	<p><b>Ex. 5</b> - Écrire, sous la dictée, des nombres entiers en chiffres : 17; 31, 7, 15, 20, 12, 14, 23</p>	<p>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.</p> <p>Utiliser diverses représentations des nombres.</p>
	Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné (entre 1 et 30).			
	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10.			

<b>Rang et position</b> : utiliser le nombre pour exprimer le rang et la position des objets. Commencer à positionner des nombres les uns par rapport aux autres.	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.	<b>Ex. 8</b> - Dans chaque paire de nombres barrer le plus grand (40 items pour évaluer l'automatisation : nombres entre 1 et 9)	<b>Ex. 8</b> - Dans chaque paire de nombres barrer le plus grand (40 items pour évaluer l'automatisation : nombres entre 1 et 39)	Associer un nombre entier à une position [...] ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.
	<b>Commencer à comparer deux nombres inférieurs ou égaux à 10 écrits en chiffres.</b>	<b>Ex. 15**</b> - Repérer une position sur une <b>ligne graduée</b> (Ligne graduée bornée de 0 à 10 et graduée de 1 en 1) pour entourer le nombre à placer sur cette position parmi 6 propositions.	<b>Ex. 14**</b> - Repérer une position sur une ligne graduée (Ligne graduée bornée de 0 à 10 et autre et graduée de 1 en 1) pour entourer le nombre à placer sur cette position parmi 6 propositions.	
<b>Les problèmes</b> : résoudre des problèmes simples.	<b>Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.</b>	Rechercher une réponse numérique à la question du <b>problème</b> de parmi 6 propositions	Rechercher une réponse numérique à la question du problème de parmi 6 propositions	Résoudre des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes. Modéliser ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques
	<b>Commencer à résoudre des problèmes</b> de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage (les nombres en jeu sont tous inférieurs ou égaux à 10).	<b>Ex. 6 avec dessins : 3 pbs de comparaison.</b> <b>Ex. 14 sans dessins : 3 pbs de comparaison</b> et 1 pb de transformation.	<b>Ex. 7 et Ex. 15</b> - sans dessin dont 2 problèmes de transformation ( <b>recherche de l'état final</b> ), un <b>problème de composition</b> , un problème de <b>recherche de la transformation</b> et un problème de comparaison.	
<b>Les formes</b> (solides et formes planes) : reconnaître. Nommer. Classer. Ranger. Reproduire.	<b>Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées</b> <b>Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.</b>	<b>Ex. 9</b> - Entourer la forme géométrique qui correspond à <b>l'assemblage d'une paire de formes</b> (par translation et/ou rotation)	NE	Repérer des figures simples dans un assemblage [...]
	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).			
	Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et ce dans toutes leurs orientations et configurations.			
<b>Les grandeurs</b> : classer ou ranger en fonction de la longueur ou la masse.	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	NE	NE	Reproduire [...] des assemblages de figures planes.
	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).			
	Reproduire, dessiner des formes planes.			
<b>Les suites organisées</b> : identifier. Continuer. Compléter un rythme.	Identifier une organisation régulière et poursuivre son application.	NE	NE	

\* Nouvelle compétence introduite dans le programme renforcé de juin 2021

31/01/2023

\*\* Dans l'exercice 15, la "ligne numérique" a été remplacée par une "ligne graduée" (mêmes items qu'en 2021 avec des graduations de 1 en 1).