

# Programmation Mathématiques – CE2 – 2012/2013

*Les connaissances et compétences sont tirées du bulletin officiel hors série n°3 du 19 juin 2008.*

<b>Domaines</b>	<b>Compétences</b>	<b>Périodes</b>				
		<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
<b>Nombres et Calcul</b>	<p><b>Les nombres entiers jusqu'au million</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'au million.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer, ranger, encadrer ces nombres.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître et utiliser des expressions telles que : double, moitié ou demi, triple, quart d'un nombre entier.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître et utiliser certaines relations entre des nombres d'usage courant : entre 5, 10, 25, 50, 100, entre 15, 30 et 60.</li> </ul>					
	<p><b>Calculer mentalement (sur des nombres entiers)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition et de multiplication.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculer mentalement des sommes, des différences, des produits.</li> </ul>					
	<p><b>Effectuer un calcul posé</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Addition, soustraction et multiplication.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître une technique opératoire de la division et la mettre en œuvre avec un diviseur à un chiffre.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser ses calculs pour trouver un résultat par calcul mental, posé, ou à l'aide de la calculatrice.</li> </ul>					
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les touches des opérations de la calculatrice.</li> </ul>					
	<p><b>Problèmes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.</li> </ul>					

<b>Géométrie</b>	<b>Dans le plan</b>					
	- Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques : carré, rectangle, losange, triangle rectangle.					
	- Vérifier la nature d'une figure plane en utilisant la règle graduée et l'équerre.					
	- Construire un cercle avec un compas.					
	- Utiliser en situation le vocabulaire : côté, sommet, angle, milieu.					
	- Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide du papier calque.					
	- Tracer, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite donnée.					
	<b>Dans l'espace</b>					
	- Reconnaître, décrire et nommer : un cube, un pavé droit.					
	- Utiliser en situation le vocabulaire : face, arête, sommet.					
<b>Problèmes de reproduction, de construction</b>						
- Reproduire des figures (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un modèle.						
- Construire un carré ou un rectangle de dimensions données.						
<b>Grandeurs et mesure</b>	- Connaître les unités de mesure suivantes et les relations qui les lient : Longueur : le mètre, le kilomètre, le centimètre, le millimètre ; . Masse : le kilogramme, le gramme ; . Capacité : le litre, le centilitre ; . Monnaie : l'euro et le centime ; . Temps : l'heure, la minute, la seconde, le mois, l'année.					
	- Utiliser des instruments pour mesurer des longueurs, des masses, des capacités, puis exprimer cette mesure par un nombre entier ou un encadrement par deux nombres entiers.					

	- Vérifier qu'un angle est droit en utilisant l'équerre ou un gabarit.					
	- Calculer le périmètre d'un polygone.					
	- Lire l'heure sur une montre à aiguilles ou une horloge.					
	<b>Problèmes</b>					
	- Résoudre des problèmes dont la résolution implique les grandeurs ci-dessus.					
<b>Organisation et gestion de données</b>	- Savoir organiser les données d'un problème en vue de sa résolution.					
	- Utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement des données.					

***Laclasse des pa127***