

# Programmation - Répartition des compétences CE1/CE2

## Numération et Calcul

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		
<b>Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer</b>																											
<b>NC1</b>	Dénombrer, constituer et comparer des collections.	x x	x x	x		x x			x	x	x	x	x														
<b>NC2</b>	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement décompositions/recompositions additives ou multiplicatives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).	x x	x x	x x	x	x x	x x	x x	x x	x	x	x x	x x	x x	x x	x x	x x		x x	x x	x x	x x	x	x			
<b>NC3</b>	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.	x x	x	x x	x					x			x x					x x		x			x	x			
<b>NC4</b>	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. Relation entre ordinaux et cardinaux.			x x									x x					x x	x x	x				x x			
<b>NC5</b>	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.	x		x x	x x	x x					x x		x	x			x x					x					
<b>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</b>																											
<b>NC6</b>	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).	x x				x x	x x			x x	x x	x x	x x	x x			x										
<b>NC7</b>	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.		x x	x x	x		x	x x	x x	x		x x		x x	x x	x x			x x	x x	x x	x x	x x	x			
<b>NC8</b>	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.		x x	x x		x	x x	x x	x x		x x	x	x x	x x	x	x x	x		x x	x x	x x	x x	x x	x	x		

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
NC9	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.		x x					x x		x			x		x x	x			x						x	
NC10	Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité. La demi-droite graduée comme mode de représentation des nombres grâce au lien entre nombres et longueurs. Lien entre nombre et mesure de grandeurs une unité étant choisie.									x				x		x									x	
<b>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</b>																										
NC11	Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée..., conduisant à utiliser les quatre opérations. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :	x x																								
NC12	Organisation et gestion de données. Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.										x x		x	x	x	x				x x	x	x	x	x		
<b>Calculer avec des nombres entiers</b>																										
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc..	x x																								
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.		x x																							
NC15	Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur.										x		x			x					x		x			
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact	x x																								
NC17	<u>Calcul en ligne</u> : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, <u>multiplicatives</u> , <u>mixtes</u> .			x		x		x			x x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, <u>la multiplication</u> .			x x	x x	x x	x x	x x		x x		x		x	x	x			x		x x		x x	x	x x	



		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
<b>Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix</b>																										
<b>GM10</b>	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros). Lexique lié aux pratiques économiques.	x	x			x x		x x	x x	x x	x	x x	x x	x	x x		x	x	x	x	x x	x	x	x		
<b>GM11</b>	Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre. Convertir avant de calculer si nécessaire. Relations entre les unités usuelles.									x									x		x				x	

# Programmation - Répartition des compétences CE1/CE2

## Espace et Géométrie

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
<b>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères</b>																										
EG1	Se repérer dans son environnement proche.		x		x x		x						x x	x			x									
EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...). Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				x		x x	x	x				x x	x x		x x	x x	x		x	x x	x x				x
EG3	Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties). Quelques modes de représentation de l'espace.	<b>QUESTIONNER LE MONDE</b>																								
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				x x		x		x				x x	x x		x x	x x		x	x			x x			
EG5	Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.													x x		x x			x			x x			x x	
<b>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides</b>																										
EG6	Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. Vocabulaire approprié pour : nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête).																x x		x	x x	x x					
EG7	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. Les faces d'un cube sont des carrés. Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).																x x		x	x x						
EG8	Reproduire des solides.																x x		x	x x						
EG9	Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni.																		x							

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
<b>Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques</b> <b>Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie</b>																									
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, <b>triangle rectangle</b> , <b>polygone</b> , côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, <b>milieu d'un segment</b> , droite.			x	x	x	x		x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x					x
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. <b>Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : droite, alignement et règle non graduée</b> ; angle droit et équerre ; cercle et compas.	x		x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x		x		x	x	x	x			x
EG12	Reconnaitre, nommer les figures usuelles.		x	x	x	x	x		x	x	x	x	x	x		x	x	x	x	x					
EG13	Reconnaitre et décrire à partir des côtés <b>et des angles droits</b> , un carré, un rectangle, un <b>triangle rectangle</b> . <b>Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés. Propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles.</b>		x	x	x		x			x	x	x	x		x				x	x	x				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,					x	x		x	x		x	x		x			x	x	x				x	x
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements. <b>Alignement de points et de segments.</b>	x		x	x	x			x				x	x		x			x	x	x	x			x
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.							x	x	x	x	x		x	x				x	x	x	x			x
EG17	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée. <b>Égalité de longueurs.</b>							x	x		x		x	x					x	x	x				x
EG18	<b>Repérer ou trouver le milieu d'un segment. Milieu d'un segment.</b>					x	x	x	x				x	x							x				
EG19	Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver).												x	x						x		x	x		
EG20	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. Symétrie axiale. Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.												x	x						x		x			

# Programmation - Fichiers CE1/CE2

	Compétences travaillées	A partir du module	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Le traceur ***	EG11	1	x x		x	x x									x x											
Résolution problèmes (1)	NC11	1	x x	x x	x x	x x	x x	x x		x	x x			x x	x x	x	x x	x x		x						
Le géomètre **	GM4-GM7	2		x x	x										x									x x		
Quadrillo **	EG1-EG2-EG4-EG10-EG11	4				x		x							x											
Le nombre juste *	NC13-NC14-NC16	4				x		x		x																
Tout-en-rond	EG10-EG11-EG14-EG17	5					x x	x		x x				x							x					
Le billard **	NC13-NC16	8								x		x				x				x						
Le petit sudoku **	EG2-EG4	8								x					x						x					
Carte au trésor	EG10-EG11-EG15-EG16-EG17-EG18	8								x					x	x						x				
Pyramide ***	NC13-NC15-NC16	10										x x				x	x	x				x				
Repro ***	EG1-EG2-EG4-EG10-EG11	12													x x			x x			x		x			
Miroir **	EG15-EG19-EG20	13 14													x	x x					x x		x x			
Horodator ***	GM8-GM10	14														x x			x x			x		x		
Boite à énigmes	NC11-NC12	15															x x	x x	x x	x x						
Pesée	GM1-GM5	16																x x						x x	x x	
Code/décode ***	EG5	21																					x x	x x	x x	

# Programmation - Jeux CE1/CE2

	Compétences travaillées	A partir du module	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Jeu de la bataille des cartes	NC5-NC13-NC15	1	x x		x x				x																	
Jeu du furet	NC2-NC3	1	x x	x x	x x	x	x				x			x x				x x								
Jeu du car	NC11-NC13-NC16	2		x x	x																					
Jeu de la piste	NC3-NC4-NC5-NC13-NC16	3			x x			x				x x														
Jeu des formes	EG2-EG10-EG12	3			x x	x x	x x	x x										x x	x x							
Comparator	NC5-NC6	3			x x	x x		x							x											
Jeu du collectionneur	NC8-NC13-NC16-GM10	8								x		x											x			
Jeu des tables	NC13	4				x						x		x											x	
Jeu de la marchande	GM10	5					x																			
Jeu du banquier	NC1-NC2-NC8	8								x	x	x			x											
Dépasse pas 100	NC5-NC13-NC16	10										x x		x x	x	x					x					
Puissance dé	NC5-NC13	10										x		x	x											
Jeu de la cible	NC2-NC13-NC16	13													x x	x			x	x	x				x	
La guerre du potager*	EG2-EG4-EG5	13													x x		x		x	x			x x			
Les moutons	NC13	16																x		x					x	
Le train	NC13	16																x		x					x	
Les dés multipliés	NC13	18																		x	x	x				
Les 5 dés	NC14	4 21				x																		x x		
Jeu de la course	NC14	21																						x x		

# Programmation - Leçons CE1/CE2

Leçons	Modules		Thèmes	
1	3	3	Les nombres jusque 100	Ajouter 9
2	5	5	Comprendre les nombres	La multiplication
3	6	5	Les formes géométriques	L'addition posée
4	7	6	L'addition posée	Les mots nombres
5	9	7	Les unités de mesure	La soustraction posée
6	11	7	Carte mentale de 10	Alignement et milieux
7	12	9	Carte mentale de 60	Les unités de mesure
8	13	11	Carte mentale de 100	Carte mentale du 100
9	13	12	Tables de multiplication x2 à x5	Carte mentale du 90
10	13	12	La multiplication	Le losange
11	15	13	La soustraction	Table de Pythagore des tables
12	18	13	Compléter à 100	Carte mentale du 1000
13	19	15	Les solides	Multiplication par 10
14	20	15	La soustraction (avec retenue)	Multiplication posée
15	21	19	Doubles et moitiés	Les solides
16	22	20	La division	Les unités de mesure
17		21		La division