

Programmation maths CE2

Trimestre 1

sept / oct / nov

	Fichier	Objectifs	S'exercer	S'évaluer
Numération	1	Écrire les nombres en lettres < à 1 000		
	2	Écrire les nombres en chiffres < à 1 000		
	3	Décomposer un nombre < à 1 000		
	4	Ordonner les nombres < à 1 000		
	5	Écrire une suite de nombres < à 1 000		
	6	Encadrer un nombre à la dizaine et à la centaine près		
	7	Arrondir un nombre à la dizaine et à la centaine la plus proche		
	8	Écrire les nombres en lettres < à 10 000		
	9	Écrire les nombres en chiffres < à 10 000		
	10	Décomposer un nombre < à 10 000		
	11	Comparer des nombres < à 10 000		
	12	Ordonner les nombres < à 10 000		
Calcul	1	Connaître ses tables d'addition		
	2	Additionner en ligne < à 1 000		
	3	Additionner en colonnes < à 1 000		
	4	Soustraire en ligne < à 1 000		
	5	Soustraire en colonnes < à 1 000		
	6	Résoudre un problème additif et soustractif Soustraire en colonnes < à 100		
	7	Additionner en colonnes < à 10 000		
	8	Soustraire en colonnes < à 10 000		
	9	Résoudre un problème additif et soustractif Soustraire en colonnes < à 1 000		
	10	Connaître les doubles et les moitiés		
Géométrie	1	Reconnaître cercle, carré, rectangle, losange et triangle		
	2	Reconnaître un angle droit		
	3	Tracer un angle droit et des figures à angle droit		
Mesure	1	Connaître les unités de mesure		
	2	Mesurer un segment		
	3	Tracer un segment		

Programmation maths CE2

Trimestre 2

Déc / janv / févr

	Fichier	Objectifs	S'exercer	S'évaluer
Numération	13	Encadrer un nombre à centaine et au millier près		
	14	Arrondir un nombre au millier le plus proche		
Calcul	11	Connaître les tables de multiplication		
	12	Compléter une multiplication à trou		
	13	Calculer le double, le triple, le quadruple		
	14	Multiplier par 10, 100 et 1 000		
	15	Multiplier par les multiples de 10 et 100		
	16	Multiplier en ligne par décomposition		
	17	Multiplier en colonnes		
	18	Résoudre un problème multiplicatif		
Géométrie	4	Reproduire une figure sur papier quadrillé		
	5	Tracer une figure par symétrie		
	6	Tracer un axe de symétrie		
	7	Reconnaître et nommer des solides		
	8	Décrire des solides		
Mesure	4	Payer et rendre la monnaie		
	5	Calculer le périmètre d'un polygone		
	6	Lire l'heure		
	7	Calculer des durées		

Programmation maths CE2

Trimestre 3

Mars / avril / mai / juin

	Fichier	Objectifs	S'exercer	S'évaluer
Numération	15	Écrire les nombres en lettres < à 1 000 000		
	16	Écrire les nombres en chiffres < à 1 000 000		
	17	Comparer des grands nombres		
	18	Ordonner des grands nombres		
	19	Encadrer à la dizaine et à la centaine de milliers près		
	20	Arrondir à la dizaine et à la centaine de milliers près		
Calcul	19	Additionner en colonnes < à 1 000 000		
	20	Soustraire en colonnes < à 1 000 000		
	21	Multiplier en colonnes (2 chiffres)		
	22	Résoudre un problème (tableaux et graphiques)		
	23	Reconnaître les multiples d'un nombre		
	24	Résoudre une situation de groupement ou de partage		
	25	Calculer une division		
	26	Calculer la moitié, le tiers, le quart d'un nombre		
	27	Diviser en colonnes		
Mesure	8	Calculer des distances		
	9	Utiliser une balance		
	10	Mesurer des capacités		