



	P1 (6 $\frac{1}{2}$)	P2 (7) ★	P3 (6)	P4 (6) ★	P5 (10) ★
Numération	<p>Lire les nombres jusque 99. N1</p> <p>Ecrire les nombres jusque 99. N2</p> <p>Construire des suites de nombres de 1 en 1, 2 en 2. N3</p> <p>Dénombrer de petites collections. N4</p>	<p>Connaître et utiliser les représentations des nombres jusque 99 (décompositions additives, UD). N5</p> <p>Se repérer et construire une demi-droite avec une origine et différents types de graduations. N6</p> <p>Comparer et ranger les nombres jusque 99. N7</p>	<p>Lire les nombres jusque 999. N1</p> <p>Ecrire les nombres jusque 999. N2</p> <p>Construire des suites de nombres de 10 en 10, 100 en 100. N3</p> <p>Dénombrer de grandes collections. N4</p>	<p>Connaître et utiliser les représentations des nombres jusque 999 (décompositions additives, UDC). N5</p>	<p>Comparer et ranger les nombres jusque 999. N7</p> <p>Encadrer et intercaler les nombres jusque 999. N8</p>
Calcul	<p>Connaître et utiliser les tables d'addition pour additionner ou soustraire (jusque 10). Ca1</p> <p>Additionner mentalement de petits nombres. Ca2</p> <p>Soustraire mentalement de petits nombres. Ca3</p>	<p>Utiliser la calculatrice pour vérifier l'exactitude de résultats. Ca4</p> <p>Additionner en ligne des nombres à 2 et 3 chiffres sans retenue. Ca5</p> <p>Effectuer une addition posée sans retenue. Ca6</p>	<p>Additionner en ligne des nombres à 2 chiffres avec retenue. Ca7</p> <p>Effectuer une addition posée avec retenue. Ca8</p> <p>Soustraire en ligne des nombres à 2 et 3 chiffres sans retenue. Ca9</p>	<p>Effectuer une soustraction posée sans retenue à 2-3 chiffres. Ca10</p> <p>Effectuer une soustraction posée avec retenue à 2 chiffres. Ca11</p> <p>Connaître et utiliser les grands doubles. Ca12</p> <p>Connaître et utiliser les grandes moitiés. Ca13</p>	<p>Comprendre le sens de la multiplication. Ca14</p> <p>Connaître les tables de multiplication jusque 5. Ca15</p> <p>Multiplier un nombre par 10. Ca16</p> <p>Comprendre le sens de la division. Ca17</p> <p>Diviser par 2 et par 5. Ca18</p>

Attendus de fin de cycle :

- comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer ;
- nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers ;
- résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul ;
- calculer avec des nombres entiers.



	P1 (6 $\frac{1}{2}$)	P2 (7) ★	P3 (6)	P4 (6) ★	P5 (10) ★
Numération et calcul	<p>Réciter la comptine numérique de 1 en 1 (\rightarrow 99). CM1</p> <p>Ajouter ou enlever 1 puis 2 à un nombre ($<$ à 100). CM2</p>				
Calcul	<p>Retrouver les résultats de la table d'addition jusque 9. CM3</p> <p>Retrouver les sommes égales à 10 et les doubles jusque 9. CM4</p>	<p>Utiliser ses connaissances des tables d'addition (3, 4, 6) pour ajouter 3, 4 ou 6 (nombres $<$ 60). CM5</p> <p>Calculer une somme de 3 termes (avec compléments à 10). CM6</p> <p>Retrouver le complément à la dizaine supérieure (nombres $<$ 100). CM7</p> <p>Ajouter ou enlever mentalement 10, 20 ou 30 à un nombre à 2 chiffres ($<$ 60). CM8</p>	<p>Utiliser ses connaissances des tables d'addition (5, 7, 8) pour ajouter 5, 7, 8 (nombres $<$ 60). CM5</p> <p>Calculer une somme de 3 termes (sommes = à 20). CM6</p> <p>Ajouter ou enlever mentalement 10, 20 ou 30 à un nombre à 2 chiffres ($<$ 60) CM8</p> <p>Identifier les liens répertoires additifs / soustractifs. CM9</p> <p>Utiliser ses connaissances des tables d'addition (3, 4, 5, 6) pour calculer des sommes (nombres $<$ 60). CM10</p>	<p>Calculer mentalement une somme de 2 nombres à 2 chiffres (sans et avec retenue, $<$ 60). CM11</p> <p>Identifier les liens répertoires additifs / soustractifs. CM9</p> <p>Enlever mentalement 3, 4 ou 5 à un nombre à 2 chiffres ($<$ 60), en décomptant. CM12</p>	<p>Calculer mentalement une différence de 2 nombres à 2 chiffres (sans et avec passage de dizaine, (nombres $<$ 60). CM13</p> <p>Ajouter ou enlever mentalement 9 à un nombre à 2 chiffres ($<$ 60) CM5</p> <p>Identifier et utiliser la commutativité de multiplication. CM14</p> <p>Calculer mentalement le produit d'un nombre $<$ à 100 par 10 ; d'un nombre $<$ à 20 par 5. CM15</p> <p>Calculer en ligne les doubles et les moitiés des nombres $<$ à 100. CM16</p>
Mémorisation des répertoires	<p>Identifier, utiliser la commutativité de l'addition et la non-commutativité de la soustraction. CM17</p>	<p>Restituer (ordre aléatoire) les résultats des tables d'addition de 3, 4, 5 et 6. CM18</p> <p>Restituer les compléments à 10 d'un nombre, les doubles jusque 9 et les moitiés des nombres ($<$ 20). CM19</p>	<p>Restituer (ordre aléatoire) les résultats des tables d'addition de 3 à 9. CM18</p> <p>Restituer (ordre aléatoire) les résultats des tables de multiplication par 2. CM20</p>	<p>Restituer (ordre aléatoire) les résultats des tables d'addition de 7, 8 et 9. CM18</p>	<p>Restituer (ordre aléatoire) les résultats des tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5, notamment sous la forme « Dans ... combien de fois ... ? ». CM20</p>

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</p>	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...).	N1 à N6
	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.	
	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.	N4
	Utiliser des écritures en unités de numération (5d6u mais aussi 4d16u ou 6u5d pour 56) : - 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). - Nom des nombres.	
	Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.	
	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.	N6
	Grader une demi-droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité.	
	Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité.	N8
Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique étudiées au cycle 2.		
<p>Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer</p>	- Dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant, notamment par des groupements par dizaines, centaines et milliers : - Désignation du nombre d'éléments de diverses façons : écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle. - Utilisation de ces diverses désignations pour comparer des collections.	N5
	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.	N6
	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. - Relation entre ordinaux et cardinaux.	
	Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > : - Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. - Ordre. - Sens des symboles =, ≠, <, >.	N7

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Calculer avec des nombres entiers	Mémoriser des faits numériques et des procédures : - Tables de l'addition et de la multiplication. - Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, les compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, la multiplication par une puissance de 10, les doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.	Ca1, 13, 14, 15 16, 19
	Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération pour : - Répondre à des questions comme « $7 \times 4 = ?$; $28 = 7 \times ?$; $28 = 4 \times ?$; etc. - Retrouver que 24×10 , c'est 24 dizaines, c'est 240.	Voir programmation Numération
	Calcul mental et calcul en ligne : Traiter à l'oral et à l'écrit des calculs relevant des 4 opérations.	
	Elaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité : - Addition, soustraction, multiplication, division. - Propriétés implicites des opérations : $2+9$ c'est pareil que $9+2$; $3 \times 5 \times 2$ c'est pareil que 3×10 . - Propriétés de la numération : $50+80$, c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 ; 4×60 , c'est 4×6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240. - Propriétés du type : $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$.	Ca2, 3 Ca5, 7, 9, 16, 17, 18
	Calcul mental : Calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat.	Ca2, 3, etc.
	Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples. En particulier : - Calcul sur les nombres 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 en lien avec la monnaie. - Calcul avec les nombres 15, 30, 45, 60, 90 en lien avec les durées.	Voir programmation Mesures
	Calcul en ligne : Calculer avec le support de l'écrit, en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, multiplicatives et mixtes.	Ca5, 7, 9, 15, 16, 17, 18
	Calcul posé : Mettre en œuvre un algorithme de calcul pour l'addition, la soustraction, la multiplication.	Ca6, 8, 10, 11
Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	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).	P1 à P11
	Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. - Sens des symboles +, -, \times , :.	
Organisation et gestion de données	Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.	Voir programmation Problèmes
	Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. - Modes de représentation de données numériques : tableaux, graphiques simples, etc.	



	P1 (6 $\frac{1}{2}$)	P2 (7) ★	P3 (6)	P4 (6) ★	P5 (10) ★
Géométrie	<p>Situer des objets les uns par rapport aux autres en utilisant le vocabulaire approprié. G1</p> <p>Tracer des traits avec précision. G2</p> <p>Différencier droite et segment. G3</p> <p>Identifier et tracer des points alignés. G4</p>	<p>Se repérer et se déplacer sur un quadrillage. G5</p> <p>Reproduire des figures simples sur un quadrillage. G6</p>	<p>Identifier et reproduire des polygones. G7</p> <p>Identifier et tracer des angles droits. G8</p>	<p>Identifier et reproduire des carrés, des rectangles et des triangles rectangles sur quadrillage. G9</p> <p>Identifier et décrire le cube et le pavé droit. G10</p>	<p>Identifier des axes de symétrie. G11</p> <p>Compléter ou reproduire une figure par symétrie (cases). G12</p> <p>Tracer des cercles avec un compas. G13</p>
Mesures	<p>Connaître les unités de longueur et leur relation (km, m et cm). M1</p> <p>Utiliser les unités de longueur pour comparer et mesurer des lignes brisées. M2</p>	<p>Lire l'heure : pile, demi et quart d'heure. M3</p>	<p>Connaître la monnaie (euros) pour payer et faire l'appoint. M4</p> <p>Rendre la monnaie. M5</p>	<p>Connaître les unités de durée et leur relation (jour/heure/minutes). M6</p> <p>Comparer et mesurer des durées. M7</p>	<p>Connaître les unités de masse et leur relation (g, kg). M8</p> <p>Comparer et peser des objets. M9</p> <p>Connaître les unités de contenance et leur relation (l, cl). M10</p> <p>Comparer et mesurer des volumes. M11</p>

Attendus de fin de cycle :

- comparer,
- estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées ;
- utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs ;
- résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.

Attendus de fin de cycle :

- (se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations ;
- reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides ;
- reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques ;
- reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

<p>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.</p>	Se repérer dans son environnement proche.	Voir programmation QLM
	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, permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, .. près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...). - Vocabulaire .).	G1
	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. (maquettes, plans, photos).	Voir programmation QLM
	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.	G5
	Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.	
	Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions.	
	Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran : - Repères spatiaux. - Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.	
<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.</p>	Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés.	G10
	Reconnaître des solides simples dans son environnement proche.	
	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié.	
	Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues).	Voir programmation QLM
	Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni : - Vocabulaire approprié pour nommer des solides (cube, pavé droit, boule, cylindre, cône, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête). - Les faces d'un cube sont des carrés. - Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).	Voir programmation CE2

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.	Décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter).	G6
	Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé.	G2,6,7,8,9,13,14
	Reconnaitre, nommer les figures usuelles: carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque.	G7,8,9,14
	Décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés.	G7,8,9,14
	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon : - Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; cercle, disque, rayon, centre ; segment, milieu d'un segment, droite. - Propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles. - Lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : droite, alignement et règle non graduée ; angle droit et équerre ; cercle et compas.	G3,4,7,8,9,14
	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements.	G4
	Repérer et produire des angles droit à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.	G8
	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle).	G2
	Repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée.	G3
	Maitriser le vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : - Alignement de points et de segments. - Angle droit. - Egalité de longueurs. - Milieu d'un segment.	G2,3,4,8
Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver), visuellement et/ou en utilisant du papier claqué, des découpages, des pliages.	G12	
Reconnaitre dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.).		
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.	G13	

Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

Correspondances compétences BO / PROGRAMMATIONS

Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée. - Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux contenances, aux durées : lourd, léger, grand, petit, haut, bas, court, long.	M1,2,6,7,8,9,10,11
	Comparer des longueurs, des masses et des contenances, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage : - Principe de comparaison des longueurs, des masses, des contenances.	
	Estimer à vue des rapports très simples de longueurs.	M1 + M2
	Estimer les ordres de grandeur de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités métriques.	M1,2,6,7,8,9,10,11
	Vérifier avec un instrument dans les cas simples : - Ordre de grandeur des unités usuelles en les associant à quelques objets familiers. - Rapports très simples de longueurs (double et moitié).	
Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en reportant une unité (bande de papier ou ficelle, poids, récipient) : - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.		
Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques ces grandeurs.	Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en utilisant un instrument adapté (règle graduée, bande de 1 dm de long graduée ou non, mètre gradué ou non, balance à plateaux, balance à mesure directe, verre mesureur) : - Longueur = km, m, dm, cm, mm et relations entre m, dm, cm et mm ainsi qu'entre km et m. - Masse = g, kg, tonne et relations entre kg et g ainsi qu'entre tonne et kg. - Contenance = L, dL, cL et leurs relations.	M1,2,6,7,8,9,10,11
	Encadrer une mesure de grandeur par deux nombres entiers d'unités (par exemple : le couloir mesure entre 6m et 7m de long).	
	Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles.	M3
	Comparer, estimer, mesurer des durées : - Unités de mesure usuelles de durées : s, min, h, j, semaine, mois, année, siècle, millénaire. - Relations entre ces unités.	
	Dans des cas simples, représenter une grandeur par une longueur, notamment sur une demi-droite graduée : - Des objets de grandeurs égales sont représentés par des segments de longueur égales. - Une grandeur double est représentée par une longueur double. - La règle graduée en cm comme cas particulier d'un demi-droite graduée.	
Lire les graduations représentant des grandeurs : cadran d'une balance, frise chronologique, axes d'un graphique gradués en unités.	M1,2,6,7,8,9,10,11	
Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les quatre opérations sur les grandeurs ou leurs mesures : - Addition, soustraction, multiplication par un entier; division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part. - Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros). - Lexique lié aux pratiques économiques. - Mesure des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée ou le périmètre d'un polygone.	P1 à P10
	Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre : - Relations entre les unités usuelles. - Lien entre les unités de mesure décimales et les unités de numération.	



	P1 (6 $\frac{1}{2}$)	P2 (7) ★	P3 (6)	P4 (6) ★	P5 (10) ★
Résolution de problèmes	<p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>transformation positive avec recherche de l'état final.</u> P1</p> <p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>transformation négative avec recherche de l'état final.</u> P2</p>	<p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>transformation positive avec recherche de l'état initial.</u> P3</p> <p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>transformation négative avec recherche de l'état initial.</u> P4</p>	<p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>transformation positive avec recherche de la transformation.</u> P5</p> <p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>combinaison avec recherche de l'état résultant.</u> P6</p>	<p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>comparaison avec recherche d'un état comparé.</u> P7</p> <p>Résoudre des problèmes relevant de l'addition et de la soustraction : <u>comparaison avec recherche de la comparaison.</u> P8</p>	<p>Synthèse sur les pb d'additions et de soustractions. P9</p> <p>Résoudre des problèmes de mesure relevant de la multiplication. P10</p>
Thèmes	<p>Petites additions et soustractions</p> <p>Longueur</p>	<p>Addition en ligne et posée sans retenue</p> <p>Heure</p>	<p>Addition en ligne et posée avec retenue</p> <p>Soustraction en ligne sans retenue</p> <p>Monnaie</p>	<p>Soustraction posée sans et avec retenue</p> <p>Durée</p>	<p>Multiplication en ligne et situations de partage</p> <p>Masse et volume</p>

Attendus de fin de cycle :

- résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul ;
- résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.

CE1

PROGRESSION Mathématiques - Période 1



	Numération	Calcul	Géométrie	Mesures	
S1	N1/N2 : Lecture et écriture des nombres jusque 99 ✓ Chiffres et lettres.		G1 : Le repérage dans l'espace ✓ Absolu.		P1 : Transformation positive avec recherche de l'état final ✓ Petites additions et soustractions ✓ Longueur
S2	N3 : Les suites de nombres de 1 en 1, de 2 en 2 ✓ Ordre croissant, décroissant.		G1 : Le repérage dans l'espace ✓ Relatif.		
S3		Ca1 : Les tables d'addition ✓ Décompositions des nombres jusque 10.	G2 : Le tracé de traits ✓ Utilisation de la règle.		P2 : Transformation négative avec recherche de l'état final ✓ Petites additions et soustractions ✓ Longueur
S4		Ca2 : Les petites additions ✓ Différentes stratégies.	G3 : Différence droite/segment ✓ Distinguer et tracer.		
S5		Ca3 : Les petites soustractions ✓ Différentes stratégies.		M1 : Les unités de longueurs pour mesurer des segments ✓ Centimètres.	
S6	N4 : Les petites collections ✓ Paquets de 10 et d'objets seuls.			M2 : La mesure et la comparaison de segments ✓ Les lignes droites et brisées.	

CE1

PROGRESSION Mathématiques - Période 2



	Numération	Calcul	Géométrie	Mesures	
S1	N5 : Les représentations des nombres jusque 99 ✓ Les décompositions additives.		G4 : Les points alignés ✓ Identification.		P3 : Transformation positive avec recherche de l'état initial ✓ Addition en ligne et posée sans retenue ✓ Heure
S2	N5 : Les représentations des nombres jusque 99 ✓ L'écriture en dizaines et unités.		G4 : Les points alignés ✓ Construction.		
S3		Ca4 : La calculatrice ✓ Vérification de calculs.	G5 : Le repérage et le déplacement sur un quadrillage ✓ Cases et nœuds.		
S4		Ca5 : Les additions en ligne ✓ 2 et 3 chiffres, sans retenue.	G5 : Le repérage et le déplacement sur un quadrillage ✓ Trajets.		P4 : Transformation négative avec recherche de l'état initial ✓ Addition en ligne et posée sans retenue ✓ Heure
S5		Ca6 : Les additions posées ✓ 2 et 3 chiffres, sans retenue.	G6 : Reproduire des figures simples sur un quadrillage		
S6	N6 : La demi-droite graduée ✓ Repérage et construction			M3 : La lecture de l'heure ✓ Pile, demi et quart d'heure.	Révisions des situations problèmes rencontrées
S7	N7 : La comparaison et le rangement ✓ Les nombres jusque 99.				



	Numération	Calcul	Géométrie	Mesures	
S1	N1/N2 : Lecture et écriture des nombres jusque 999 ✓ Chiffres et lettres.		G7 : Les polygones (1) ✓ Identification.		P5 : Transformation positive avec recherche de la transformation ✓ Addition en ligne et posée avec retenue ✓ Soustraction en ligne sans retenue ✓ Monnaie
S2	N3 : Les suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100 ✓ Ordre croissant, décroissant.		G7 : Les polygones (2) ✓ Construction.		
S3		Ca7 : Les additions en ligne ✓ 2 chiffres, avec retenue.	G8 : Les angles droits (1) ✓ Identification.		
S4		Ca8 : Les additions posées ✓ 2-3 chiffres, avec retenue.	G8 : Les angles droits (2) ✓ Construction.		P6 : Combinaison avec recherche de l'état résultant ✓ Addition en ligne et posée avec retenue ✓ Soustraction en ligne sans retenue ✓ Monnaie
S5		Ca9 : Les soustractions en ligne ✓ 2-3 chiffres, sans retenue.		M4 : La monnaie ✓ Euros.	
S6	N4 : Les grandes collections ✓ Paquets de 100, de 10 et d'objets seuls.			M5 : Le rendu de monnaie ✓ Lien avec la soustraction et l'addition à trou.	



	Numération	Calcul	Géométrie	Mesures	
S1	N5 : Les représentations des nombres jusque 999 ✓ Les décompositions additives.		G9 : Le carré ✓ Identification et construction.		
S2	N5 : Les représentations des nombres jusque 999 ✓ L'écriture en centaines, dizaines et unités.		G9 : Le rectangle ✓ Identification et construction.		
S3		Ca10 : Les soustractions posées ✓ 2-3 chiffres, sans retenue.	G9 : Le triangle rectangle ✓ Identification et construction.		
S4		Ca11 : Les soustractions posées ✓ 2-3 chiffres, avec retenue.		M6 : Les unités de temps pour mesurer des durées ✓ Heures et minutes	
S5		Ca12 : Les grands doubles ✓ Connaître et utiliser.		M7 : La mesure et la comparaison de durées ✓ Les événements de la vie quotidienne.	
S6		Ca13 : Les grandes moitiés ✓ Connaître et utiliser.	G10 : Les solides (cube et pavé droit) ✓ Identification		



	Numération	Calcul	Géométrie	Mesures	
S1	N7 : La comparaison et le rangement ✓ Les nombres jusque 999.		G11 : Les axes de symétrie (1) ✓ Identification.		P9 : Synthèse sur les pb d'additions et de soustractions.
S2	N8 : Encadrer et intercaler ✓ Les nombres jusque 999.		G11 : Les axes de symétrie (2) ✓ Construction.		
S3		Ca14 : Le sens de la multiplication ✓ Addition répétée.	G12 : Les figures symétriques ✓ Identification et construction (cases).		
S4		Ca14 : Le sens de la multiplication ✓ Symbole x.		M8 : Les unités de masse ✓ Gramme et kilogramme	
S5		Ca15 : Les tables de multiplication. ✓ Les tables de 2 et 3.		M9 : La mesure et la comparaison de masses ✓ Les objets de la vie quotidienne	
S6		Ca15 : Les tables de multiplication. ✓ Les tables de 4 et 5.	G13 : Les cercles ✓ Construction.		P10 : Résoudre des problèmes de mesure relevant de la multiplication.
S7		Ca16 : Multiplier par 10, ✓ Connaître et utiliser.		M10 : Les unités de contenance ✓ Litre et centilitre	
S8		Ca17 : Le sens de la division ✓ Partage et symbole.		M11 : La mesure et la comparaison de volumes ✓ Les objets de la vie quotidienne.	
S9		Ca18 : Diviser par 2 et 5. ✓ Lien avec les moitiés et les tables de multiplications.	G : Les programmes de construction ✓ Reproduction sur quadrillage		
S10		Ca : Les trois opérations ✓ Addition, soustraction, multiplication.			