

Programmation Mathématiques CE2

Domaine	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Nombres (Ermel CE2) ▲ <u>Les nombres de 0 à 99 (révisions)</u> ▲ <u>Les nombres jusqu'à 1000</u> <i>Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'à 1000, en chiffres et en lettres. Comparer, ranger, encadrer ces nombres. Intercaler.</i> <u>Désignation orale et écrite</u> => les craies (p289) => les stocks (p299) => Les bandes de dix fleurs (p300) <u>Situer les nombres les uns par rapport aux autres</u> => la droite numérique (p388)	▲ <u>Les nombres jusqu'à 10 000</u>	▲ <u>Les nombres jusqu'à 100 000</u>	▲ <u>Les nombres jusqu'à 100 000</u>	▲ <u>Les nombres jusqu'à 1 000 000</u>	
	<i>Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'à 10 000, en chiffres et en lettres. Comparer, ranger, encadrer ces nombres. Intercaler.</i> <i>Connaître et utiliser certaines relations entre les nombres d'usage courant : entre 5, 10, 25, 50, 100 ; entre 15, 30, 60.</i> <i>Comprendre et déterminer la valeur des chiffres/position.</i>				
	<u>Désignation orale et écrite</u>				
	=> des chiffres pour écrire des nombres (p305)	=> les mots nombres (p312) => le bowling (p315)	=> le jeu des palets (p318)	=> les étiquettes (p319) => la rançon du chien (p322) => rituels (p331)	
	<u>Situer les nombres les uns /aux autres</u>				
	=> Qui a le plus grand nombre ? (p342) => comparaison et ordre (p345)	=> ordre de grandeur, arrondis (p347)	=> comparaison et ordre (p345) => ordre de grandeur, arrondis (P347)		
	<u>Structurer les nombres d'un point de vue arithmétique</u>				
	=> Jeu du 25 (p349)	=> Memory 100 (p356)	=> Memory 1000 et 10 000 (p357) => memory 60 (p360)	=> coop laitière (p 361) => jeu des 6 cartes (p363) => labynombre (p364)	

Domaine	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Calcul (Ermel et Euromaths CE2)	<u>Technique opératoire de l'addition</u> <i>Comprendre le sens de l'addition.</i> <i>Connaître différentes manières d'additionner.</i> <i>Poser et effectuer une addition avec ou sans retenues.</i>	<u>Technique opératoire de la multiplication</u> <i>Comprendre le sens de la multiplication.</i> <i>Effectuer une multiplication à un chiffre.</i> <i>Effectuer une multiplication par 10, 20, 30, 100.</i> <i>Double, triple.</i>	<u>Technique opératoire de la multiplication</u> <i>Effectuer une multiplication à 2 chiffres par décomposition.</i> <i>Effectuer une multiplication à 2 chiffres.</i> <i>Effectuer une multiplication à 3 chiffres.</i> <u>De l'addition vers la soustraction.</u> <i>Additions à trous.</i> <i>Choix entre addition et soustraction.</i>	<u>Technique opératoire de la soustraction.</u> <i>Comprendre le sens de la soustraction.</i> <i>Poser et effectuer une soustraction avec ou sans retenues.</i> <u>Vers la division.</u> <i>Effectuer une multiplication à trous.</i> <i>Rechercher le multiple le plus proche.</i>	<u>Vers la division.</u> <i>Comprendre le sens de la division.</i> <i>Diviser par distribution ou par décomposition.</i> <i>Effectuer la technique opératoire de la division (diviseur à 1 chiffre).</i>
Problèmes (A portée de maths CE2)	Poser la question Trouver l'opération	Présenter la solution d'un problème Schématiser un problème.	Trier l'information Impossible : pourquoi ? Problèmes à une opération	Additionner ou soustraire ? Problèmes à deux opérations	Lecture de tableaux et de graphiques Résoudre des problèmes multiplicatifs et de partage.

<p>Calcul mental (A portée de maths CE2)</p>	<p><u>Identifier</u> => Chiffre des dizaines, centaines, milliers. => Nombre de dizaines, centaines, milliers. => Nombre précédent, nombre suivant => Comparer deux nombres entiers. => Arrondir un nombre</p>	<p><u>Additionner(1)</u> => Ajouter 1,2,3 => Ajouter 1,2, 5 => Ajouter 1,2, 7 => Ajouter 1, 2, 9 => Ajouter deux multiples de 10 => Ajouter un nombre à 1 chiffre à 1 nombre à 2 chiffres (avec/sans retenue) =>Ajouter 10</p>	<p><u>Additionner(2)</u> => ajouter un multiple de 10 => suite orale + 10 => ajouter 9 => ajouter un nombre à 2 chiffres à un nombre à 2 chiffres => décomposer une somme => ordre de grandeur d'une somme</p>	<p><u>Soustraire</u> => retrancher 1,2,3, 4, 5 à un nombre à 1 et 2 chiffres => retrancher 10 => Suite orale -10 => retrancher 2 multiples de 10 => Retrancher 1 multiple de 10 à 1 nombre à 2 chiffres. => retrancher 9 => Compléter à 100 => Décomposer une différence => Ordre de grandeur d'une différence.</p>	<p><u>Multiplier et partager</u> => Multiplier par 2,3,4 ou 5 un nombre à 1 chiffre => Multiplier par 6,7,8 ,9 un nombre à 1 chiffre => Calculer le double => calculer le triple => Multiplier par 10, 100, 1 000 => reconnaître les multiples de 2,5 et 10 => calculer la moitié => Calculer le quart</p>
<p>Grandeurs et mesures (Ermel CE2, à portée de maths CE2 et Euromaths CE2)</p>	<p><u>L'heure et les durées</u> <i>Se repérer sur le calendrier.</i> <i>Utiliser le calendrier pour calculer une durée.</i> <i>Lire l'heure avec un affichage digital et un affichage à aiguilles.</i> <i>Estimer une durée et la vérifier.</i> <i>Convertir des durées.</i> <i>Résoudre des problèmes de durées.</i> => (p409/ 412)</p>	<p><u>La monnaie</u> <i>Connaître la relation entre euros et centimes.</i> <i>Utiliser la monnaie.</i> <i>Réaliser une somme d'argent.</i> <i>Comparer des sommes d'argent.</i> <i>Résoudre des problèmes d'argent.</i> => les sommes d'argent (p399) => achetez des glaces ! (p405)</p>	<p><u>Les longueurs</u> <i>Mesurer des longueurs.</i> <i>Estimer des longueurs.</i> <i>Connaître les relations entre les unités de longueur.</i> <i>Résoudre des problèmes de longueurs.</i> => Règles bizarres (p371) => Règle effacée (p377) => Graduer une règle (p379) => Mise bout à bout (p380) => Serpent (p385)</p>	<p><u>Les angles</u> <i>Vérifier qu'un angle est droit en utilisant l'équerre ou le gabarit.</i> <u>La capacité</u> <i>Mesurer des capacités.</i> <i>Estimer des capacités.</i> <i>Connaître les relations entre les unités de capacité.</i> <i>Résoudre des problèmes de capacité.</i></p>	<p><u>Le périmètre</u> <i>Calculer le périmètre d'un polygone.</i> <u>Les masses</u> <i>Mesurer des masses.</i> <i>Estimer des masses.</i> <i>Connaître les relations entre les unités de masses.</i> <i>Résoudre des problèmes de masses.</i> => Kilos de plume/plomb (p393) => Les masses marquées (p397)</p>

Domaine	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
<p>Géométrie (A portée de maths CE2, Euromaths CE2)</p>	<p><u>Quadrillage (révision)</u> <i>Repérer les cases et les noeuds sur un quadrillage.</i></p> <p><u>Polyèdres</u> <i>Différencier polyèdre/non polyèdre Reconnaître, décrire, nommer : cube, pavé droit. Utiliser le vocabulaire en situation : face, arête, sommet.</i></p>	<p><u>Polyèdres(suite)</u></p> <p><u>Symétrie axiale</u> <i>Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie par pliage ou à l'aide de papier calque. Tracer, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite donnée.</i></p>	<p><u>Cercle</u> <i>Construire un cercle avec un compas. Reproduire un cercle. Comprendre et utiliser le vocabulaire : rayon, diamètre, centre.</i></p>	<p><u>Description des polygones</u> <i>Construire un segment et trouver son milieu. Reconnaître, décrire, nommer les figures géométriques suivantes : carré, rectangle, losange, triangle rectangle. Vérifier la nature d'une figure plane en utilisant la règle graduée et l'équerre. Utiliser en situation le vocabulaire : côté, sommet, angle, milieu.</i></p>	<p><u>Construction des polygones</u> <i>Reproduire et tracer les figures géométriques suivantes : carré, rectangle, losange, triangle rectangle à partir d'un modèle. Construire un carré ou un rectangle de dimensions données.</i></p>