

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. Connaître et utiliser certaines relations entre les nombres d'usage courant : entre 5, 10, 25, 50, 100 ; entre 15, 30, 60. 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>