

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Calcul mental	<i>(cf. programmation annuelle du manuel « Calcul mental au CE1 », des éditions Retz)</i>				
	<input type="checkbox"/> Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes.	<input type="checkbox"/> Calculer en ligne des suites d'opérations.	<input type="checkbox"/> Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des différences.	<input type="checkbox"/> Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des produits.	
Nombres	<input type="checkbox"/> Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000. <i>- Les nombres de 0 à 199</i> <input type="checkbox"/> Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.	<input type="checkbox"/> Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000. <i>- Les nombres de 200 à 499</i> <input type="checkbox"/> Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer. <input type="checkbox"/> Les suites des nombres : de 10 en 10.	<input type="checkbox"/> Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000. <i>- Les nombres de 500 à 799</i> <input type="checkbox"/> Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer. <i>- Comparer des nombres de 3 chiffres</i> <input type="checkbox"/> Les doubles et les moitiés.	<input type="checkbox"/> Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000. <i>- Les nombres de 800 à 999</i> <input type="checkbox"/> Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer. <input type="checkbox"/> Les suites des nombres : de 100 en 100.	<input type="checkbox"/> Diviser par 2 ou par 5 des nombres inférieurs à 100 (quotient exact entier). <i>→ Ne pas enseigner la technique opératoire de la division</i> <input type="checkbox"/> Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements. <input type="checkbox"/> Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.
Calcul	<input type="checkbox"/> L'addition en colonne et la soustraction (sans retenue). <i>- Les nombres de 0 à 99</i> <i>- Les tables d'addition</i>	<input type="checkbox"/> La soustraction (calcul réfléchi).	<input type="checkbox"/> La soustraction en colonne.	<input type="checkbox"/> Mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5. <input type="checkbox"/> La multiplication en colonne.	<input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.

Problèmes	<i>(cf. programmation annuelle du manuel « Résoudre des problèmes au CE1 », des éditions Retz)</i>				
Géométrie	<input type="checkbox"/> Le quadrillage. <input type="checkbox"/> Tracés à la règle	<input type="checkbox"/> L'angle droit. <input type="checkbox"/> <b>Décrire</b> , reproduire, <b>tracer</b> un carré, un rectangle, un triangle rectangle.	<input type="checkbox"/> Décrire, <b>reproduire</b> , tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. <input type="checkbox"/> Egalités de longueurs.	<input type="checkbox"/> Les solides.	<input type="checkbox"/> La symétrie.
Grandeurs et mesures	<input type="checkbox"/> Utiliser un calendrier pour comparer des durées.	<input type="checkbox"/> Lire l'heure. <input type="checkbox"/> Les durées. <i>(relation entre heure et minute)</i>	<input type="checkbox"/> Mesurer des segments, des distances. <input type="checkbox"/> Les distances. <i>(relation entre kilomètre et mètre, mais aussi entre mètre et centimètre)</i>	<input type="checkbox"/> La monnaie. <i>(relation entre euro et centime d'euro)</i> <input type="checkbox"/> Les poids. <i>(relation entre gramme et kilogramme)</i>	<input type="checkbox"/> Résoudre des problèmes de longueur et de masse.
OGD	<input type="checkbox"/> Utiliser un tableau à double-entrée.			<input type="checkbox"/> Lire et exploiter des tableaux et des documents. <i>(organiser les informations d'un énoncé)</i>	<input type="checkbox"/> Lire et utiliser un graphique.