

Programmation Ateliers mathématiques CE2

Période 1

Le nombre mystérieux ; calcul rapide avec les dès ; jeu de mesures ; problèmes ; carré magique ; jeu de dominos pour les compléments à 100.

Période 2

tracer des figure au compas ; le jeu du Mémotable (pour les tables de 3 à 5) ; problèmes ; jeu de logique ; la marchande ; calcul mental.

Période 3

Le compte est bon ; lecture de l'heure ; moitiés et doubles ; nombre mystérieux en multiplication ; les angles ; jeu du portrait des figures géométriques

Période 4

Problèmes de division-partition ; jeu du portrait géométrique (avec en plus rectangle et carré) ; construction de rectangle ; le quotient et le reste mystérieux ; l'heure ; axe de symétrie

Période 5

- Problèmes de division ; compléments à 1000 ; construire et lire des histogrammes ; peser des objets en gramme et kilogramme ; mesures m, dm, mm ;
- Problème de contenance :l et cl ; les solides : jeu de patrons ; rédiger un plan de construction ; calcul mental