

# Programmation CE2 Mathématiques



## PERIODE 1

### Nombres

- Les nombres jusqu'à 99
- Comparaison des nombres jusqu'à 99
- Les nombres jusqu'à 999
- Écriture et décomposition des nombres jusqu'à 999
- Comparaison des nombres jusqu'à 999
- Encadrement des nombres jusqu'à 999
- Ranger les nombres jusqu'à 999
- Le nombre 1 000

### Calculs

- L'addition des nombres jusqu'à 99
- La soustraction
- L'addition des nombres jusqu'à 999
- Double et moitié
- La calculatrice
- Méthodologie générale de résolution de problèmes additifs et soustractifs simples

### Grandeurs et mesures

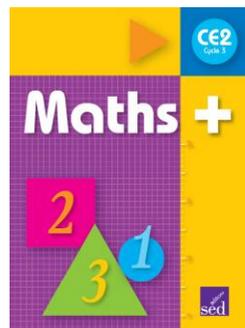
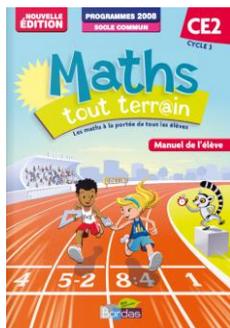
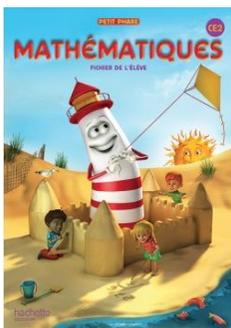
- Utiliser une règle graduée
- Mètre, centimètre
- Centimètre, millimètre
- La monnaie (les pièces et les billets)
- Vérifier qu'un angle est droit en utilisant l'équerre ou un gabarit

### Géométrie

- L'angle droit et l'équerre
- Reconnaître un carré, un rectangle, un triangle rectangle
- Tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle
- Reconnaître et reproduire un cercle d'après un modèle
- La symétrie

### Organisation et gestion des données

- Lire et utiliser un tableau de données



# Programmation CE2 Mathématique



## PERIODE 2

### Nombres

- Connaître et écrire les nombres jusqu'à 9 999
- Comparer et ranger les nombres jusqu'à 9 999
- Encadrer les nombres jusqu'à 9 999
- Le nombre 10 000

### Géométrie

- Reproduction de figure sur papier quadrillé ou pointé
- Construction de carrés et de rectangles
- Trouver le milieu d'un segment

### Calculs

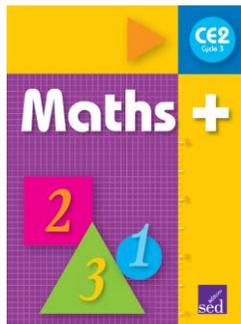
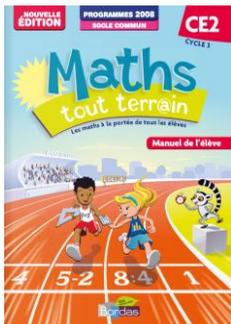
- La soustraction des nombres jusqu'à 999
- L'addition des nombres jusqu'à 9 999
- La soustraction des nombres jusqu'à 9 999
- La multiplication à un chiffre
- Les tables 2, 3, 4, 5 et 10
- Calcul du double et du triple d'un nombre
- Problèmes additifs et soustractifs impliquant des nombres à trois chiffres
- Résoudre des problèmes en triant les données utiles et inutiles

### Grandeurs et mesures

- Périmètre
- Litre, centilitre
- Connaître les unités de longueurs (km, m, cm, mm)
- Connaître les unités de masse (kg, g)

### Organisation et gestion des données

- Lire et utiliser un tableau à double entrée
- Transcrire un énoncé sous la forme d'un schéma



# Programmation CE2 Mathématique



## PERIODE 3

### Nombres

- Intercaler des nombres et réaliser des encadrements

### Calculs

- Les multiples
- La table de Pythagore de multiplication
- Les tables de 6, 7, 8 et 9
- Multiplier par 10, 100, 1 000
- Résoudre des problèmes en plusieurs étapes (addition, soustraction, multiplication)
- Moitié et quart
- Multiplication à deux chiffres

### Grandeurs et mesures

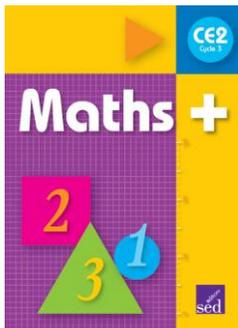
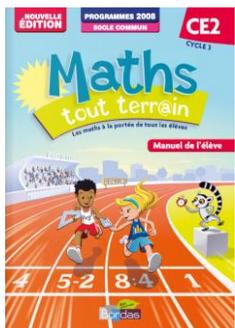
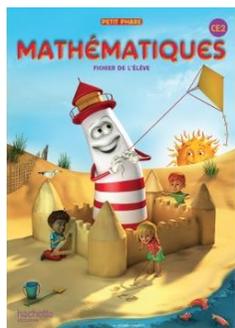
- Connaître les unités de durée (jour, heure, minute, seconde)
- Le calendrier
- Lire l'heure

### Géométrie

- Reconnaître et tracer les axes de symétrie
- Tracer des figures symétriques
- Reconnaître et décrire un losange
- Reconnaître et placer le milieu d'un segment
- Nommer un polygone et reproduire un losange

### Organisation et gestion des données

- Lire et interpréter un graphique



# Programmation CE2 Mathématique



PERIODE 4

## Nombres

- Représenter, lire et décomposer un nombre à cinq chiffres
- Lire et écrire les nombres à six chiffres
- Comparaison des grands nombres
- Encadrement des grands nombres
- Connaître les relations entre 25, 50 et 100
- Connaître les relations entre 15, 30 et 60

## Calculs

- Additionner et soustraire les grands nombres
- La multiplication à deux chiffres
- Découvrir le sens de la division
- Effectuer une division sans la poser
- Résoudre des problèmes faisant intervenir les unités de longueur ou de temps

## Grandeurs et mesures

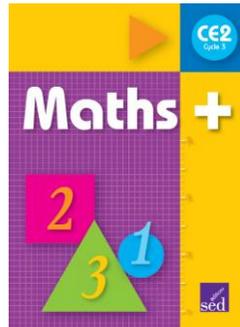
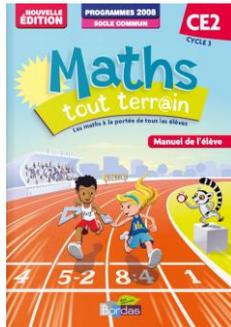
- Lire l'heure
- Calculer le périmètre d'un polygone

## Organisation et gestion des données

- Lire et interpréter un diagramme
- Organiser les données d'un problème

## Géométrie

- Tracer l'axe de symétrie d'un carré, d'un rectangle, d'un losange
- Les solides
- Face, arête, sommet
- Le cube et le pavé droit
- Associer une figure et un programme de construction
- Vérifier la nature d'une figure plane



# Programmation CE2 Mathématique



## PERIODE 5

### Grandeurs et mesures

- Les balances
- Se repérer sur un calendrier

### Nombres

- Nommer et écrire les nombres à sept chiffres

### Calculs

- La multiplication à trois
- Triple, quadruple
- Quotients plus grand que 10
- Poser et effectuer une division à 1 chiffre
- Résoudre des problèmes faisant intervenir la division
- Résoudre des problèmes faisant intervenir toutes les opérations
- Utiliser les touches des opérations de la calculatrice
- Organiser ses calculs pour trouver un résultat de calcul mental ou à l'aide de la calculatrice

### Géométrie

- Le compas
- Le cercle
- Reproduction de figure sur papier uni
- Construire la symétrie d'une figure sur quadrillage
- Suivre un programme de construction simple

### Organisation et gestion des données

- Lire et interpréter les graphiques
- Compléter les tableaux à double entrée