

CE2

Mathématiques

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Nombres	Dénombrer et constituer des collections avec des groupement en dizaines et centaines. Lire, écrire et décomposer les nombres jusqu'à 599. Comparer, ranger, encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 599. Repérer le rang des nombres jusqu'à 599.	Lire et écrire les nombres jusqu'à 999. Décomposer les nombres jusqu'à 999. Comparer et ranger les nombres jusqu'à 999. Encadrer et intercaler les nombres jusqu'à 999.	Lire et écrire les nombres jusqu'à 9 999. Décomposer les nombres jusqu'à 9 999.	Comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'à 9 999.	Les nombres jusqu'à 999 999.
Calcul	Additionner deux nombres entiers. Additionner et soustraire en ligne. Soustraire deux nombres entiers sans retenue.	Soustraire deux nombres entiers avec retenue.	Réviser le sens de la multiplication? Multiplier en ligne par 10, 100, 1 000. Connaître et utiliser la technique opératoire de la multiplication à un chiffre.	Connaître et utiliser la technique opératoire de la multiplication à deux chiffres.	Comprendre le sens de la division: groupements. Comprendre le sens de la division: partages. Diviser en ligne. Utiliser les touches opérations de la calculatrice.
Grandeurs et mesures	Connaître la relation entre euro et centime d'euros. Lire l'heure.	Connaître les relations entre les unités de temps.	Mesurer des capacités. Mesurer des masses.	Mesurer des longueurs Connaître les relations entre les unités de longueur.	Calculer le périmètre d'un polygone. Le pavage: approche de la notion d'aire.
Espace et géométrie	Représenter l'espace environnant et se repérer sur un plan. Programmer des déplacements. Utiliser la règle graduée, l'équerre et le compas. Utiliser le vocabulaire géométrique.	Reconnaître, décrire et nommer un carré, un rectangle et un losange. Reproduire et tracer un carré, un rectangle et un losange.	Reconnaître, décrire et nommer le triangles et ses cas particuliers. Reproduire et tracer un triangle rectangle.	Tracer un cercle avec un compas. Reproduire des figures à partir d'un modèle. Reconnaître et tracer des axes de symétrie.	Compléter une figure par symétrie. Reconnaître et nommer des solides. Reconnaître, décrire, nommer, représenter et construire cube et pavé droit.
Résolution de problèmes	Résoudre des problèmes sur la monnaie.	Résoudre des problèmes mettant en jeu les unités de temps.			