**Programmation maths**

 **Ce2 – 2019/2020**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Période 17 semaines | Période 27 semaines | Période 36 semaines | Période 46 semaines | Période 510 semaines |
| **Centres****Et routines** | **Les élèves sont amenés à avancer sur leurs parcours à leur rythme en passant par une grosse phase de jeux et de manipulations.** * *des boites sont mises à disposition dans le meuble mathématique.*
* *Le matériel de mathématiques est à disposition des élèves autant qu’ils veulent*

**Le rebrassage des notions étant important, les élèves font des routines mathématiques chaque jour dans leur cahier du jour****Une séance de calcul mental est proposée tous les jours.** |
| **1,2,3**https://www.mdi-editions.com/sites/default/files/styles/ouvrage_teaser/public/ouvrage/9782223113552.JPG?itok=UuOUhSMO**Parcours Maths**  | Nombres et calculs | -Le système décimal : groupements et échanges-Lire et écrire les nombres entiers (1)- Additionner des nombres entiers | -Lire et écrire les nombres entiers (2)- Composer et décomposer les nombres entiers- Soustraire des nombres entiers | - Comparer et ranger les nombres entiers- Multiplier des nombres entiers | - Placer des nombres entiers sur une droite graduée- Partager des nombres entiers | - Encadrer et intercaler les nombres entiers- Lire et comprendre un tableau- Lire et comprendre un graphique  |
| Grandeurs et mesures | - utiliser la monnaie - connaitre les mesures de longueurs | - Lire l’heure- se repérer dans le temps | - connaitre les mesures masses | - se repérer dans le temps | -Connaitre les mesures de contenances  |
| Espace et géométrie | - Se repérer dans l’espace- Coder et décoder un déplacement | - Tracer des segments et des droites- Réaliser un alignement et trouver le milieu d’un segment | - Identifier et tracer un angle droit- Identifier et décrire un polygone | Reproduire une figure sur quadrillage- Identifier et tracer des triangles, des rectangles et des carrés | - Identifier et tracer des cercles- reconnaitre et construire une figure symétrique- Reconnaitre et nommer des solides |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Situations** **D’apprentissage** | - Situation 1 : Faire 23- Situation 2 : Le caféhttps://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41kbRteXycL._SX352_BO1,204,203,200_.jpg- Situation 3 : Le jeu de la puce  | - Situation 4 : calculs soustractifs- Situation 5 : Traits mis bout à bout- Situation 6 : La sortie au musée | - Situation 7 : durées- Situation 8 : soustraction- Situation 9 : Les boites d’œufs | - Situation 10 : Les billets- Situation 11 : Kilo de plumes- Situation 12 : somme des chiffres | - Situation 13 : Les pirates- Situation 14 : La rançon du chien de Lucky Luke- Situation 15 : Le magasinier |
| **Résolution****de problèmes** | – Résoudre des problèmes d’addition et de soustraction | – Résoudre des problèmes de division par une procédure numérique- Résoudre des problèmes avec la multiplication-Résoudre des problèmes à une étape | – Résoudre des problèmes de recherche– Résoudre des problèmes de grandeurs et de mesures | – Résoudre des problèmes à une étape- Résoudre des problèmes de grandeurs et de mesures- Résoudre des problèmes particuliers- Résoudre des problèmes de grandeurs et de mesures | – Résoudre des problèmes avec la division- Résoudre des problèmes à une étapeRÃ©soudre des problÃ¨mes (Fichier + CD-Rom)- Résoudre des problèmes à plusieurs étapes |
| **Problèmes à l’oral :** Des petits problèmes sont proposés toutes les semaines lors des séances de calcul mental. |