

PROGRAMMATION PAR SÉANCE CE1/CE2 ~ PERIODE 5



	Jour 1		Jour 2		Jour 3		Jour 4	
	CE1	CE2	CE1	CE2	CE1	CE2	CE1	CE2
Semaine 27	Férialé	Férialé	Num. M3 S1.3 : Repérer un rang ou une position	Calcul M5 S1.2 : Apprendre la table de 9	Evaluation P4	Evaluation P4	Evaluation P4	Evaluation P4
Semaine 28	Férialé	Férialé	Calcul M6 S1.1 : Additionner ou soustraire des dizaines ou des centaines	Calcul M5 S2.1 : Multiplier en colonnes par un nombre à 2 chiffres	G/M M3 S3 : Rendre la monnaie	*G/M M5 S4 : Rendre la monnaie au centime près	Méthodo. 5 S2 : Résoudre des problèmes de partage avec reste	Méthodo. 8 S2 : Résoudre des problèmes de partage avec reste
Semaine 29	*Géométrie M2 S5 : Utiliser le compas et tracer un cercle	Géométrie M2 S2.3 : Construire un cercle	Calcul M7 S1.1 : Construire et connaître la table de 4	Calcul M5 S2.2 : Multiplier en colonnes par un nombre à 2 chiffres	Férialé	Férialé	Férialé	Férialé
Semaine 30	Stage d'escalade	Stage d'escalade	Stage d'escalade	Stage d'escalade	Stage d'escalade	Stage d'escalade	Stage d'escalade	Stage d'escalade
Semaine 31	Férialé	Férialé	Calcul M7 S1.2 : Construire et connaître la table de 3	Num. M2 S2.2 : Intercaler et encadrer entre 2 centaines	G/M M2 S3 : Comparer des masses	*G/M M2 S3 : Convertir pour comparer des masses	Méthodo 6 S1 : Résoudre des problèmes multiplicatifs	Méthodo 7 S1 : Résoudre des problèmes multiplicatifs
Semaine 32	*Num. M3 S2.1 : Comparer et ranger les nombres jusqu'à 999	Num. M3 S1.3 : Décomposer les nombres jusqu'à 10 000	Calcul M7 S2.1 : Multiplier par 10	Calcul M6 S1.1 : Connaître les compléments à 1 000	*Num. M3 S2.2 : Intercaler et encadrer des nombres jusqu'à 999	Num. M3S2.1 : Comparer et ranger les nombres jusqu'à 10 000	Problème pour chercher 6 : Les fléchettes	Problème pour chercher 5 : Le billard
Semaine 33	Num. M3 S2.3 : Intercaler et encadrer entre deux centaines jusqu'à 999	*Num. M3 S2.2 : Se repérer sur la droite numérique jusqu'à 10 000	Calcul M7 2.2 : Multiplier par un nombre à 1, 2 ou 3 chiffres	G/M M4 S3 : Estimer une durée	Calcul M6 S1.2 : Additionner et soustraire deux nombres à 2 ou 3 chiffres	*Calcul M6 S1.2 : Trouver les compléments au millier supérieur	Problème pour comprendre 5 : Rechercher des infos dans des panneaux docum.	Problème pour comprendre 7 : Lire une recette de cuisine
Semaine 34	Géométrie M4 S1 : Reconnaître et nommer les solides de la vie courante	Géométrie M4 S1 : Nommer et décrire les solides	G/M M1 S3 : Faire des correspondances de longueurs pour les comparer	Calcul M6 S1.3 : Connaître et prendre appui sur les doubles jusqu'à 10 000	*Num. M3 S3.1 : Représenter le nombre 1 000	Num. M3 S2.3 : Intercaler et encadrer des nombres jusqu'à 10 000	Méthodo 7: Résoudre des situations de groupement	Méthodo10: Résoudre un problème de groupement
Semaine 35	Géométrie M4 S2 : Décrire le cube, le pavé droit, la boule, le cône et la pyramide	Calcul M6 S3.1 : Utiliser la multiplication pour introduire la division	Calcul M6 S2.1 : Les compléments à 100 des dizaines entières	Calcul M6 S3.2 : Trouver le quotient et le reste d'une division euclidienne	Calcul M6 S2.2 : S'appuyer sur les compléments à 100 pour calculer	Calcul M6 S2.1 : Additionner et soustraire en ligne	Problème pour chercher 7 : Equation avec des objets	Problème pour chercher 2 : Equation avec des objets
Semaine 36	Géométrie M4 S3 : Construire des solides et des assemblages	Géométrie M4 S2 : Réaliser et reproduire des assemblages	Calcul M6 S2.3 : Trouver les compléments à la centaine supérieure	Calcul M6 S2.2 : Additionner et soustraire en colonnes	Réinvestissement calcul : les 4 opérations	Réinvestissement calcul : les 4 opérations	Escape game	Escape game