

CE2

MATHS +

Cycle 2

différenciation

Activités de

Sous la direction de :

Alain Dausse

Conseiller pédagogique

Avec la collaboration de :

Cécile Augé

Professeur des écoles

Marianne Sarty

Conseillère pédagogique

éditions

sed

Table des fiches et des objectifs

Fiche	Titre	Objectifs
1	Connaître et écrire les nombres jusqu'à 600	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 600. ◆ Connaître les unités de numération (unités, dizaines, centaines) et leurs relations. ♥ Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.
2	Comparer, ranger, intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 600	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer les nombres en utilisant les symboles =, ≠, <, >. ◆ Ranger les nombres dans l'ordre croissant et dans l'ordre décroissant. ♥ Intercaler et encadrer les nombres.
3	Points, droites, segments, milieu de segment	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître des points alignés, savoir ce qu'est une droite. ◆ Reconnaître un segment. ♥ Trouver le milieu d'un segment.
4	Les tables d'addition	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Savoir utiliser la table d'addition. ◆ Compléter une table d'addition. ♥ Écrire un nombre sous la forme d'une ou plusieurs sommes.
5	Effectuer le calcul posé de l'addition	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Calculer l'ordre de grandeur du résultat d'une addition. ◆ Effectuer l'addition de deux ou plusieurs nombres sans retenue. ♥ Effectuer l'addition de deux ou plusieurs nombres avec retenue(s).
6	Repérer et produire des angles droits	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser l'équerre pour vérifier qu'un angle est droit. ◆ Fabriquer et utiliser un gabarit d'angle droit. ♥ Produire des angles droits à l'aide de l'équerre.
8	Effectuer le calcul posé de la soustraction	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Calculer l'ordre de grandeur du résultat d'une soustraction. ◆ Effectuer une soustraction sans retenue. ♥ Effectuer une soustraction avec retenue(s).
9	La symétrie	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître qu'une figure possède un axe de symétrie. ◆ Tracer un axe de symétrie. ♥ Compléter une figure par symétrie axiale.
10	Connaître et écrire les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 1 000. ◆ Connaître les unités de numération (unités, dizaines, centaines) et leurs relations. ♥ Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.
11	La monnaie (les billets)	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître les billets qui composent la monnaie européenne. ◆ Effectuer des calculs sur la monnaie : procéder à des échanges. ♥ Effectuer des calculs sur la monnaie : payer une somme avec des billets.
12	La monnaie (les pièces)	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître les pièces qui composent la monnaie européenne. ◆ Effectuer des calculs sur la monnaie. ♥ Payer une somme et rendre la monnaie.
14	Comparer et ranger les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des nombres entiers jusqu'à 1 000. ◆ Ranger des nombres dans l'ordre croissant. ♥ Ranger des nombres dans l'ordre décroissant.
15	Intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Intercaler un nombre entre deux nombres. ◆ Encadrer un nombre entre les deux dizaines et les deux centaines les plus proches. ♥ Encadrer un nombre entre celui qui est juste avant et celui qui est juste après.
16	Reconnaître des figures géométriques : polygones, carrés, rectangles, triangles	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître les polygones. ◆ Reconnaître le carré et le rectangle. ♥ Reconnaître le triangle.



Fiche	Titre	Objectifs
17	Problèmes relevant de la monnaie	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Faire l'appoint avec des billets et des pièces en euros. ♦ Savoir si on a assez d'argent pour acheter à un prix donné. ♥ Savoir rendre la monnaie.
18	Connaitre et écrire les nombres jusqu'à 10 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 10 000. ♦ Connaitre les unités de numération (unités, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations. ♥ Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.
19	Comparer et ranger les nombres jusqu'à 10 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des nombres entiers jusqu'à 10 000. ♦ Ranger des nombres dans l'ordre croissant. ♥ Ranger des nombres dans l'ordre décroissant.
21	Les tables de multiplication	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Les tables de multiplication de 2, 3 et 4. ♦ Les tables de multiplication de 5, 6 et 7. ♥ Les tables de multiplication de 8, 9 et 10.
22	Le carré	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifier un carré. ♦ Décrire un carré. ♥ Construire un carré.
23	Effectuer le calcul posé de la multiplication	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Calculer l'ordre de grandeur du résultat d'une multiplication. ♦ Multiplier un nombre à deux chiffres sans retenue. ♥ Multiplier un nombre à trois chiffres avec retenue(s).
24	Les longueurs : le mètre, le centimètre et le décimètre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser le mètre pour mesurer des longueurs. ♦ Utiliser le centimètre, sous-multiple du mètre. ♥ Utiliser le décimètre, sous-multiple du mètre.
26	Intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 10 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Intercaler un nombre entre deux nombres. ♦ Encadrer un nombre entre les deux dizaines, les deux centaines et les deux milliers les plus proches. ♥ Encadrer un nombre entre celui qui est juste avant et celui qui est juste après.
27	Résoudre des problèmes simples et complexes	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Repérer la question et les informations utiles dans un énoncé. ♦ Résoudre des problèmes simples. ♥ Résoudre des problèmes plus complexes.
28	Les longueurs : le centimètre et le millimètre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des longueurs en centimètres et en millimètres. ♦ Mesurer des longueurs en utilisant le centimètre et le millimètre. ♥ Tracer des segments dont les longueurs sont exprimées en centimètres et en millimètres.
29	Le rectangle	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifier un rectangle. ♦ Décrire un rectangle. ♥ Construire un rectangle.
30	Les longueurs : le mètre et le kilomètre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser le mètre ou le kilomètre pour exprimer des grandeurs. ♦ Utiliser les relations qui lient le mètre et le kilomètre. ♥ Effectuer des calculs sur des mesures en mètres, en kilomètres ou en kilomètres et mètres.
31	Le triangle rectangle	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifier un triangle rectangle. ♦ Décrire un triangle rectangle. ♥ Construire un triangle rectangle.
33	Problèmes relevant des longueurs	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes additifs sur les longueurs. ♦ Résoudre des problèmes sur les longueurs impliquant le calcul d'un périmètre. ♥ Résoudre d'autres problèmes additifs, soustractifs ou multiplicatifs sur les longueurs.

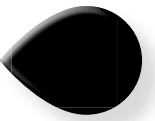
Fiche	Titre	Objectifs
34	Les masses : le gramme, le kilogramme, la tonne	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser l'unité de mesure appropriée : le gramme, le kilogramme ou la tonne. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient le gramme et le kilogramme. ♥ Connaître et utiliser les relations qui lient le kilogramme et la tonne.
35	Comparer, encadrer et exprimer des mesures de masse	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser une balance pour comparer des masses. ♦ Utiliser une balance pour encadrer une mesure de masse. ♥ Utiliser une balance pour mesurer des masses avec précision.
36	Les durées : jour, semaine, mois, année, siècle, millénaire	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître et utiliser les relations qui lient le jour, la semaine et le mois. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient le jour, le mois et l'année. ♥ Connaître et utiliser les relations qui lient l'année, le siècle et le millénaire.
37	Problèmes relevant de la multiplication	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes par une addition ou par une multiplication. ♦ Résoudre des problèmes faisant intervenir une multiplication. ♥ Résoudre des problèmes faisant intervenir plusieurs multiplications.
39	Les contenances : le litre, le décilitre, le centilitre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser l'unité de mesure appropriée : le litre ou le centilitre. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient le litre et le centilitre. ♥ Connaître et utiliser les relations qui lient le litre, le décilitre et le centilitre.
40	Comparer, encadrer et exprimer des mesures de contenance	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des mesures de contenance. ♦ Encadrer des mesures de contenance. ♥ Mesurer des contenances avec précision.
41	Problèmes relevant de situations additives, soustractives et multiplicatives	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes relevant de situations additives ou soustractives. ♦ Résoudre des problèmes relevant de situations additives, soustractives et multiplicatives.
42	Problèmes relevant des masses	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes impliquant des masses (sans conversion). ♦ Résoudre des problèmes impliquant des masses et nécessitant des conversions.
43	Le cercle	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Décrire un cercle. ♦ Reproduire un cercle. ♥ Construire un cercle.
45	Reproduire un assemblage de figures	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reproduire un assemblage de figures sur un quadrillage. ♦ Reproduire un assemblage de figures sur une feuille blanche.
46	Problèmes relevant des contenances	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes impliquant des contenances (sans conversion). ♦ Résoudre des problèmes impliquant des contenances et nécessitant des conversions.
47	Se repérer sur un quadrillage et sur un plan	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Repérer une case sur un quadrillage et la coder. ♦ Placer un élément à partir de son code. ♥ Se repérer sur un plan.
48	Les durées : heure, minute, seconde	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître et utiliser les relations qui lient l'heure et la minute. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient la minute et la seconde. ♥ Mesurer une durée.
49	Se déplacer sur un plan	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Coder un déplacement. ♦ Se déplacer sur un plan.
51	Reconnaître, nommer et décrire quelques solides	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître les polyèdres. ♦ Nommer et décrire quelques solides.
52	Le sens de la division	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comprendre la correspondance entre la multiplication et la division. ♦ Calculer la valeur d'une part. ♥ Calculer le nombre de parts.



Fiche	Titre	Objectifs
53	Le cube	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Décrire un cube. ♦ Reproduire un cube.
54	Effectuer des divisions en ligne	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Effectuer une division en ligne sans reste. ♦ Effectuer une division en ligne avec un reste. ♥ Effectuer une division en ligne en décomposant le dividende.
55	Utiliser une calculatrice	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser une calculatrice pour additionner et soustraire. ♦ Utiliser une calculatrice pour multiplier et diviser. ♥ Utiliser une calculatrice pour vérifier un résultat.
57	Le pavé droit	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Décrire un pavé droit. ♦ Reproduire un pavé droit.
58	Problèmes relevant de la division	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre un problème relevant de la division sans reste. ♦ Résoudre un problème relevant de la division avec reste. ♥ Retrouver la grandeur qui a été partagée.
59	Utiliser un tableau en vue d'un traitement de données	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. ♦ Renseigner un tableau en le complétant par des données numériques. ♥ Présenter et organiser des mesures sous forme d'un tableau.
60	Utiliser un graphique en vue d'un traitement de données	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. ♦ Compléter des données sous la forme d'un graphique à points.
61	Problèmes relevant des durées	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes de durées (jour, semaine, mois, année). ♦ Résoudre des problèmes de durées (heure, minute). ♥ Résoudre des problèmes de durées (minute, seconde).

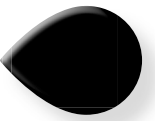
Table des fiches par domaines

Fiche	Titre	Objectifs
Nombres et calculs		
1	Connaitre et écrire les nombres jusqu'à 600	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 600. ◆ Connaitre les unités de numération (unités, dizaines, centaines) et leurs relations. ♥ Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.
2	Comparer, ranger, intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 600	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer les nombres en utilisant les symboles =, ≠, <, >. ◆ Ranger les nombres dans l'ordre croissant et dans l'ordre décroissant. ♥ Intercaler et encadrer les nombres.
4	Les tables d'addition	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Savoir utiliser la table d'addition. ◆ Compléter une table d'addition. ♥ Écrire un nombre sous la forme d'une ou plusieurs sommes.
5	Effectuer le calcul posé de l'addition	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Calculer l'ordre de grandeur du résultat d'une addition. ◆ Effectuer l'addition de deux ou plusieurs nombres sans retenue. ♥ Effectuer l'addition de deux ou plusieurs nombres avec retenue(s).
8	Effectuer le calcul posé de la soustraction	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Calculer l'ordre de grandeur du résultat d'une soustraction. ◆ Effectuer une soustraction sans retenue. ♥ Effectuer une soustraction avec retenue(s).
10	Connaitre et écrire les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 1 000. ◆ Connaitre les unités de numération (unités, dizaines, centaines) et leurs relations. ♥ Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.
14	Comparer et ranger les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des nombres entiers jusqu'à 1 000. ◆ Ranger des nombres dans l'ordre croissant. ♥ Ranger des nombres dans l'ordre décroissant.
15	Intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Intercaler un nombre entre deux nombres. ◆ Encadrer un nombre entre les deux dizaines et les deux centaines les plus proches. ♥ Encadrer un nombre entre celui qui est juste avant et celui qui est juste après.
18	Connaitre et écrire les nombres jusqu'à 10 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 10 000. ◆ Connaitre les unités de numération (unités, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations. ♥ Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.
19	Comparer et ranger les nombres jusqu'à 10 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des nombres entiers jusqu'à 10 000. ◆ Ranger des nombres dans l'ordre croissant. ♥ Ranger des nombres dans l'ordre décroissant.
21	Les tables de multiplication	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Les tables de multiplication de 2, 3 et 4. ◆ Les tables de multiplication de 5, 6 et 7. ♥ Les tables de multiplication de 8, 9 et 10.
23	Effectuer le calcul posé de la multiplication	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Calculer l'ordre de grandeur du résultat d'une multiplication. ◆ Multiplier un nombre à deux chiffres sans retenue. ♥ Multiplier un nombre à trois chiffres avec retenue(s).



Fiche	Titre	Objectifs
26	Intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 10 000	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Intercaler un nombre entre deux nombres. ♦ Encadrer un nombre entre les deux dizaines, les deux centaines et les deux milliers les plus proches. ♥ Encadrer un nombre entre celui qui est juste avant et celui qui est juste après.
27	Résoudre des problèmes simples et complexes	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Repérer la question et les informations utiles dans un énoncé. ♦ Résoudre des problèmes simples. ♥ Résoudre des problèmes plus complexes.
37	Problèmes relevant de la multiplication	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes par une addition ou par une multiplication. ♦ Résoudre des problèmes faisant intervenir une multiplication. ♥ Résoudre des problèmes faisant intervenir plusieurs multiplications.
41	Problèmes relevant de situations additives, soustractives et multiplicatives	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes relevant de situations additives ou soustractives. ♦ Résoudre des problèmes relevant de situations additives, soustractives et multiplicatives.
52	Le sens de la division	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comprendre la correspondance entre la multiplication et la division. ♦ Calculer la valeur d'une part. ♥ Calculer le nombre de parts.
54	Effectuer des divisions en ligne	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Effectuer une division en ligne sans reste. ♦ Effectuer une division en ligne avec un reste. ♥ Effectuer une division en ligne en décomposant le dividende.
55	Utiliser une calculatrice	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser une calculatrice pour additionner et soustraire. ♦ Utiliser une calculatrice pour multiplier et diviser. ♥ Utiliser une calculatrice pour vérifier un résultat.
58	Problèmes relevant de la division	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre un problème relevant de la division sans reste. ♦ Résoudre un problème relevant de la division avec reste. ♥ Retrouver la grandeur qui a été partagée.
59	Utiliser un tableau en vue d'un traitement de données	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. ♦ Renseigner un tableau en le complétant par des données numériques. ♥ Présenter et organiser des mesures sous forme d'un tableau.
60	Utiliser un graphique en vue d'un traitement de données	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. ♦ Compléter des données sous la forme d'un graphique à points.
Grandeurs et mesures		
11	La monnaie (les billets)	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître les billets qui composent la monnaie européenne. ♦ Effectuer des calculs sur la monnaie : procéder à des échanges. ♥ Effectuer des calculs sur la monnaie : payer une somme avec des billets.
12	La monnaie (les pièces)	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître les pièces qui composent la monnaie européenne. ♦ Effectuer des calculs sur la monnaie. ♥ Payer une somme et rendre la monnaie.
17	Problèmes relevant de la monnaie	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Faire l'appoint avec des billets et des pièces en euros. ♦ Savoir si on a assez d'argent pour acheter à un prix donné. ♥ Savoir rendre la monnaie.
24	Les longueurs : le mètre, le centimètre et le décimètre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser le mètre pour mesurer des longueurs. ♦ Utiliser le centimètre, sous-multiple du mètre. ♥ Utiliser le décimètre, sous-multiple du mètre.
28	Les longueurs : le centimètre et le millimètre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des longueurs en centimètres et en millimètres. ♦ Mesurer des longueurs en utilisant le centimètre et le millimètre. ♥ Tracer des segments dont les longueurs sont exprimées en centimètres et en millimètres.

Fiche	Titre	Objectifs
30	Les longueurs : le mètre et le kilomètre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser le mètre ou le kilomètre pour exprimer des grandeurs. ♦ Utiliser les relations qui lient le mètre et le kilomètre. ♥ Effectuer des calculs sur des mesures en mètres, en kilomètres ou en kilomètres et mètres.
33	Problèmes relevant des longueurs	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes additifs sur les longueurs. ♦ Résoudre des problèmes sur les longueurs impliquant le calcul d'un périmètre. ♥ Résoudre d'autres problèmes additifs, soustractifs ou multiplicatifs sur les longueurs.
34	Les masses : le gramme, le kilogramme, la tonne	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser l'unité de mesure appropriée : le gramme, le kilogramme ou la tonne. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient le gramme et le kilogramme. ♥ Connaître et utiliser les relations qui lient le kilogramme et la tonne.
35	Comparer, encadrer et exprimer des mesures de masse	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser une balance pour comparer des masses. ♦ Utiliser une balance pour encadrer une mesure de masse. ♥ Utiliser une balance pour mesurer des masses avec précision.
36	Les durées : jour, semaine, mois, année, siècle, millénaire	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître et utiliser les relations qui lient le jour, la semaine et le mois. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient le jour, le mois et l'année. ♥ Connaître et utiliser les relations qui lient l'année, le siècle et le millénaire.
39	Les contenances : le litre, le décilitre, le centilitre	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser l'unité de mesure appropriée : le litre ou le centilitre. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient le litre et le centilitre. ♥ Connaître et utiliser les relations qui lient le litre, le décilitre et le centilitre.
40	Comparer, encadrer et exprimer des mesures de contenance	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Comparer des mesures de contenance. ♦ Encadrer des mesures de contenance. ♥ Mesurer des contenances avec précision.
42	Problèmes relevant des masses	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes impliquant des masses (sans conversion). ♦ Résoudre des problèmes impliquant des masses et nécessitant des conversions.
46	Problèmes relevant des contenances	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes impliquant des contenances (sans conversion). ♦ Résoudre des problèmes impliquant des contenances et nécessitant des conversions.
48	Les durées : heure, minute, seconde	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Connaître et utiliser les relations qui lient l'heure et la minute. ♦ Connaître et utiliser les relations qui lient la minute et la seconde. ♥ Mesurer une durée.
61	Problèmes relevant des durées	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Résoudre des problèmes de durées (jour, semaine, mois, année). ♦ Résoudre des problèmes de durées (heure, minute). ♥ Résoudre des problèmes de durées (minute, seconde).
Espace et géométrie		
3	Points, droites, segments, milieu de segment	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître des points alignés, savoir ce qu'est une droite. ♦ Reconnaître un segment. ♥ Trouver le milieu d'un segment.
6	Repérer et produire des angles droits	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Utiliser l'équerre pour vérifier qu'un angle est droit. ♦ Fabriquer et utiliser un gabarit d'angle droit. ♥ Produire des angles droits à l'aide de l'équerre.
9	La symétrie	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître qu'une figure possède un axe de symétrie. ♦ Tracer un axe de symétrie. ♥ Compléter une figure par symétrie axiale.



Fiche	Titre	Objectifs
16	Reconnaitre des figures géométriques : polygones, carrés, rectangles, triangles	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître les polygones. ♦ Reconnaître le carré et le rectangle. ♥ Reconnaître le triangle.
22	Le carré	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifier un carré. ♦ Décrire un carré. ♥ Construire un carré.
29	Le rectangle	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifier un rectangle. ♦ Décrire un rectangle. ♥ Construire un rectangle.
31	Le triangle rectangle	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Identifier un triangle rectangle. ♦ Décrire un triangle rectangle. ♥ Construire un triangle rectangle.
43	Le cercle	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Décrire un cercle. ♦ Reproduire un cercle. ♥ Construire un cercle.
45	Reproduire un assemblage de figures	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reproduire un assemblage de figures sur un quadrillage. ♦ Reproduire un assemblage de figures sur une feuille blanche.
47	Se repérer sur un quadrillage et sur un plan	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Repérer une case sur un quadrillage et la coder. ♦ Placer un élément à partir de son code. ♥ Se repérer sur un plan.
49	Se déplacer sur un plan	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Coder un déplacement. ♦ Se déplacer sur un plan.
51	Reconnaitre, nommer et décrire quelques solides	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Reconnaître les polyèdres. ♦ Nommer et décrire quelques solides.
53	Le cube	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Décrire un cube. ♦ Reproduire un cube.
57	Le pavé droit	<ul style="list-style-type: none"> ♣ Décrire un pavé droit. ♦ Reproduire un pavé droit.

Prénom : Date :

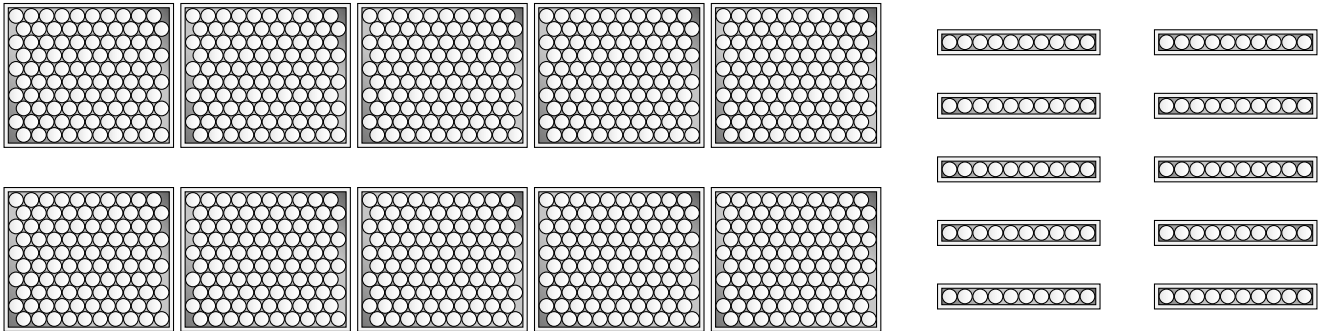
♣ *Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 600.*

♦ *Connaitre les unités de numération (unités, dizaines, centaines) et leurs relations.*

♥ *Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.*

1 ♣ L'école Jean Moulin a commandé 520 craies.

Colorie les boîtes de 100 craies et les paquets de 10 craies correspondant à cette commande.



2 ♣ L'école Jules Ferry a reçu 4 boîtes de 100 craies et 8 paquets de 10 craies.

Combien de craies avait-elle commandées ?

.....

.....

.....

3 ♦ **Complète les égalités.**

..... centaines + dizaines = 320 centaines + dizaines + unités = 264

..... centaines + dizaines = 570 centaines + 10 dizaines = 500

4 ♥ **Écris en chiffres les nombres suivants.**

2 d 5 u =

7 d 3 c =

2 c 9 d =

5 c 4 d 3 u =

4 d 1 u 2 c =

6 u 6 c =

5 ♥ **Écris en lettres les nombres suivants.**

38 :

140 :

517 :

370 :

6 ♠ Je suis un nombre de 3 chiffres. Mon chiffre des dizaines est 4. Mon chiffre des unités est le double de mon chiffre des dizaines. Mon chiffre des centaines est la moitié de mon chiffre des dizaines. **Qui suis-je ?**

.....

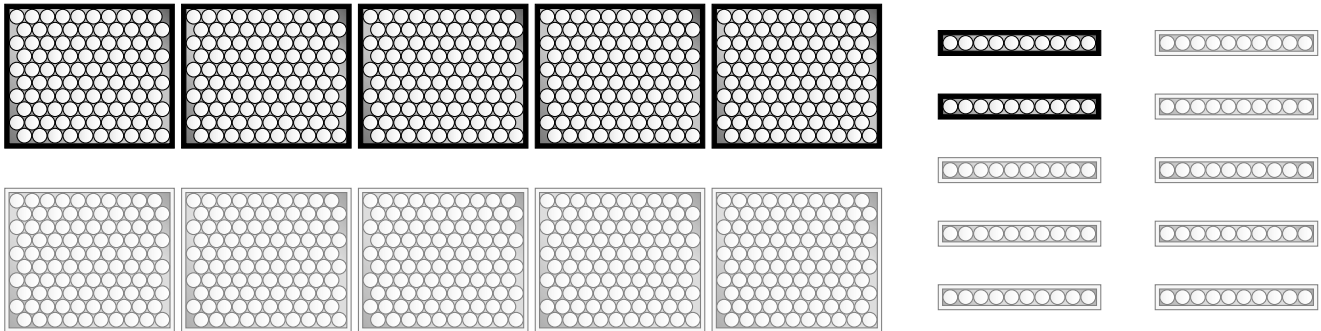
♣ *Dénombrer et constituer des collections jusqu'à 600.*

♦ *Connaitre les unités de numération (unités, dizaines, centaines) et leurs relations.*

♥ *Utiliser différentes représentations des nombres et passer d'une représentation à l'autre.*

1 ♣ L'école Jean Moulin a commandé 520 craies.

Colorie les boîtes de 100 craies et les paquets de 10 craies correspondant à cette commande.



2 ♣ L'école Jules Ferry a reçu 4 boîtes de 100 craies et 8 paquets de 10 craies.

Combien de craies avait-elle commandées ?

$$100 + 100 + 100 + 100 = 400$$

$$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 80$$

L'école Jules Ferry avait commandé 480 craies.

3 ♦ **Complète les égalités.**

$$\dots 3 \dots \text{centaines} + \dots 2 \dots \text{dizaines} = 320$$

$$\dots 2 \dots \text{centaines} + \dots 6 \dots \text{dizaines} + \dots 4 \dots \text{unités} = 264$$

$$\dots 5 \dots \text{centaines} + \dots 7 \dots \text{dizaines} = 570$$

$$\dots 4 \dots \text{centaines} + 10 \text{ dizaines} = 500$$

4 ♥ **Écris en chiffres les nombres suivants.**

$$2 \text{ d } 5 \text{ u} = \dots 25 \dots$$

$$7 \text{ d } 3 \text{ c} = \dots 370 \dots$$

$$2 \text{ c } 9 \text{ d} = \dots 290 \dots$$

$$5 \text{ c } 4 \text{ d } 3 \text{ u} = \dots 543 \dots$$

$$4 \text{ d } 1 \text{ u } 2 \text{ c} = \dots 241 \dots$$

$$6 \text{ u } 6 \text{ c} = \dots 606 \dots$$

5 ♥ **Écris en lettres les nombres suivants.**

38 : **trente-huit**

140 : **cent-quarante**

517 : **cinq-cent-dix-sept**

370 : **trois-cent-soixante-dix**

6 ♠ Je suis un nombre de 3 chiffres. Mon chiffre des dizaines est 4. Mon chiffre des unités est le double de mon chiffre des dizaines. Mon chiffre des centaines est la moitié de mon chiffre des dizaines. **Qui suis-je ?**

Je suis le nombre **248**.

Prénom : Date :

- ♣ Comparer les nombres en utilisant les symboles =, ≠, <, >.
 ♦ Ranger les nombres dans l'ordre croissant et dans l'ordre décroissant.
 ♥ Intercaler et encadrer les nombres.

1 ♣ À la fin de l'année, les deux écoles d'un village font l'inventaire de leurs cahiers. L'école Jacques Prévert en compte 432, tandis que l'école Victor Hugo en a 412.

Compare les deux nombres : utilise le signe < ou le signe >. Dans quelle école y a-t-il le plus de cahiers ?

.....

.....

2 ♣ Utilise le signe = ou le signe ≠ pour indiquer si les nombres sont égaux ou différents.

$70 + 7 \dots\dots\dots 60 + 10 + 3 + 4$

$500 + 40 + 6 \dots\dots\dots 500 + 20 + 10 + 6$

$100 + 10 + 5 \dots\dots\dots 100 + 20$

$200 + 100 + 50 \dots\dots\dots 300 + 50$

$200 + 12 \dots\dots\dots 100 + 100 + 12$

$400 + 20 + 5 \dots\dots\dots 400 + 10 + 15$

3 ♦ Les élèves de CE2 font de la course de vitesse. Voici les distances parcourues par les enfants de l'équipe des léopards en 1 minute :

Quentin : 310 m

Bilal : 308 m

Jasmine : 312 m

Élie : 295 m

Marina : 302 m

Range ces distances de la plus petite à la plus grande en utilisant le signe <.

.....

4 ♥ Complète le tableau suivant.

Le nombre juste avant	Le nombre	Le nombre juste après
.....	100
.....	230
398
.....	501

5 ♠ Voici des nombres que l'on peut former avec les chiffres 3, 4 et 5 :

543	435	345	354	453
-----	-----	-----	-----	-----

Trouve celui qui manque, puis range-les du plus grand au plus petit en utilisant le signe >.

.....

.....

Comparer, ranger, intercaler et encadrer les nombres jusqu'à 600

♣ Comparer les nombres en utilisant les symboles =, ≠, <, >.

♦ Ranger les nombres dans l'ordre croissant et dans l'ordre décroissant.

♥ Intercaler et encadrer les nombres.

1 ♣ À la fin de l'année, les deux écoles d'un village font l'inventaire de leurs cahiers. L'école Jacques Prévert en compte 432, tandis que l'école Victor Hugo en a 412.

Compare les deux nombres : utilise le signe < ou le signe >. Dans quelle école y a-t-il le plus de cahiers ?

$$432 > 412$$

C'est à l'école Jacques Prévert qu'il y a le plus de cahiers.

2 ♣ Utilise le signe = ou le signe ≠ pour indiquer si les nombres sont égaux ou différents.

$$70 + 7 = 60 + 10 + 3 + 4$$

$$500 + 40 + 6 \neq 500 + 20 + 10 + 6$$

$$100 + 10 + 5 \neq 100 + 20$$

$$200 + 100 + 50 = 300 + 50$$

$$200 + 12 = 100 + 100 + 12$$

$$400 + 20 + 5 = 400 + 10 + 15$$

3 ♦ Les élèves de CE2 font de la course de vitesse. Voici les distances parcourues par les enfants de l'équipe des léopards en 1 minute :

Quentin : 310 m

Bilal : 308 m

Jasmine : 312 m

Élie : 295 m

Marina : 302 m

Range ces distances de la plus petite à la plus grande en utilisant le signe <.

$$295 < 302 < 308 < 310 < 312$$

4 ♥ Complète le tableau suivant.

Le nombre juste avant	Le nombre	Le nombre juste après
99	100	101
229	230	231
398	399	400
499	500	501

5 ♠ Voici des nombres que l'on peut former avec les chiffres 3, 4 et 5 :

543 435 345 354 453

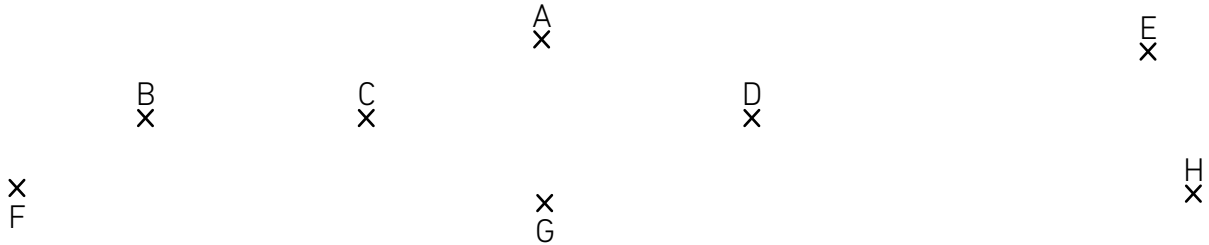
Trouve celui qui manque, puis range-les du plus grand au plus petit en utilisant le signe >.

Le nombre manquant est 534.

$$543 > 534 > 453 > 435 > 354 > 345$$

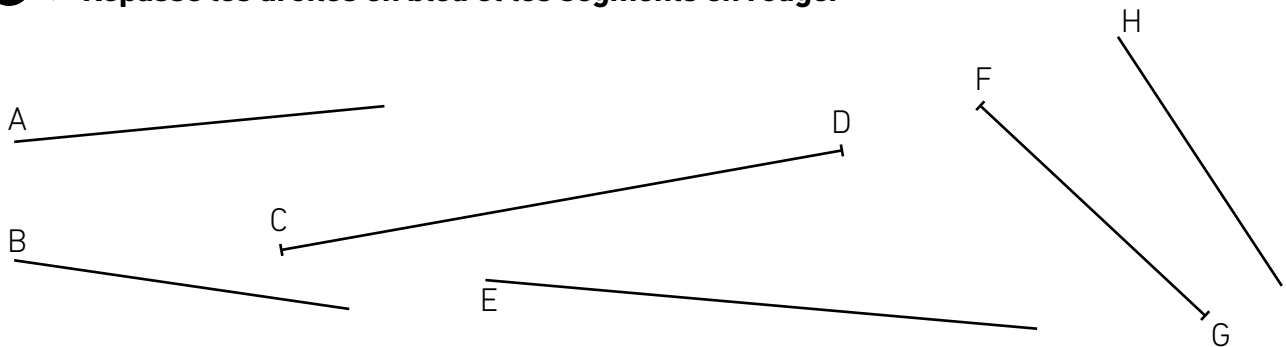
- ♣ Reconnaître des points alignés, savoir ce qu'est une droite.
- ♦ Reconnaître un segment.
- ♥ Trouver le milieu d'un segment.

1 ♣ À l'aide d'une règle, retrouve les trois points qui sont alignés, puis trace la droite à laquelle appartiennent ces trois points.



Les trois points alignés sont les points

2 ♦ Repasse les droites en bleu et les segments en rouge.



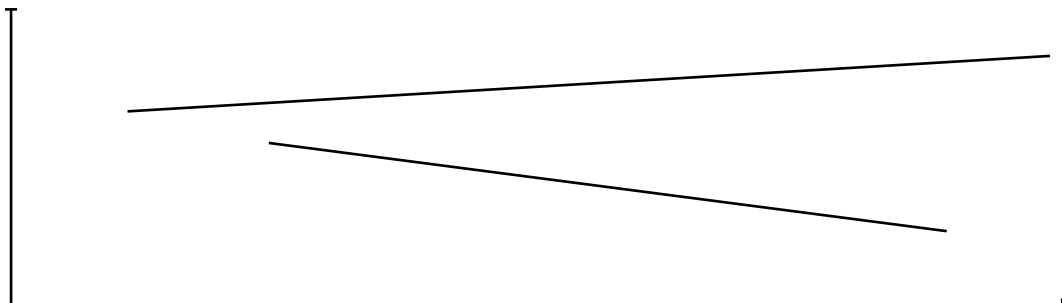
3 ♥ Trace le point C qui sera le milieu du segment AB.



4 ♠ a) Trouve les segments, puis nomme-les AB et BC.

b) Trouve les droites, puis nomme-les d et e.

c) Marque le point F qui sera le milieu de AB, puis le point G qui sera le milieu de BC.

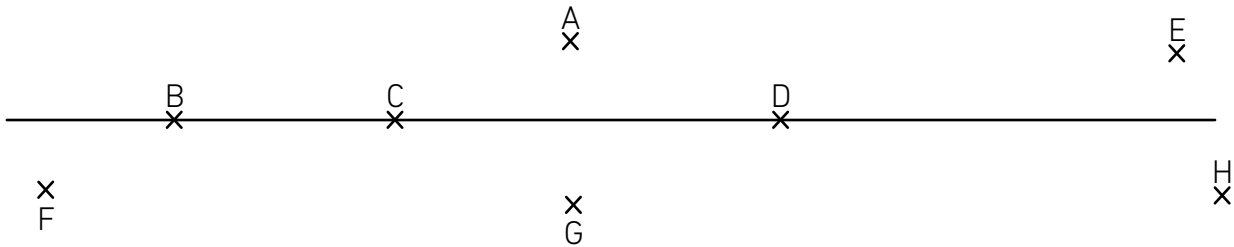


♣ Reconnaître des points alignés, savoir ce qu'est une droite.

♦ Reconnaître un segment.

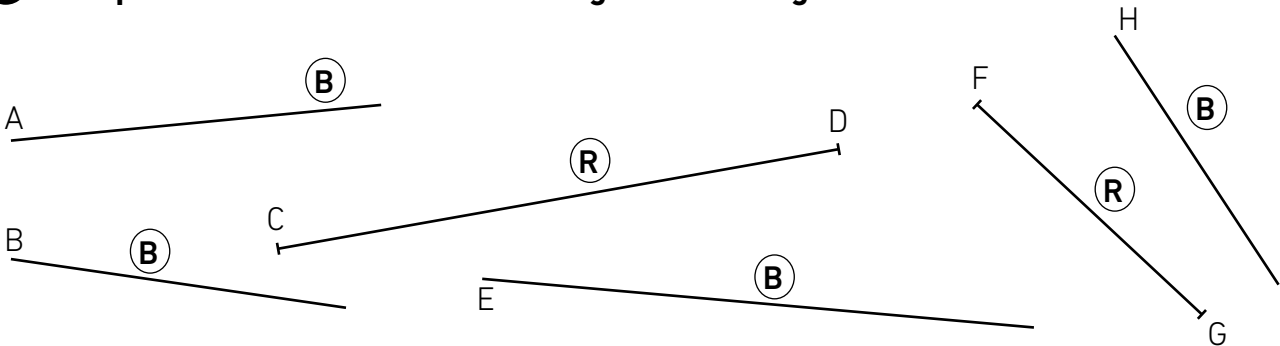
♥ Trouver le milieu d'un segment.

1 ♣ À l'aide d'une règle, retrouve les trois points qui sont alignés, puis trace la droite à laquelle appartiennent ces trois points.

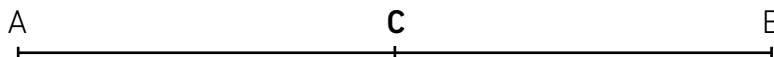


Les trois points alignés sont les points **B, C et D**.....

2 ♦ Repasse les droites en bleu et les segments en rouge.



3 ♥ Trace le point C qui sera le milieu du segment AB.



4 ♠ a) Trouve les segments, puis nomme-les AB et BC.

b) Trouve les droites, puis nomme-les d et e.

c) Marque le point F qui sera le milieu de AB, puis le point G qui sera le milieu de BC.

