

Programmation de Cycle 2 – Domaine des Mathématiques

Nombres et calculs				
Attendus de fin de cycle : Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.				
Connaissances et compétences associées	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau dépassé
<p>Dénombrer, Constituer et comparer des collections.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître visuellement une petite quantité (dés, mains, collections d'objets...) - Connaître la comptine numérique jusqu'à 100 - Comparer des quantités / des nombres (<, >, =) - Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer jusqu'à 999 - Constituer et comparer des collections jusqu'à 999 - Reconnaître une quantité organisée en constellations ou sous forme de centaines, dizaines et unités - Savoir organiser les collections et désigner leurs nombres d'éléments sous différentes formes (écriture chiffrée, littérale, additive et en unités, dizaines et centaines) - Comparer des quantités / des nombres (<, >, =), encadrer et intercaler des nombres - Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant 	<ul style="list-style-type: none"> - Décomposer / recomposer un nombre inférieur à 9 999 sous forme de m, c, d, u - Comprendre les notions de m, c, d, u (valeur de position) - Comparer des quantités / des nombres (<, >, =), encadrer et intercaler des nombres - Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant 	<p>Nombres supérieurs à 9 999</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décomposer / recomposer un nombre supérieur à 9 999 sous forme de m, c, d, u - Comprendre les notions de m, c, d, u (valeur de position) - Comparer des quantités / des nombres (<, >, =), encadrer et intercaler des nombres - Ranger les nombres dans l'ordre croissant et décroissant
<p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement.</p> <p>*Procédures de dénombrement :</p> <p>Décomposition / recombinaison additives ou multiplicatives</p> <p>Utilisation d'unités intermédiaires : dizaines, centaines en relation ou non avec des groupements.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10 - Dénombrer de grandes collections en utilisant le groupement par 2 et 10 - Décomposer des nombres en dizaines et unités 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 10 en 10 et de 100 en 100 (à l'endroit, à l'envers) - Dénombrer de grandes collections en utilisant le groupement par 10 et par 100 - Décomposer des nombres en centaines, dizaines et unités 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 100 en 100 et de 1 000 en 1 000 (à l'endroit, à l'envers) - Associer les différentes représentations des nombres - Décomposition / recombinaison additive et multiplicative des nombres en centaines, dizaines et unités 	<ul style="list-style-type: none"> - Compter de 100 en 100 et de 1 000 en 1 000 (à l'endroit, à l'envers) - Associer les différentes représentations des nombres - Décomposition / recombinaison additive et multiplicative des nombres en centaines, dizaines

				et unités
Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang sur une file (manipulation : bande numérique, jeu de l'oie) - Situer un nombre sur la bande numérique en utilisant les repères 5, 10, 15 - Repérer un rang ou une position sur une bande numérique ou sur une piste 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang sur une file (schématisation) - Relation entre ordinaux et cardinaux - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang sur une file, sur une bande et sur une droite numérique graduée - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang sur une droite numérique graduée (avec une unité plus petite) - Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède
<p>Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent.</p> <p>*Relation entre ordinaux et cardinaux.</p> <p>Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ≠, >, <.</p> <p>*Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.</p> <p>*Ordre.</p> <p>*Sens des symboles =, ≠, >, <.</p>	<p>-Plus que/moins que/autant que : Correspondance terme à terme (situation maxibille/minibille)</p> <p>-Se servir des groupements (comparer des « sous-collection » --> dans la boîte picbille 7 se représente par 5 et 2)</p> <p>-Différencier le comptage numérotage et comptage dénombrement</p> <p>Dans une file repérer la position d'un nombre et déterminer la quantité précédente.</p> <p>- Repérer avec les écritures chiffrées</p> <p>-nbres à 2 chiffres : comparer en s'appuyant sur la position des chiffres (de gauche à droite)</p>	<p>-Placer, intercaler un nombre entre sur une série</p> <p>-utilisation des symboles</p> <p>-comparer des écritures différentes</p> <p>-comparer ranger de 3 à 4 nbres</p> <p>-ranger nombres par ordre croissant /décroissant</p> <p>- situer un nombre sur une ligne graduée de 1 en 1, de 10 en 10</p> <p>-Ecrire des encadrements entre 2 dizaines</p>	<p>- Situations identiques avec des nombres allant jusqu'à 9999.</p> <p>- Aller vers une valeur positionnelle en utilisant des groupements itérés (exemple: jeu de la puce de capmath)</p>	