


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
Dénombrer, Constituer et comparer des collections.	Dénombrer des collections non ordonnées			
	Manipuler des objets	Des collections représentées Dénombrer des collections ordonnées (lignes de 5 ou 10)	Des collections représentées et ordonnées : centaines dizaines unités	Des collections représentées et ordonnées : mille centaines dizaines unités
	Jusqu'à 69 Puis 100	Jusqu'à 500 Puis 1000	Jusqu'à 1000 Puis 10000	Et au delà
Utiliser diverses stratégies de dénombrement. *Procédures de dénombrement : <i>Décomposition / recombinaison additives ou multiplicatives</i> <i>Utilisation d'unités intermédiaires : dizaines, centaines en relation ou non avec des groupements.</i>	Constituer des groupements par 10 En manipulant des objets Représenter des groupements par un codage dizaines unités Cubes emboîtables	Représenter des groupements par un codage centaines dizaines unités avec divers matériels : Cubes emboîtables Collier de perles Abaques Billets de 10€ et pièces de 1€ Utiliser des écritures en unités de numération (5d6u)	Ecrire des nombres : décompositions additives Utiliser des écritures en unités de numération (4d16u)	Ecriture canonique (3x100)+(5x10)+6

	<p>Pistes numériques (course d'escargots) Jeu du furet</p> <p>De 1 en 1 De 2 en 2</p>	<p>Utilisation de la frise numérique, jeu du furet, Utiliser le château des nombres De 5 en 5 De 10 en 10 Trouver la règle pour construire nombres pairs et impairs, passage à la dizaine</p>	<p>Intercaler un nombre sur une file numérique De 7 en 7 De 100 en 100 Trouver la règle</p>	<p>JOKER</p> 
<p>Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. *Relation entre ordinaux et cardinaux. Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, ≠, >, <. *Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. *Ordre. *Sens des symboles =, ≠, >, <.</p>	<p>Comparer des nombres</p>			
	<p>Comparer des collections -Terme à terme -En utilisant des stratégies de groupement -jusqu'à 100</p>	<p>Comparer des nombres : -jusqu'à 1000</p>	<p>-jusqu'à 10 000 -des écritures additives, multiplicatives</p>	<p>JOKER</p> 