

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 |
| Dénombrer, Constituer et comparer des collections. | <p>Les nombres jusqu'à 100</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître visuellement les nombres représentés de différentes façons (constellations, doigts, jetons, dominos... cartes éclair) - Connaître la comptine numérique en avançant, en reculant, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, 10 en 10. - Constituer des collections avec des jetons, groupements par 5, 10. - Comparer les nombres en réinvestissant ses compétences de dénombrement (jeu de bataille numérique...). - Manipulation des différentes représentations des nombres (cartes, abaques, boîte de 10, jetons...). | <p>Les nombres jusqu'à 1000</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître rapidement une quantité organisée en centaines, dizaines, unités. - Connaître la comptine numérique en avançant, en reculant, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, 10 en 10, de 100 en 100. - Savoir identifier les nombres et les organiser sous différentes formes (écriture chiffrée, additives, en unités de numération...). - Comparer les nombres en réinvestissant les différentes représentations, écritures des nombres - Manipulation des différentes représentations des nombres (cartes, abaques, cubes, jetons...). | <p>Les nombres jusqu'à 10000</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer les différentes représentations des 10000 premiers nombres. - Connaître la comptine numérique en avançant, en reculant, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, 10 en 10, de 100 en 100, de 1000 en 1000. - Comparer les nombres en réinvestissant les différentes représentations, écritures des nombres. - Manipulation des différentes représentations des nombres (cartes, abaques, cubes, jetons...). |
| <p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement.</p> <p>*Procédures de dénombrement : <i>Décomposition / recomposition additives ou multiplicatives</i> <i>Utilisation d'unités intermédiaires : dizaines, centaines en relation ou</i></p> | <ul style="list-style-type: none"> - Découverte de la composition des nombres en dizaines et unités - Dénombrer une quantité en réinvestissant ses compétences en calcul (ex $3+2+5=5+5=10$) - Dénombrer une quantité en groupant par 2, 5 ou 10 | <ul style="list-style-type: none"> - Décomposer et recomposer un nombre supérieur à 100 à partir d'une suite additive de centaines, dizaines, unités. - Décomposer et recomposer un nombre à partir de groupements par 100, 10. | <ul style="list-style-type: none"> - Savoir organiser une collection d'éléments donnés en centaines, dizaines et unités, observation des groupements pour en déduire une écriture additive, multiplicative puis |

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p><i>non avec des groupements.</i></p> | | <p>- Ajouter, soustraire des centaines, des dizaines et des unités pour reconstituer un nombre (jeu de kim).</p> | <p>inversement.</p> |
| <p>Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la régularité de la suite des nombres. - Associer l'écriture chiffrée du nombre à sa désignation orale (ex : 23 on entend 20 et 3). - Donner le nombre précédent ou le nombre suivant. - Jeux de l'oie et de pistes. - Jeu de la carte cachée sur tableau des nombres. - Avancer , reculer sur la piste des nombres. - Situer un nombre sur la piste en utilisant les repères 5, 10, 15. | <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre la régularité de la suite des nombres. - Replacer des nombres dans un tableau de nombres incomplet en se servant des repères présents. | <ul style="list-style-type: none"> - Avancer, reculer sur une file numérique. - Trouver un nombre mystère à placer sur une file graduée. - Tableau de nombres muets ou partiellement. - Labyrinthe de nombres avec consignes d'entrée, de sortie. - Jeux de piste, jeu de l'oie. |
| <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> | <ul style="list-style-type: none"> - Ranger des nombres dans l'ordre croissant / décroissant (cartes). - Intercaler des nombres. - Encadrer des nombres. - Jeux de cartes à trier, ranger dans un ordre donné. - Jeux de pistes avec dé et cases. | <p>- Comparer des nombres à 3 chiffres en utilisant : le matériel de base 10 les tableaux de numération les cartes de numération l'écriture chiffrée</p> | <p>- Se servir des décompositions étudiées préalablement pour comparer et ranger (en utilisant les jeux de cartes).</p> |