

# Programmation de Cycle 2 – Domaine des Mathématiques

## Nombres et calculs

**Attendus de fin de cycle :** Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.

Connaissances et compétences associées	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	EXEMPLES
<p>Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, ... conduisant à utiliser les quatre opérations.</p> <p>*Sens des opérations.</p> <p>*Problèmes relevant de structures additives (<i>addition / soustraction</i>)</p> <p>*Problèmes relevant de structures multiplicatives, de partages ou de groupements (<i>multiplication / division</i>)</p> <p>*Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques.</p> <p>*Sens des symboles +, -, x, : .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problèmes avec des situations d'ajout et de retrait.</li> <li>- Comprendre un énoncé oral.</li> <li>- Identifier les informations importantes pour résoudre un problème.</li> <li>- Problèmes avec des situations de comparaison.</li> <li>- Choisir l'opération pour résoudre un problème.</li> <li>- Utiliser un schéma pour résoudre un problème.</li> <li>- Problèmes avec des situations de partage et de regroupement.</li> <li>- Problèmes avec des présentations variées (tableau à double entrée, illustration, énigme...).</li> <li>- Problèmes avec deux étapes pour parvenir à la résolution.</li> <li>- Résoudre un problème en utilisant un tableau.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes avec une procédure personnelle (petit schéma, dessin, croquis, calculs).</li> <li>- Résoudre des problèmes avec des situations d'ajout et de retrait.</li> <li>- Comprendre un énoncé oral et être capable d'identifier les informations importantes.</li> <li>- Résoudre un problème de façon méthodique (sélectionner les informations, utiliser un schéma ou une procédure, répondre à la question par une phrase).</li> <li>- Résoudre un problème nécessitant deux étapes.</li> <li>- Résoudre des problèmes relevant de la multiplication dans des cas très simples.</li> <li>- Résoudre des problèmes avec des situations de comparaison.</li> <li>- Résoudre des problèmes avec une situation de partage.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rechercher l'état final, l'état initial ou la transformation dans des situations d'ajout ou de retrait.</li> <li>- Chercher la somme de toutes les parties ou la valeur d'une partie.</li> <li>- Utiliser des compétences sur la monnaie dans des problèmes d'achat liés à la vie courante.</li> <li>- Résoudre des problèmes impliquant des situations variées de comparaison entre deux mesures ou entre les tailles de deux collections.</li> <li>- Travailler sur le sens des opérations en associant un problème à une opération.</li> <li>- Se constituer un socle de problèmes référents illustrant les différentes catégories abordées.</li> <li>- Résoudre des problèmes de typologie variée (solutions réclamant une ou plusieurs étapes).</li> <li>- Résoudre des problèmes multiplicatifs de différents types.</li> <li>- Résoudre des problèmes dans des situations de partage et de groupement.</li> </ul>	

- Repérer les données utiles, les données inutiles, les données manquantes pour résoudre un problème.

-Prélever et utiliser des données présentées dans un tableau. Effectuer des calculs simples pour compléter un tableau.

- Comprendre le fonctionnement d'un diagramme en bâtons. Lire et interpréter les données d'un diagramme en bâtons.

- Résoudre une situation problème nécessitant des conversions et des calculs sur les mesures de longueurs.  
+ durée + contenance+ masse