

## Compétences du programme de Formation mathématique (cycle 2)

## Dates des activités

### 1. Nombres

1.1 COMPTER, DÉNOMBRER, CLASSER							
1.1.1	Dénombrer						
1.1.2	Dire, lire et écrire des nombres dans la numération décimale de position en comprenant son principe						
1.1.3	Classer (situer, ordonner, comparer)						
1.2 ORGANISER LES NOMBRES PAR FAMILLES							
1.2.1	Décomposer et recomposer						
1.2.3	Créer des familles de nombres à partir d'une propriété donnée (pair, impair, multiple de..., diviseur de...)						
1.2.4	Relever des régularités dans des suites de nombres						
1.3 CALCULER							
1.3.1	Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées						
1.3.2	Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat						
1.3.3	Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure, et les restituer de mémoire						
1.3.4	Utiliser la soustraction comme le réciproque de l'addition et la division comme la réciproque de la multiplication						
1.3.5	Utiliser les décompositions appropriées des nombres dans un calcul						
1.3.6	Utiliser des propriétés des opérations						
1.3.9	Vérifier le résultat d'une opération						
1.3.10	Utiliser l'égalité en termes de résultat et en termes d'équivalence						
1.3.11	Écrire des nombres sous une forme adaptée (entière, décimale ou fractionnaire) en vue de les comparer, de les organiser ou de les utiliser						
1.3.12	Utiliser les conventions d'écriture mathématique						
1.3.14	Utiliser, dans leur contexte, les termes usuels et les notations propres aux nombres et aux opérations						

## 2. Solides et figures

### Dates des activités

2.1 REPÉRER							
2.1.1	Se situer et situer des objets						
2.1.2	Associer un point à ses coordonnées dans un repère (droite, repère cartésien)						
2.1.3	Se déplacer en suivant des consignes orales						
	Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données						
2.2 RECONNAITRE, COMPARER, CONSTRUIRE, EXPRIMER							
2.2.1	Reconnaître, comparer des solides et des figures, les différencier et les classer						
2.2.2	Construire des figures et des solides simples avec du matériel varié						
2.2.3	Tracer des figures simples						
2.2.4	Connaitre et énoncer les propriétés de côtés et d'angles utiles dans les constructions de quadrilatères et de triangles						
2.2.6	Associer un solide à sa représentation dans le plan et réciproquement (vues coordonnées, perspective cavalière, développement)						
2.3 DÉGAGER DES RÉGULARITÉS, DES PROPRIÉTÉS, ARGUMENTER							
2.3.1	Dans un contexte de pliage, de découpage, de pavage et de reproduction de dessins, relever la présence de régularités						
2.3.3	Reconnaître et construire des agrandissements et des réductions de figures						
2.3.4	Comprendre et utiliser, dans leur contexte, les termes usuels propres à la géométrie						

### 3. Grandeurs

### Dates des activités

3.1 COMPARER, MESURER							
3.1.1	Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître, la nommer						
3.1.2	Effectuer le mesurage en utilisant des étalons familiers et conventionnels et en exprimer le résultat						
3.1.3	Faire des estimations en utilisant des étalons familiers et conventionnels						
3.1.4	Construire et utiliser des démarches pour calculer des périmètres, des aires et des volumes						
3.1.6	Se situer et situer des évènements dans le temps						
3.1.7	Connaitre le sens des préfixes déca-, déci-, hecto-, kilo-, centi-, milli.						
3.1.8	Établir des relations dans un système pour donner du sens à la lecture et à l'écriture d'une mesure						

3.2 OPÉRER, FRACTIONNER							
3.2.1	Fractionner des objets en vue de les comparer						
3.2.3	Additionner et soustraire deux grandeurs fractionnées						
3.2.5	Résoudre des problèmes simples de proportionnalité directe						
3.2.9	Comprendre et utiliser, dans leur contexte, les termes usuels propres aux grandeurs						

### 4. Traitement de données

4.1 TRAITER DES DONNÉES							
4.1.1	Organiser selon un critère						
4.1.2	Lire un graphique, un tableau, un diagramme						

5. Établir des liens							
----------------------	--	--	--	--	--	--	--

#### Légende:

Certaines compétences ne sont pas indiquées (numéros manquants) car elles ne doivent pas être travaillées au cycle 2.

#### Avertissements:

Les compétences sont intitulées de la même façon pour tout l'enseignement fondamental. Afin de savoir ce qui est attendu des élèves pour chaque compétence dans un cycle en particulier, il est nécessaire de consulter les "attendus" qui sont détaillés dans le programme.

Le nombre de cases proposé pour indiquer les dates d'activités réalisées est de 6, mais cela n'a aucune valeur prescriptive. Le nombre d'activités sera déterminé par l'enseignant et sera différent d'une compétence à l'autre (parfois moins que six, parfois beaucoup plus).