

	Compétences attendues en fin de cycle 2 apprentissages fondamentaux	CP	CE1	CE2
Nombres et calculs	Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Jusqu'à 100	Jusqu'à 600 éventuellement jusqu'à 1000	Jusqu'à 10000
	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Jusqu'à 100	Jusqu'à 600, éventuellement jusqu'à 1000	Jusqu'à 10000
	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Résoudre des problèmes additifs et soustractifs	Résoudre des problèmes additifs, soustractifs, multiplicatifs et des problèmes de partage et de groupements	Résoudre des problèmes additifs, soustractifs, multiplicatifs et des problèmes de partage et de groupements
	Calculer avec des nombres entiers	Développer des procédures de calcul adaptées et une technique opératoire pour l'addition	Développer des procédures de calcul adaptées pour l'addition, la soustraction, la multiplication ; et une technique opératoire de l'addition et de la soustraction	Développer des procédures de calcul adaptées et une technique opératoire pour l'addition, la soustraction, la multiplication, et la division euclidienne par un nombre à 1 chiffre et par des nombres comme 10, 25, 50, 100
Grandeurs et mesures	Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées	Comparer, estimer des longueurs (double et moitié), des durées (relation jour et semaine)	Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées Relations entre j et h et entre h et min	Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées Relations entre les unités
	Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs	Utiliser le lexique des longueurs et des prix en euros	Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs – pour les longueurs : dm, cm, m, km – pour les masses : g et kg – pour les contenances : litre – pour les prix : en euros et centimes d'euros – pour les durées : j, h et min	Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs – pour les longueurs : mm, cm, dm, m, km – pour les masses : g, kg et tonne – pour les contenances : L, cL et dL – pour les prix : en euros et centimes d'euros – pour les durées : j, mois, année, siècle millénaire; h, min, s
	Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix	Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des prix (en euros)	Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix	Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix
Espace et géométrie	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations dans la classe, dans l'école	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations dans la classe, dans l'école, puis le quartier proche, coder des déplacements à l'aide d'un logiciel de programmation	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations dans la classe, dans l'école, dans le quartier proche ou le quartier étendu ou le village Comprendre et produire des algorithmes simples pour coder des déplacements
	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides	Reconnaître, trier et nommer des solides variés. Les décrire (face, sommet, arête)	Reconnaître, trier et nommer des solides variés. Les décrire (face, sommet, arête). Construire un cube avec des carrés ou des tiges assemblés	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides Approcher la notion de patron du cube
	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques et un cercle à partir de son centre et de son rayon	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques et un cercle à partir de son centre et de son diamètre
	Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie	Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'égalité de longueurs (bande de papier)	Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de symétrie Utilisation de la règle graduée, bande de papier, équerre	Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie Utilisation de la règle graduée, bande de papier, équerre et compas)

En bleu, ce qui est spécifique à chaque niveau.

L'initiation à l'utilisation de logiciels de géométrie permettant de produire ou déplacer des figures ou composantes de figures se fait graduellement, en lien avec l'ensemble des activités géométriques et le développement des connaissances et compétences géométriques. L'usage des logiciels de géométrie dynamique relève essentiellement des cycles 3 et 4.