



Compétences travaillées dans les problèmes de la manche

Dans le tableau ci-dessous, vous retrouverez l'ensemble des attendus visés par les problèmes proposés en cycle 2.

Les attendus écrits en vert correspondent aux attendus de fin de cycle ou compétences des programmes alors que les attendus écrits en noir correspondent aux attendus de fin d'année.

	CP	CE1	CE2
Problème 1	<p>Se repérer en utilisant des représentations</p> <p>Reconnaître et repérer les solides simples .</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes de partage.</p>	<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.</p> <p>Décrire : cube, pyramide, pavé droit en utilisant les termes face, sommet et arête.</p>
Problème 2	<p>Se repérer et se déplacer en utilisant des repères et des représentations.</p> <p>Situer les uns par rapport aux autres des objets en utilisant un vocabulaire spatial précis.</p>	<p>Résoudre des problèmes impliquant des longueurs.</p> <p>Il résout des problèmes en une ou deux étapes impliquant des longueurs.</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.</p> <p>Résoudre des problèmes nécessitant l'exploration d'un tableau.</p>

	CP	CE1	CE2
Problème 3	<p>Résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une ou deux étapes (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable).</p>	<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.</p> <p>Reconnaître les figures usuelles suivantes : carré, rectangle, triangle et cercle.</p>	<p>Résoudre des problèmes impliquant des longueurs.</p> <p>Résoudre des problèmes en une ou deux ou étapes impliquant des longueurs.</p>
Problème 4	<p>Résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes du champ additif.</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes du champ multiplicatif en une, deux ou trois étapes.</p>
Problème 5	<p>Résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape.</p>	<p>Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.</p> <p>Décrire : cube, pyramide, pavé droit en utilisant les termes face, sommet et arête.</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes du champ additif et multiplicatif en une, deux ou trois étapes.</p>
Problème 6	<p>Résoudre des problèmes impliquant des longueurs.</p> <p>Il résout des problèmes en une ou deux étapes impliquant des longueurs.</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.</p> <p>Résoudre des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.</p>	<p>(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.</p> <p>Utiliser ou produire une suite d'instructions qui codent un déplacement.</p>