

Ecole Saint-Adjutor
54, rue de Marzelles
27200 Vernon

MON CAHIER
DE PROGRES
CYCLE 2



Prénom : _____

Nom : _____

Date de naissance : _____



Qu'est-ce que notre cahier de progrès ?

C'est un cahier qui regroupe les compétences du cycle à acquérir. Il permet de mesurer les progrès de l'élève tout au long de l'année.



- Le cahier a donc **3 principaux objectifs** :
 - Rendre l'élève acteur de son évolution** et de l'acquisition des compétences du cycle 3. Grâce aux vignettes compétences, il visualise l'ensemble des compétences qu'il doit essayer d'acquérir au fil du cycle.
 - Constituer un outil de travail pour les enseignants** : Pour l'année en cours, il est un support de communication avec l'élève, afin de faire le point sur les compétences acquises et celles qui restent à consolider. Dans le cycle, il est un outil de liaison entre les classes et propose des repères de progressivité favorisant le travail d'équipe.
 - Communiquer aux parents** les progrès accomplis par leur enfant dans les différents domaines d'enseignement du cycle 2.

Cette évaluation positive valorise le cheminement individuel parcouru, les réussites et les efforts des élèves. Grâce à cette vision plus claire de ce qui est attendu d'eux en fin de cycle 2, ils peuvent ainsi, progresser à leur rythme et être motivés de voir leur cahier se remplir au fur et à mesure de l'année.

Ainsi, ce cahier propose une vision globale de ce qui est attendu en cycle 2, sans distinction entre les différentes classes (CP, CE1 et CE2).

Ce cahier de progrès sera donc commun aux classes de **CP , CE1 et CE2**.

Les compétences présentes dans ce cahier de progrès sont celles du **socle** et des **nouveaux programmes 2016** (cycle 2) paru au **Bulletin officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015**, et tiennent compte **des ajustements des programmes 2018**.

Pour chaque compétence, et après évaluation, l'élève indique son degré de maîtrise en coloriant une des jauges constituant les marches de l'escalier de progression :

Dans certains domaines, l'élève doit parfois valider progressivement une compétence en coloriant chaque sous-thèmes chaque fois qu'il aura été évalué.

Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.



Questionner le temps

Se repérer dans le temps et mesurer des durées.
Repérer et situer quelques événements dans un temps long.

<p>Identifier les rythmes cycliques du temps.</p> <input type="checkbox"/>	<p>Lire heure et les dates.</p> <input type="checkbox"/>	<p>Mesurer des durées (jour, semaine, heure, mois, année).</p> <input type="checkbox"/>	<p>Estimer des durées (jour, semaine, heure, mois, année).</p> <input type="checkbox"/>
--	--	---	---

Même si elle n'a pas été encore validée par l'élève (mais tout de même travaillée en classe) une compétence sera cochée au crayon à papier afin que l'élève puisse visualiser **rapidement** et de façon **autonome**, les compétences qui sont à retravailler.



Français



2



Comprendre et s'exprimer à l'oral

F1

Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus.



F2

Dire pour être entendu et compris.



F3

Participer à des échanges dans des situations diversifiées.



F4

Adopter une distance critique par rapport au langage produit.

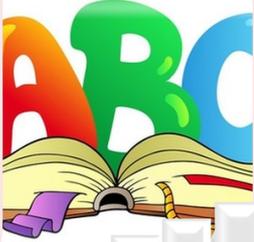


Lire

F5



Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.



F6

Comprendre un texte et contrôler sa compréhension.



F7

Pratiquer différentes formes de lecture.



F8

Lire à voix haute.



Écrire

F9

Copier.



F10



Écrire un texte en commençant à s'approprier une démarche.



F11

Réviser et améliorer l'écrit produit.





Comprendre le fonctionnement de la langue

F12



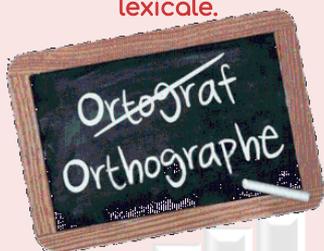
Passer de l'oral à l'écrit



F13



S'initier à l'orthographe lexicale.



F14



Se repérer dans une phrase simple.



F15



Maîtriser l'orthographe grammaticale de base.



F16



Construire le lexique





Mathématiques



4



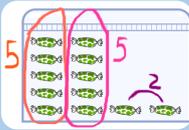
Nombres et calculs



M1



Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.

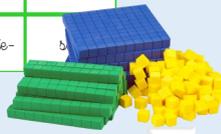


M2



Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.

32	trente-	deux
46	quarante-	



M3



Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.



M4



Calculer avec des nombres entiers



Grandeurs et mesures



M5



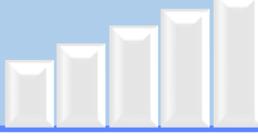
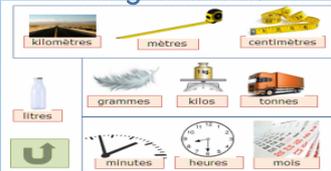
Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances et des durées.



M6



Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.



M7



Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.



Espace et géométrie



M8



(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.

4					
3					
2					
1					
	A	B	C	D	E

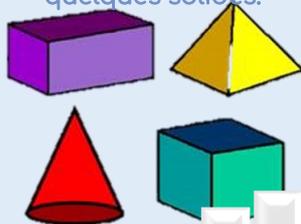
case C2



M9



Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, quelques solides.



M10



Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.



M11



Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.





Enseignement Moral et Civique



5

Respecter autrui

Accepter et respecter les différences.



Respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres.



Adopter un comportement responsable par rapport à soi et à autrui.



Adapter sa tenue, son langage et son attitude au contexte scolaire.



Savoir écouter autrui.



Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés



Respecter les règles de la vie collective.



Connaître les valeurs, les principes et les symboles de la République française.



Construire une culture civique

Accéder à une première connaissance des cadres d'une société démocratique



Participer et prendre sa place dans un groupe.



Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général.



Écouter autrui et produire un point de vue



Questionner le Monde

Pratiquer des démarches scientifiques.



Imaginer, réaliser.



S'approprier des outils et des méthodes.



Pratiquer des langages.



Mobiliser des outils numériques.



Adopter un comportement éthique et responsable.



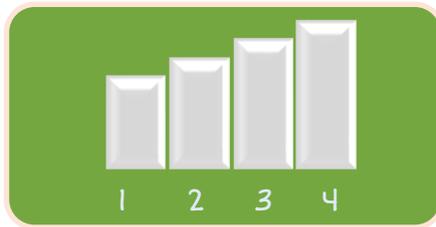
Se situer dans l'espace et le temps.



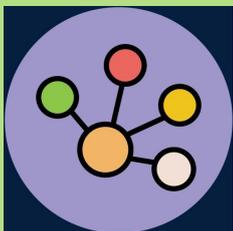
Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

La matière

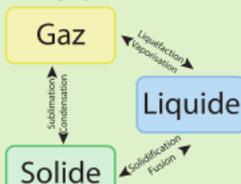
Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états.
Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.



Quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz.



Les changements d'états de la matière, notamment solidification, condensation et fusion.



Les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau).



Existence, effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air)



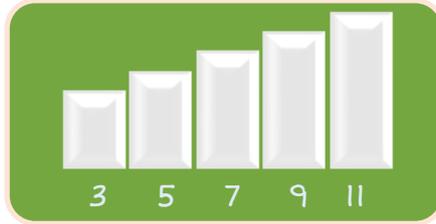
Questionner le Monde



7

Le monde vivant

Connaitre des caractéristiques du monde vivant, ses interactions, sa diversité.
Reconnaitre des comportements favorables à sa santé.



Développement des animaux et des végétaux.



Le cycle de vie des êtres vivants.



Régimes alimentaires de quelques animaux.



Diversité des organismes vivants présents dans un milieu et leur interdépendance.



Relations alimentaires entre les organismes vivants et chaîne de prédation.



Mesurer et observer sa croissance (corps).



Mesurer et observer sa croissance (dentition).



Catégories et apports des aliments et leur origine.



L'équilibre alimentaire.



Effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme.



Changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos).



Questionner le Monde

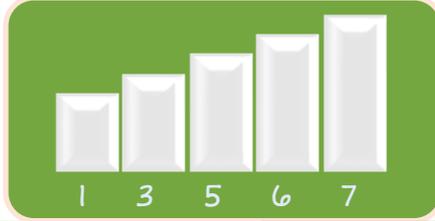


8

Les objets techniques

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.
Réaliser quelques objets et circuits électriques simples, en respectant des règles élémentaires de sécurité.

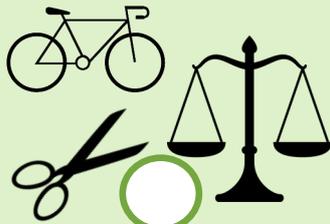
Commencer à s'appropriier un environnement numérique.



Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction.



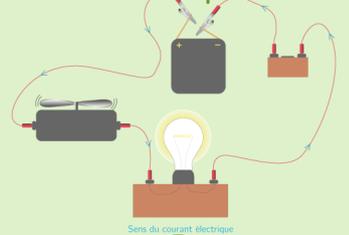
Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques.



Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants ou suivant un schéma de montage.



Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique.



Différencier des objets selon s'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur.



Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique.



Être familiarisé avec le traitement de texte.



Questionner l'espace

Se repérer dans l'espace et le représenter.
Situer un lieu sur une carte, sur un globe, ou sur un écran.

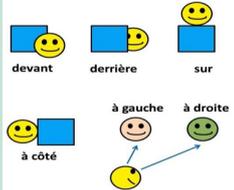


Questionner le Monde

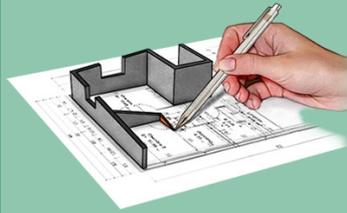
Se repérer dans son environnement proche.



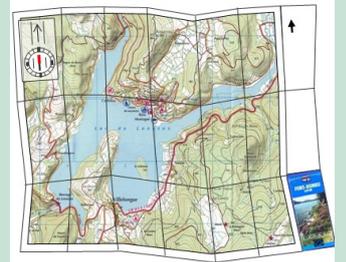
Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.



Produire des représentations des espaces familiers et moins familiers.



Lire des plans, se repérer sur des cartes.



Identifier des représentations globales de la terre et du monde.



Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe.



Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents.



Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres..



Questionner le temps



Se repérer dans le temps et mesurer des durées.
Repérer et situer quelques évènements dans un temps long.



Identifier les rythmes cycliques du temps.



Lire l'heure et les dates.



Mesurer des durées (jour, semaine, heure, mois, année).



Estimer des durées (jour, semaine, heure, mois, année).



Questionner le Monde

Comparer et comprendre les relations entre des durées (jour, semaine, heure, mois, année).



Situer des événements les uns par rapport aux autres.



Le temps des parents, les générations vivantes et la mémoire familiale.



L'évolution des sociétés au fil du temps : l'alimentation.



L'évolution des sociétés au fil du temps : l'habitat.



L'évolution des sociétés au fil du temps : les vêtements.



L'évolution des sociétés au fil du temps : les outils.



L'évolution des sociétés au fil du temps : les guerres.



L'évolution des sociétés au fil du temps : les déplacements.



Repérer les périodes de l'histoire, quelques grandes dates, personnages et dates.



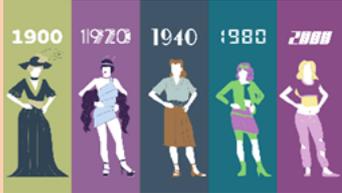
Explorer les organisation du monde

Comparer quelques modes de vie et quelques représentations du monde.
Comprendre qu'un espace est organisé.
Identifier des paysages



Questionner le Monde

Comparer des modes de vie à différentes époques.



Comparer des modes de vie de différentes cultures.



Découvrir des espaces très proches.



Découvrir des organisations spatiales à partir de photographies et de documents cartographiques.



Découvrir une carte thématique simple des villes en France.



Découvrir le rôle de certains acteurs urbains.



Reconnaitre les principaux paysages français.



Découvrir quelques paysages de la planète et leurs caractéristiques.



Langue Vivante : Anglais



Comprendre l'oral



S'exprimer oralement en continu.



Prendre part à une conversation.

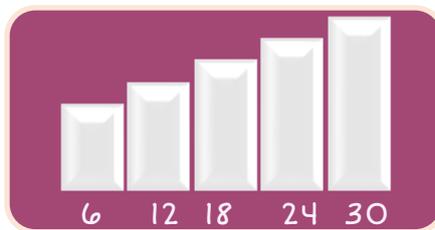


Découvrir quelques aspects culturels d'une langue



Activités culturelles et linguistiques

Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes, des phrases simples au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les locuteurs ou interlocuteurs parlent lentement et distinctement.





L'enfant

Soi, le corps.



Les vêtements.



La famille.



L'organisation de la journée.



Les habitudes de l'enfant.



Les trajets quotidiens de l'enfant.



Les usages dans les relations à l'école.



Le temps, les grandes périodes de l'année, de la vie.



Sensations, goûts et sentiments.



Éléments de description physique et morale.



La classe

L'alphabet.



Les nombres.



Les repères temporels



Climat et météo.





Langue Vivante : Anglais



Les règles et règlements dans la classe.



Les activités scolaires.



Le sport.



Les couleurs.



L'univers enfantin

La maison, l'environnement immédiat et concret.



La vie quotidienne, les commerces, les lieux publics.



L'environnement géographique ou culturel proche.



Les animaux.



Les contes et légendes.



Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature



Les comptines, les chansons.



La littérature enfantine.



Quelques villes, campagnes et paysages typiques.



Les drapeaux et monnaies.



Les grandes fêtes et coutumes.



Les recettes





Education physique et sportive

Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée

Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés..



Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin.



© SportPhoto - G.Travailant

Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres.



Remplir quelques rôles spécifiques.



Adopter ses déplacements à des environnements variés

Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersions.



Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. *L'espace est aménagé et sécurisé.*



Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent.



Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel (En situation aménagée ou à effectif réduit)

S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.



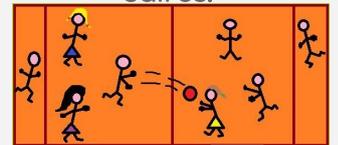
Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.



Connaître le but du jeu.



Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.



S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.



S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.





Enseignements Artistiques



Education musicale

Expérimenter sa voix parlée et chantée, explorer ses paramètres, la mobiliser au bénéfice d'une production expressive.



Connaitre et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise.



Imaginer des organisations simples : créer des sons et maîtriser leur succession.



Exprimer sa sensibilité et exercer son esprit critique tout en respectant les goûts et points de vue de chacun.



Arts plastiques

Réaliser et donner à voir individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses.



Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif.



Coopérer dans un projet artistique.



S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art.



Comparer quelques œuvres d'art.



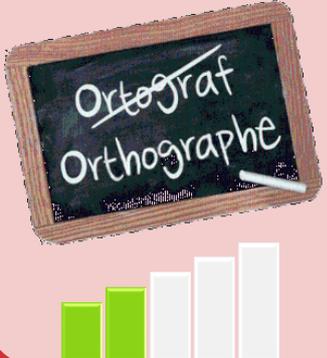


Certaines compétences de **français** et de **mathématiques** sont plus vastes et donc plus difficiles à identifier concrètement par les élèves. Les cases compétences **étoilées** renverront les élèves à une liste de sous-compétences en annexes qui les aidera à évaluer l'évolution de leurs progrès.

Compétence générale

F13 

S'initier à l'orthographe



Plus on valide de sous-compétences, plus la jauge se remplit.

Sous chaque groupe de sous-compétences, se trouve une légende, indiquant le nombre de sous-compétences à valider pour pouvoir colorier chaque niveau.

Attention : Il n'y a pas d'ordre précis de validation à suivre.



J'ai validé 6 sous-compétences, je peux donc colorier les deux premières marches de l'escalier !

F13

S'initier à l'orthographe lexicale.

Connaître le vocabulaire lié aux domaines disciplinaires.



Savoir regrouper les mots par séries.



Mémoriser les principaux mots invariables.



Mémoriser du vocabulaire couramment employé.



Mémoriser du vocabulaire de l'univers familier à l'élève.



Sous-compétences se rapportant à la compétence F13

Une sous-compétence peut contenir plusieurs cases correspondant à plusieurs niveaux de maîtrise attendus au fil du cycle

De plus, pour ces compétences spécifiques et pour qu'ils puissent voir leur évolution, (sans avoir à attendre la fin de l'année voire du cycle pour valider une compétence) les élèves auront 5 niveaux de progression.



Annexes Français



F5

Identifier des mots de manière experte de plus en plus aisée.

a <input type="checkbox"/>	i y <input type="checkbox"/>	l <input type="checkbox"/>	o <input type="checkbox"/>	é <input type="checkbox"/>	ø <input type="checkbox"/>
u <input type="checkbox"/>	f <input type="checkbox"/>	e <input type="checkbox"/>	m <input type="checkbox"/>	ch <input type="checkbox"/>	n <input type="checkbox"/>
è ê <input type="checkbox"/>	v <input type="checkbox"/>	ou <input type="checkbox"/>	z <input type="checkbox"/>	ř <input type="checkbox"/>	c <input type="checkbox"/>
b <input type="checkbox"/>	j <input type="checkbox"/>	g <input type="checkbox"/>	d <input type="checkbox"/>	en an <input type="checkbox"/>	t <input type="checkbox"/>
h <input type="checkbox"/>	br or dr <input type="checkbox"/> fr gr pr tr vr <input type="checkbox"/>	bl d <input type="checkbox"/> fl gl pl <input type="checkbox"/>	in <input type="checkbox"/>	on <input type="checkbox"/>	am em <input type="checkbox"/> im om <input type="checkbox"/>
oi <input type="checkbox"/>	au <input type="checkbox"/>	ai ei et <input type="checkbox"/>	er erz <input type="checkbox"/>	ch k q <input type="checkbox"/>	eu œu <input type="checkbox"/>
gu ge <input type="checkbox"/>	ain ein ail <input type="checkbox"/>	eau <input type="checkbox"/>	ain <input type="checkbox"/>	ø = z <input type="checkbox"/>	ph = f <input type="checkbox"/>
ce ci ç <input type="checkbox"/>	gn <input type="checkbox"/>	ill y <input type="checkbox"/>	ail eil <input type="checkbox"/> aill eill <input type="checkbox"/>	euil <input type="checkbox"/>	ian <input type="checkbox"/> ien ouill <input type="checkbox"/>
ti = si <input type="checkbox"/>	œ <input type="checkbox"/>	r <input type="checkbox"/>	e = é <input type="checkbox"/>		





F10

Ecrire un texte en commençant à s'appropriier une démarche.

Trouver et organiser ses idées en rédigeant une phrase cohérente.



Trouver et écrire des phrases cohérentes qui s'enchaînent.



Réinvestir ses connaissances de la langue.



Rédiger un texte d'environ une demi page.



Identifier les caractéristiques propres à différents genres ou formes de textes.



1 2 3 4 5

F12

Passer de l'oral à l'écrit

Connaitre les correspondances graphophonologiques.



Maîtriser les valeurs sonores des lettres (s—c—g)



Ecrire certains graphèmes selon la lettre qui suit (an/am—en/em—on/om—in/im)



1 2 4 5 6

F13

S'initier à l'orthographe lexicale.

Connaitre le vocabulaire lié aux domaines disciplinaires.



Savoir regrouper les mots par séries.



Mémoriser les principaux mots invariables.



Mémoriser du vocabulaire couramment employé.



Mémoriser du vocabulaire de l'univers familier à l'élève.



2 5 7 10 12



Annexes Français



F14

Se repérer dans une phrase simple

Identifier les déterminants

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier les noms

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier les verbes

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier les adjectifs

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier les pronoms

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Comprendre le caractère invariable de certains mots

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
prepositions
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier les mots invariables

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier les groupes nominaux

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Reconnaître les formes négatives et exclamatives et savoir faire les transformations.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
prepositions
adjectifs démonstratifs
masculin

Utiliser les signes de ponctuation de fin de phrase et du discours rapporté.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
prepositions
adjectifs démonstratifs
masculin

Reconnaître les 3 types de phrases.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Identifier la phrase, distinguer les principaux constituants.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
prepositions
adjectifs démonstratifs
masculin

Reconnaître le sujet dans la phrase.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectif
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Reconnaître le verbe dans la phrase.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
preposition
adjectifs démonstratifs
masculin

Reconnaître les compléments, sans distinction.

articles définis
noms
déterminants
pluriel
adjectifs
articles indéfinis
prepositions
adjectifs démonstratifs
masculin

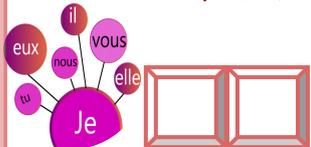




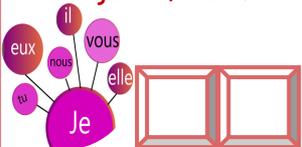
F15

Maitriser l'orthographe grammaticale de base

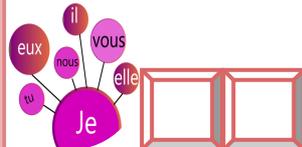
Comprendre la chaine d'accord déterminant / nom.



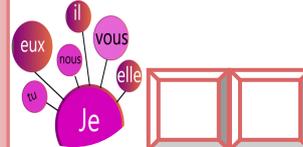
Comprendre la chaine d'accord adjectif / nom.



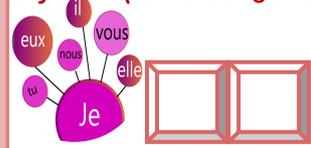
Comprendre le fonctionnement du groupe nominal



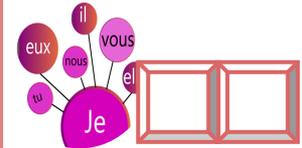
Identifier la relation sujet / verbe



Utiliser des marques d'accord pour les noms et adjectifs (nombre et genre)



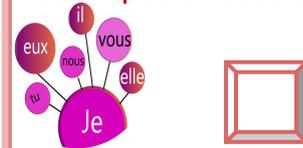
Utiliser d'autres formes de pluriel



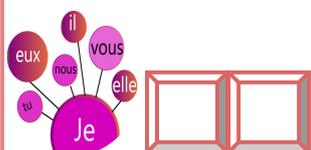
Utiliser les marques du féminin quand elles s'entendent.



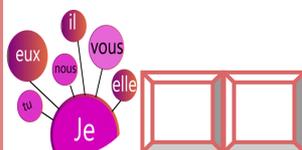
Savoir utiliser à l'oral la forme verbale adaptée au temps du discours.



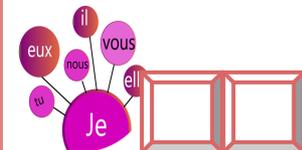
Identifier le radical et la terminaison.



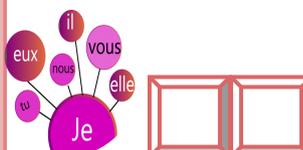
Conjuguer les verbes du 1er groupe au présent.



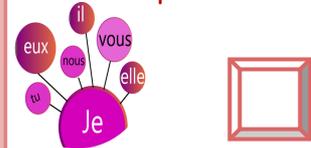
Conjuguer les verbes du 1er groupe au futur.



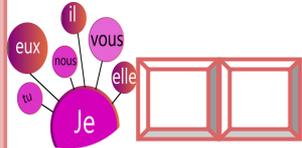
Conjuguer les verbes du 1er groupe à l'imparfait



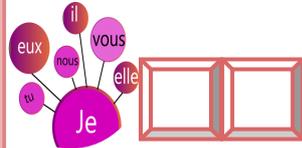
Conjuguer les verbes du 1er groupe au passé composé



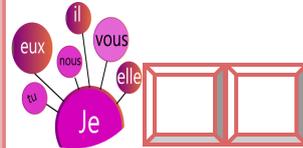
Conjuguer les auxiliaires être et avoir au présent.



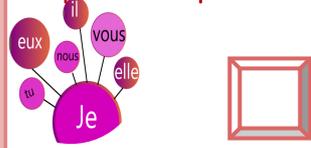
Conjuguer les auxiliaires être et avoir au futur



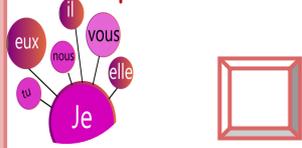
Conjuguer les auxiliaires être et avoir à l'imparfait



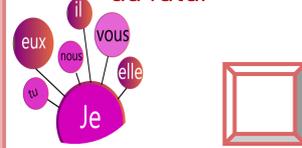
Conjuguer les auxiliaires être et avoir au passé composé



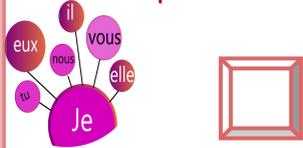
Conjuguer quelques verbes irréguliers au présent.



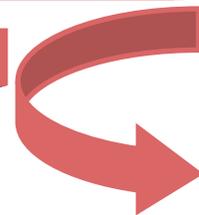
Conjuguer quelques verbes irréguliers au futur



Conjuguer quelques verbes irréguliers à l'imparfait



Suite F15





Annexes Français



Conjuguer quelques verbes irréguliers au passé composé.



Trouver l'infinitif du verbe conjugué.



Distinguer temps simples et temps composés



F16

Construire le lexique.

Savoir trouver des mots d'une même famille.



Savoir trouver des synonymes.



Savoir trouver des antonymes.



Percevoir les registres familier, courant, soutenu.



Etre capable de consulter un dictionnaire et de se repérer dans un article papier



Etre capable de consulter un dictionnaire et de se repérer dans un article numérique





Annexes Mathématiques

$$2 + 3 = 5$$

$$7 - 4 = 3$$

$$9 \times 3 = 27$$



M1

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.

Dénombrer, constituer et comparer des collections.

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Désigner une collection en écritures additives,

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Désigner une collection en écritures multiplicatives.

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Désigner une collection en unités de numération.

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Désigner une collection en écritures usuelles.

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Utiliser diverses stratégies pour comparer des collections

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.

5	5
5	5
5	5
5	5
5	5

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, différent, >, <.

--	--	--

M2

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.

Utiliser diverses représentations des nombres.

32	trante-	deux
46	quarante-	six

--	--	--

Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs arithmétiques.

--	--	--

Utiliser des écritures de numération 5d 6u mais aussi 4d 16u.

32	trante-	deux
46	quarante-	six

--	--	--

Graduer une demi droite munie d'un point d'origine à l'aide d'une unité de longueur.

32	trante-	deux
46	quarante-	six

--	--	--

Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.

32	trante-	deux
46	quarante-	six

--	--	--

Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité.

32	trante-	deux
46	quarante-	six

--	--	--

Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique.

32	trante-	deux
46	quarante-	six

--	--	--





Annexes Mathématiques

$$2 + 3 = 5$$

$$7 - 4 = 3$$

$$9 \times 3 = 27$$

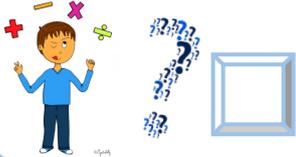


6
5
4
3

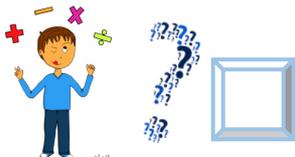
M3

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.

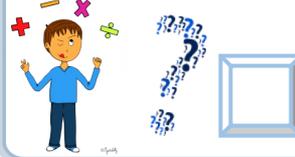
Comprendre le sens des opérations et choisir l'opération adaptée.



Résoudre des problèmes relevant de structures additives.



Résoudre des problèmes relevant de structures multiplicatives.



Résoudre des problèmes relevant de partages ou de groupements.



Exploiter et lire différents modes de données numériques.



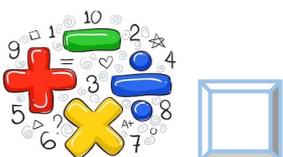
Comprendre une démarche de résolution de problème.



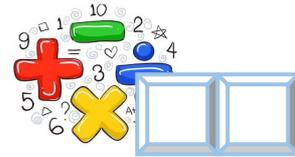
M4

Calculer avec des nombres entiers.

Mémoriser les tables d'addition



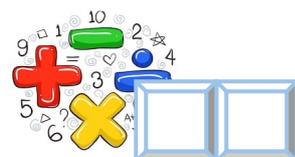
Mémoriser les tables de multiplications.



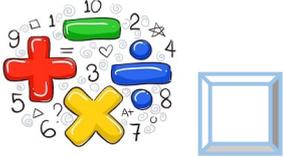
Réaliser des décompositions additives et multiplicatives de 10 et 100.



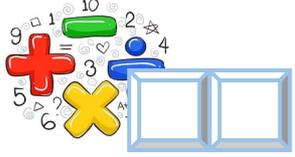
Réaliser des compléments à la dizaine, à la centaine.



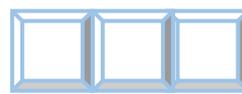
Savoir multiplier par 10, par 100.



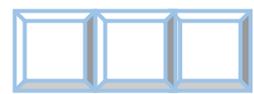
Connaitre les doubles et les moitiés d'usage courant.



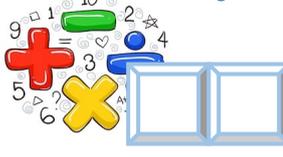
Connaitre le principe de commutativité et l'appliquer dans des situations simples



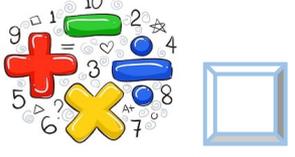
Traiter à l'oral ou à l'écrit des calculs relevant des 4 opérations.



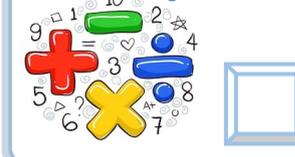
Choisir et expliquer sa stratégie de calcul mental ou de calcul en ligne.



Calculer sans support écrit, pour obtenir un résultat exact.



Calculer sans support écrit, pour estimer un ordre de grandeur.

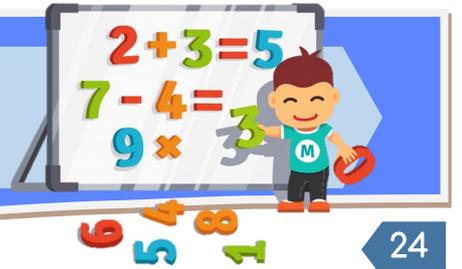


Suite M4

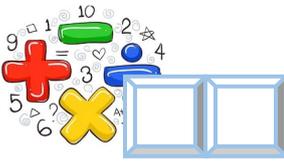




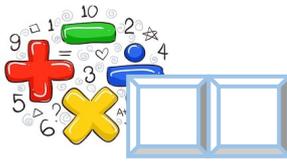
Annexes Mathématiques



Calculer en ligne des écritures additives.



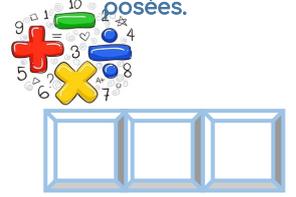
Calculer en ligne des écritures soustractives



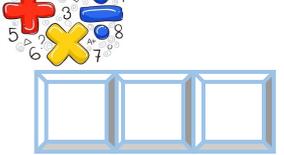
Calculer en ligne des écritures multiplicatives et mixtes.



Calculer des additions posées.



Calculer des soustractions posées.



Calculer des multiplications posées.



M5

Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées.

Comparer des objets et identifier la mesure en jeu (longueur, masse, contenance, durée)



Comparer des longueurs, des masses et des contenances directement ou indirectement.



Estimer à vue des rapports très simple de longueur;



Estimer puis vérifier avec un instrument des ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances.



Encadrer une grandeur par deux nombres entiers d'unités;



Comprendre les relations entre les unités de longueurs, de masses, de contenances.



Comprendre les relations entre les unités de durée.



M6

Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesure spécifiques de ces grandeurs.

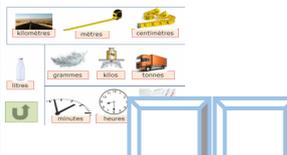
Utiliser le vocabulaire adapté à la mesure en jeu.



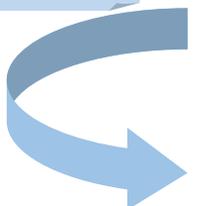
Mesurer des longueurs.



Mesurer des masses et des contenances



Suite M6





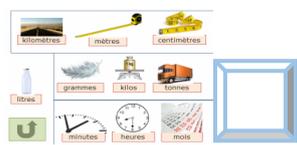
Annexes Mathématiques



Comprendre la notion d'unité.



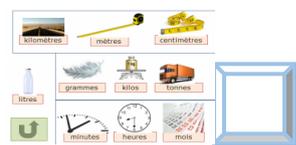
Connaître des unités de longueurs.



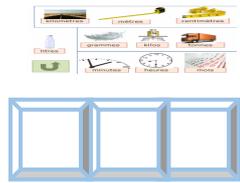
Connaître des unités de masses.



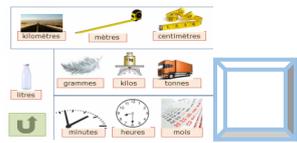
Connaître les unités de contenance.



Lire l'heure.



Représenter une grandeur par une longueur.



M7

Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux.

Réaliser des opérations sur les grandeurs.



Connaître le principe d'utilisation de la monnaie.



Mesurer des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée ou un périmètre.



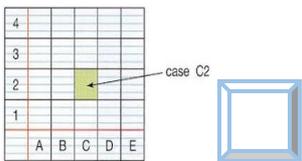
Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples.



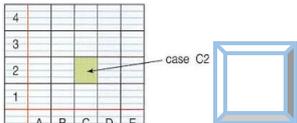
M8

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.

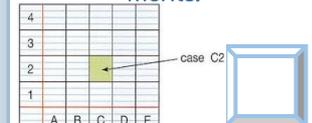
Se repérer dans son environnement proche.



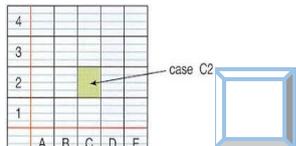
Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.



Connaître le vocabulaire permettant de définir des positions et des déplacements.



Produire quelques représentations de l'espace familial et moins familial.



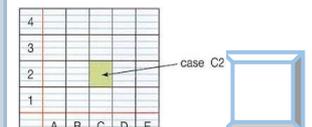
S'orienter, se déplacer, coder et décoder des déplacements en utilisant des repères.



Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire.



Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur écran.





Annexes Mathématiques

$$2 + 3 = 5$$

$$7 - 4 = 3$$

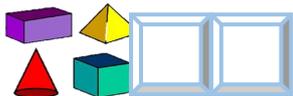
$$9 \times 3 = 27$$



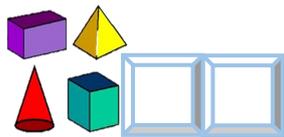
M9

Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire des figures et solides usuels

Reconnaitre, trier et nommer des solides variés et des solides simples dans un environnement proche.



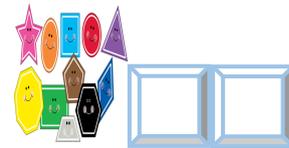
Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire adapté.



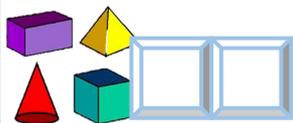
Reconnaitre, nommer et décrire quelques figures planes simples.



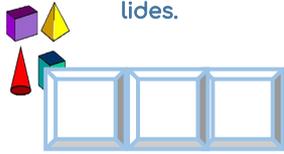
Reproduire des figures planes simples sur papier quadrillé ou uni..



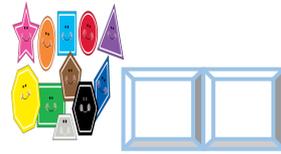
Connaitre la particularité des faces d'un cube et d'un pavé.



Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni et reproduire quelques solides.



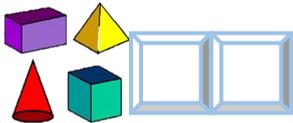
Connaitre les propriétés d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle rectangle..



Construire un carré, un rectangle, un triangle rectangle sur un support uni en connaissant les longueurs de la figure.



Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et les associer.



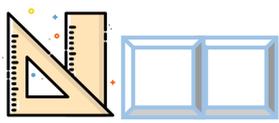
Construire un cercle en connaissant son centre et son rayon.



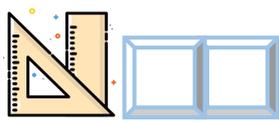
M11

Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.

Connaitre les propriétés des angles et des égalités de longueur des côtés des carrés et rectangles.



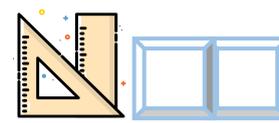
Identifier les liens entre propriétés géométriques et instruments de tracé.



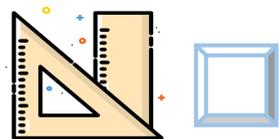
Utiliser la règle pour repérer et produire des alignements.



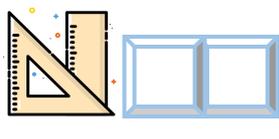
Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.



Reporter une longueur sur une droite déjà tracé en utilisant une bande de papier ou une règle.



Identifier si une figure présente un axe de symétrie et le tracer.



Compléter une figure selon un axe de symétrie.

