

Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écrites en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



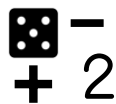
Grandeurs et mesures

--	--	--	--	--	--



Espace et géométrie

EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements				



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



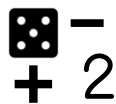
Grandeurs et mesures

GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM4	Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité.				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce. - Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				



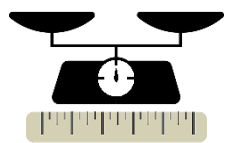
Espace et géométrie

EG1	Se repérer dans son environnement proche				
-----	--	--	--	--	--



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC4	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède. (Relation entre ordinaux et cardinaux.)				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



Grandeurs et mesures

GM4	Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité.				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.- Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				



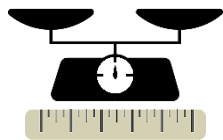
Espace et géométrie

EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaitre, nommer les figures usuelles.				
EG13	Reconnaitre et décrire à partir des côtés un carré, un rectangle.				



Nombres et calcul

NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction,				



Grandeurs et mesures

--	--	--	--	--	--



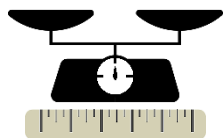
Espace et géométrie

EG1	Se repérer dans son environnement proche.				
EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles				
EG13	Reconnaître et décrire à partir des côtés un carré, un rectangle.				
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements.				



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	<u>Calcul en ligne</u> : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives,				



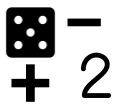
Grandeurs et mesures

GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				
-------------	---	--	--	--	--



Espace et géométrie

EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles.				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	Calcul posé : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction				



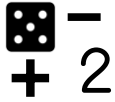
Grandeurs et mesures

--	--	--	--	--	--



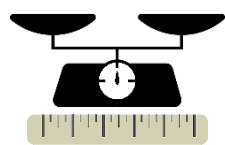
Espace et géométrie

EG1	Se repérer dans son environnement proche.				
EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles.				
EG13	Reconnaître et décrire à partir des côtés un carré, un rectangle.				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC9	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction				



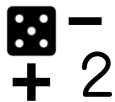
Grandeurs et mesures

GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM4	Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité.				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



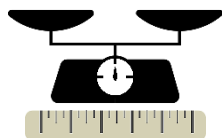
Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
------------	---	--	--	--	--



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



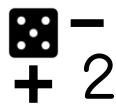
Grandeurs et mesures

GM1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, ou d'une durée. Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées.				
GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.- Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). - Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



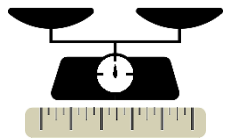
Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,				
EG17	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée.				



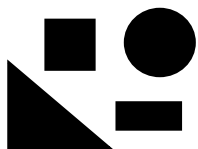
Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC9	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction ...				



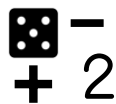
Grandeurs et mesures

GM4	Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité.				
GM5	Mesurer des masses				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.- Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



Espace et géométrie

EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
-------------	---	--	--	--	--



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC15	Vérifier la vraisemblance d'un résultat				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	<u>Calcul en ligne</u> : calculer en utilisant des écritures additives, soustractives ...				



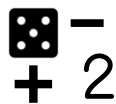
Grandeurs et mesures

GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.- Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				
-----	---	--	--	--	--



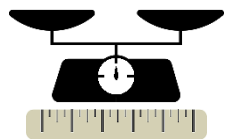
Espace et géométrie

EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG13	Reconnaitre, nommer les figures usuelles				
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.				



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



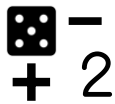
Grandeurs et mesures

GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				
------	---	--	--	--	--



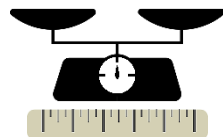
Espace et géométrie

EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaitre, nommer les figures usuelles.				
EG13	Reconnaitre et décrire à partir des côtés un carré, un rectangle.				
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.				



Nombres et calcul

NC1	Dénombrer, constituer et comparer des collections.				
NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC4	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. (Relation entre ordinaux et cardinaux.)				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	Calcul en ligne : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives ...				



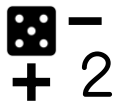
Grandeurs et mesures

GM1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée. Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées.				
GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). - Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



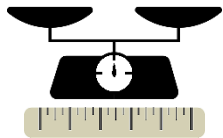
Espace et géométrie

EG1	Se repérer dans son environnement proche				
EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaître et nommer les figures usuelles				
EG13	Reconnaître et décrire à partir de côtés, un carré, un rectangle				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon.				
EG17	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition				



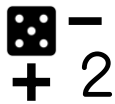
Grandeurs et mesures

GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				
-------------	---	--	--	--	--



Espace et géométrie

EG1	Se repérer dans son environnement proche.				
EG2	Situier des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG5	Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaitre et nommer les figures usuelles				
EG19	Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver)				
EG10	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. Symétrie axiale. Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC9	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



Grandeurs et mesures

GM1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, ou d'une durée. Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées.				
GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



Espace et géométrie

EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG13	Reconnaître et décrire à partir des côtés un carré, un rectangle				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre, ou son centre et son rayon				
EG19	Reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver)				
EG20	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. Symétrie axiale. Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives , utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC15	Vérifier la vraisemblance d'un résultat				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	Calcul en ligne : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives,				
NC18	Calcul posé : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction,				



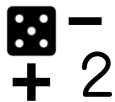
Grandeurs et mesures

--	--	--	--	--	--



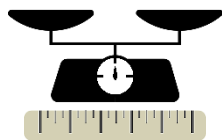
Espace et géométrie

<p>EG2</p>	<p>Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).</p>				
<p>EG4</p>	<p>S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.</p>				
<p>EG5</p>	<p>Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.</p>				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	Calcul en ligne : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives ...				



Grandeurs et mesures

GM1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée. Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées.				
GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM5	Mesurer des masses				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



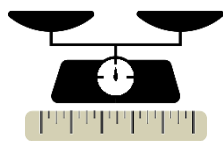
Espace et géométrie

EG1	Se repérer dans son environnement proche				
EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG6	Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. Vocabulaire approprié pour :o nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête).				
EG7	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. Les faces d'un cube sont des carrés. Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).				
EG8	Reproduire des solides.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé, angle droit et équerre, cercle et compas.				
EG12	Reconnaitre, nommer les figures usuelles.				



Nombres et calcul

NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	Calcul en ligne : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives,				



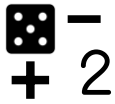
Grandeurs et mesures

GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



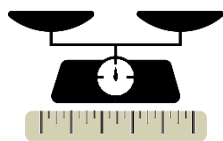
Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC9	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	Calcul posé : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction,				



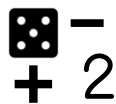
Grandeurs et mesures

--	--	--	--	--	--



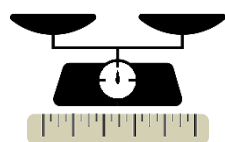
Espace et géométrie

EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG5	Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.				
EG6	Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés. Vocabulaire approprié pour : o nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête).				
EG7	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. Les faces d'un cube sont des carrés. Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).				
EG8	Reproduire des solides.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles.				
EG13	Reconnaître et décrire à partir des côtés un carré, un rectangle.				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,				
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.				
EG17	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	Calcul mental : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



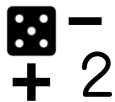
Grandeurs et mesures

GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				
-------------	---	--	--	--	--



Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).- Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères.				
EG6	Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. Vocabulaire approprié pour :o nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête).				
EG7	Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. Les faces d'un cube sont des carrés. Les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).				
EG8	Reproduire des solides.				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG12	Reconnaitre, nommer les figures usuelles.				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,				
EG17	Reporter une longueur sur une droite déjà tracée.				
EG 20	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. Symétrie axiale. Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC4	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède. (Relation entre ordinaux et cardinaux.)				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC15	Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	Calcul en ligne : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives,				
NC18	Calcul posé : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction				



Grandeurs et mesures

GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM3	Estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses en relation avec les unités métriques. Ordres de grandeur des unités usuelles en les associant à quelques objets familiers. Rapports très simples de longueurs (double et moitié).				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce. - Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L - Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				
GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. - Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). - Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. - Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). - Lexique lié aux pratiques économiques.				



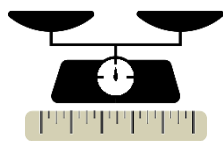
Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. - Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, ...). - Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG6	Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés. Vocabulaire approprié pour : o nommer des solides (boule, cylindre, cône, cube, pavé droit, pyramide) ; décrire des polyèdres (face, sommet, arête).				
EG10	Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni, Vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : carré, rectangle, triangle, côté, sommet, angle droit ; cercle, rayon, centre ; segment, droite.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé, angle droit et équerre, cercle et compas				
EG12	Reconnaître, nommer les figures usuelles.				
EG13	Reconnaître un carré, un rectangle				
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC5	Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant les symboles =, <, >. Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. Ordre. Sens des symboles =, <, >.				
NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC7	Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				



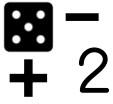
Grandeurs et mesures

GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). - Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros). - Lexique lié aux pratiques économiques.				



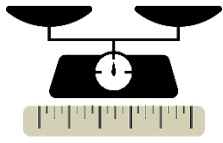
Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG4	S'orienter et se déplacer en utilisant des repères				
EG5	Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.				
EG11	Utiliser la règle, comme instrument de tracé. angle droit et équerre ; cercle et compas.				
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements				
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre				
EG19	Reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver)				
EG20	Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné. Symétrie axiale. Une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver). Une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.				



Nombres et calcul

NC2	Utiliser diverses stratégies de dénombrement. Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, en relation ou non avec des groupements).				
NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC8	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC12	Organisation et gestion de données - Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux. Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC17	<u>Calcul en ligne</u> : calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives,				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition				



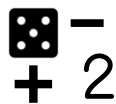
Grandeurs et mesures

GM1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, ou d'une durée. Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées.				
GM2	Comparer des longueurs, des masses, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire. Principe de comparaison des longueurs, des masses				
GM4	Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité.				
GM5	Mesurer des masses				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.- Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				
GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). -Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



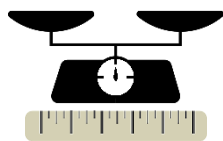
Espace et géométrie

--	--	--	--	--	--



Nombres et calcul

NC3	Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.				
NC4	Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. (Relation entre ordinaux et cardinaux.)				
NC9	Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition				



Grandeurs et mesures

GM1	Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée. Lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux durées.				
GM5	Mesurer des masses				
GM7	Exprimer une mesure dans une ou plusieurs unités choisies ou imposées. - Notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.- Unités de mesures usuelles. longueur : m, dm, cm, km. masse : g, kg, contenance : L- Relations entre les unités de longueur, entre les unités de masses, entre les unités de contenance.				
GM8	mesurer des durées (Unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, mois, année, siècle, millénaire.)				
GM10	Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres. -Opérations sur les grandeurs (addition, soustraction, multiplication par un entier, division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part). - Quatre opérations sur les mesures des grandeurs. -Principes d'utilisation de la monnaie (en euros). -Lexique lié aux pratiques économiques.				



Espace et géométrie

EG2	Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. -Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest,...).-Vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, ...).				
EG5	Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. Repères spatiaux. Relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.				
EG11	Utiliser la règle comme instrument de tracé, angle droit et équerre, cercle et compas				
EG14	Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon,				
EG15	Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements.				
EG16	Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.				



Nombres et calcul

NC6	Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...).				
NC11	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. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction). Problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. Sens des symboles +, -, ×, :				
NC13	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition et de la multiplication. Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.				
NC14	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit .				
NC16	<u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact				
NC18	<u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition				



Grandeurs et mesures

--	--	--	--	--	--



Espace et géométrie
