

MENU

CLG Jean Rostand
 Francois DE LA BARDONNIE (directeur) [fr_FR]
 90 min

Déconnexion

Afin de préserver l'environnement, n'imprimer que si nécessaire !

3 Principaux éléments de mathématiques || Cycle 3 (CE2-CM2) || 32 Gers | Eauze || CLG Jean Rostand

Nombres et calcul

Les nombres entiers

Les fractions

x1    Faire un lien entre une fraction et la notion de partage

Les nombres décimaux

x1    Connaître la valeur de chacun des chiffres de la partie décimale en fonction de sa position (max 1/10 000ème)

x1    Savoir repérer les nombres décimaux et les placer sur une droite graduée

x1    Comparer les nombres décimaux et les ranger

x1    Produire des décompositions liées à une écriture à virgule, en utilisant 10 ; 100 ; 1 000... et 0,1 ; 0,01 ; 0,001...

Calculer mentalement

x1    Calculer mentalement avec les nombres entiers et décimaux

x1    Multiplier et diviser un nombre entier ou décimal par 10, 100, 1 000

Effectuer un calcul posé

x1    Effectuer un calcul posé : Addition de deux nombres entiers

x1    Effectuer un calcul posé : Addition de deux nombres décimaux

x1    Effectuer un calcul posé : Soustraction de deux nombres entiers

x1    Effectuer un calcul posé : Soustraction de deux nombres décimaux

x1    Effectuer un calcul posé : Multiplication de deux nombres entiers

x1    Effectuer un calcul posé : Multiplication de deux nombres décimaux

x1    Division d'un nombre entier par un nombre entier

Problèmes

x1    Déterminer l'opération qui convient

Géométrie

Dans le plan

x1    Utiliser le vocabulaire de la géométrie plane

x1    Utiliser les instruments(règle et équerre) pour vérifier et pour tracer des droites parallèles

x1    Utiliser l'équerre pour vérifier et pour tracer des droites perpendiculaires

x1    Vérifier la nature d'une figure (triangles ou quadrilatères particuliers)

x1    Reproduire un quadrilatère ou un triangle à l'aide d'instruments

Dans l'espace

x1    Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, cylindre, prisme

x1    Reconnaître ou compléter un patron de cube

Problèmes de reproduction, de construction

x1    Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions)

Grandeurs et mesures

Mesures

x1    Utiliser les unités de mesures usuelles

x1    Calculer une durée à partir de la donnée de l'instant initial et de l'instant final

Périmètre

x1    Connaître la notion de périmètre d'un polygone

Aires

x1    Calculer l'aire d'un carré, d'un rectangle en utilisant la formule appropriée

x1    Connaître et utiliser les unités d'aire usuelles (cm², m² et km²)

Angles

x1    Vocabulaire de l'angle

Organisation et gestion des données

Problèmes de proportionnalité

x1    Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant des procédures variées

x1    Résoudre des problèmes usuels (vitesses, ...)