

Référentiel des compétences et erreurs-type

Compétences

- Compter
    - Compter jusqu'à 10
    - Compter jusqu'à 20
    - Compter jusqu'à 60
    - Compter jusqu'à 100
    - Compter jusqu'à 1000
        - Passage de 100
    - Compter jusqu'à 10000
        - Passage de 1000
- Additionner
    - Addition jusqu'à 9
    - Tables d'addition
        - Complément à 10
    - Supplément à 10
    - Doubles jusqu'à 20
    - Addition jusqu'à 99
        - Addition dizaines
        - Complément à la dizaine
        - Supplément à la dizaine
        - Passage de la dizaine
    - Passage de 10
    - Addition jusqu'à 999
        - Addition centaines
        - Complément à la centaine
        - Supplément à la centaine
        - Passage de la centaine
    - Addition jusqu'à 10000
        - Addition milliers
        - Complément au millier
        - Supplément au millier
        - Passage du millier
        - Doubles remarquables
    - Sens des opérations - Addition
    - Additionner jusqu'au dixième
    - Additionner en posant une opération
        - Poser une addition entière sans retenue
    - Passage de 10
- Diviser
    - Diviser par 2
    - Diviser par 10, 100, 1000
        - Diviser par 10 un nombre entier
        - Diviser par 100 un nombre entier
        - Diviser par 1000 un nombre entier
    - Diviser en posant une opération
        - Poser une division entière
        - Poser une division décimale
    - Sens des opérations - Division
-

Soustraire
    - Soustraction jusqu'à 10
    - Soustraction jusqu'à 20
        - Complément soustractif à 10
        - Passage soustractif de 10
        - Demis jusqu'à 20
    - Soustraction jusqu'à 100
        - Soustraction dizaines
        - Complément soustractif à la dizaine
        - Supplément soustractif à la dizaine
        - Passage soustractif de la dizaine
    - Soustraction jusqu'à 1000
        - Soustraction centaines
        - Complément soustractif à la centaine
        - Supplément soustractif à la centaine
        - Passage soustractif de la centaine
    - Soustraction jusqu'à 10000
        - Soustraction milliers
        - Complément soustractif au millier
        - Supplément soustractif au millier
        - Passage soustractif du millier
        - Demis remarquables
    - Sens des opérations - Soustraction
    - Soustraire en posant une opération
        - Poser une soustraction entière sans retenue
- Multiplier
    - Tables de multiplication jusqu'à 10
        - Table de multiplication de 6
        - Table de multiplication de 7
        - Table de multiplication de 8
        - Table de multiplication de 9
        - Table de multiplication de 10
    - Multiplication par 10, 100, 1000
    - Tables de multiplication jusqu'à 5
    - Multiplication par un multiple de 5
    - Sens des opérations - Multiplication
- Nommer un nombre
    - Nommer un nombre jusqu'à 10
    - Nommer un nombre jusqu'à 20
    - Nommer un nombre jusqu'à 60
    - Nommer un nombre jusqu'à 100
    - Nommer un nombre jusqu'à 1000
    - Nommer un nombre jusqu'à 10000
- Ecrire un nombre
    - Ecrire un nombre jusqu'à 10
    - Ecrire un nombre jusqu'à 20
    - Ecrire un nombre jusqu'à 60
    - Ecrire un nombre jusqu'à 100
    - Ecrire un nombre jusqu'à 1000
    -

Ecrire un nombre jusqu'à 10000

- Lire l'heure
    - Heure pleine
    - Demi heures
    - Quarts d'heures
- Représenter un nombre
    - Représenter un nombre jusqu'à 10 par une collection d'objets
    - Représenter un nombre jusqu'à 100 par une collection d'objets
    - Représenter un nombre jusqu'à 1000 par une collection d'objets
- Comparer des nombres
    - Comparer des nombres entiers jusqu'à 100
    - Comparer des nombres entiers jusqu'à 1000
    - Comparer des nombres entiers jusqu'à 10000
    - Comparer des nombres entiers jusqu'à 10
- Décomposer un nombre
    - Connaître les unités de numération décimale jusqu'aux dizaines
    - Connaître les unités de numération décimale jusqu'aux centaines
    - Connaître les unités de numération décimale jusqu'aux milliers
- Ranger des nombres
    - Ranger des nombres entiers jusqu'à 10
    - Ranger des nombres entiers jusqu'à 100
    - Ranger des nombres entiers jusqu'à 1000
    - Ranger des nombres entiers jusqu'à 10000
- Connaître les unités de durée
- Connaître les unités de volume/contenance
- Estimer le volume/contenance de quelques objets de référence
- Comparer un volume/contenance
- Relier un volume et une contenance
- Se déplacer
    - Décrire un déplacement dans un espace par une suite d'instructions
    - Executer un déplacement dans un espace à partir d'une suite d'instructions
    - Programmer un déplacement sur une grille
    - Décrire un déplacement sur une grille par une suite d'instructions
    - Executer un déplacement sur une grille à partir d'une suite d'instructions
    - Connaître le vocabulaire de déplacement
- Figures géométriques
    - Reconnaître une figure géométrique
        - Reconnaître un triangle particulier
        - Reconnaître un quadrilatère particulier
        - Reconnaître les figures simples
        - Reconnaître les figures simples parmi des objets du quotidien
        - Reconnaître les figures simples dans un assemblage
    - Nommer une figure géométrique
        - Nommer un triangle particulier
        - Nommer un quadrilatère particulier
        - Nommer les figures simples
    - Décrire une figure géométrique
        - Décrire un triangle particulier
        - Décrire un quadrilatère particulier

            - Décrire les figures simples
            - Décrire des figures complexes
            - Connaître le vocabulaire associé à une figure géométrique
        - Construire une figure géométrique
            - Construire un triangle particulier
            - Construire un quadrilatère particulier
            - Construire un cercle
            - Construire une figure complexe
            - Suivre un programme de construction
            - Construire les figures simples
            - Construire un assemblage de figures simples
- Solides
    - Reconnaître un solide
        - Reconnaître les solides usuels
        - Reconnaître les solides usuels parmi des objets du quotidien
    - Décrire un solide
        - Décrire un cube
        - Décrire un pavé droit
        - Décrire une pyramide
        - Connaître le vocabulaire associé aux solides
    - Nommer un solide
        - Nommer un cube
        - Nommer une boule
        - Nommer un pavé droit
        - Nommer un cône
        - Nommer une pyramide
        - Nommer un cylindre
    - Construire un solide
        - Construire un cube à partir d'un patron
        - Construire un pavé droit à partir d'un patron
        - Construire une pyramide à partir d'un patron
- Relations géométriques
    - Identifier des alignements de points
    - Identifier des droites perpendiculaires
    - Identifier des droites parallèles
    - Construire deux droites perpendiculaires
    - Construire deux droites parallèles
    - Identifier une droite
    - Identifier un segment
    - Identifier une demi-droite
    - Construire une droite
    - Construire un segment
    - Construire une demi-droite
    - Connaître les notations associées aux droites, demi-droites et segments
- Symétrie
    - Identifier une figure présentant une symétrie axiale
    - Trouver un axe de symétrie
    - Construire une figure par symétrie axiale
- Utiliser des instruments de construction/mesure

    - Utiliser une règle pour mesurer
    - Utiliser une règle pour tracer
    - Utiliser un compas pour tracer
    - Utiliser une équerre pour tracer
- Masse
    - Comparer des masses
    - Connaître les unités de masse
    - Estimer la masse quelques objets de référence
    - Mesurer une masse à l'aide d'une balance
    - Convertir des masses simples
- Convertir des contenances simples
- Longueur et périmètre
    - Périmètre
        - Mesurer le périmètre d'un polygone
        - Calculer le périmètre d'un polygone en ajoutant ses côtés
        - Comparer des périmètres
    - Longueur
        - Comparer des longueurs
        - Mesurer une longueur
        - Tracer un segment d'une longueur donnée
        - Estimer la longueur de quelques objets de référence
        - Convertir des longueurs simples
- Situer un objet par rapport à un autre
- Représenter un espace familier
- Représenter un espace quelconque
- Situer un objet sur une grille
- Situer un objet sur une carte
- Connaître le vocabulaire de position
- Automatismes
    - Connaître et utiliser la valeur des chiffres selon leur rang dans l’écriture d’un nombre
    - Connaître les liens entre les unités de numération unité, dizaine, centaine, millier,

      dixième, centième, millième
    - Connaître des grands nombres entiers
    - Reconnaître un nombre décimal
    - Connaître la définition d’un pourcentage
    - Associer et utiliser différentes écritures d’un nombre décimal : écriture à virgule,

      fraction, nombre mixte, pourcentage
    - Placer sur une demi-droite graduée un point dont l’abscisse est un nombre décimal
    - Repérer un nombre décimal sur une demi-droite graduée
    - Comparer deux nombres décimaux
    - Ordonner une liste de nombres décimaux
    - Donner la valeur arrondie à l’unité, au dixième ou au centième, d’un nombre décimal
    - Déterminer ou connaître la valeur arrondie de certains nombres non décimaux
    - Encadrer un nombre décimal par deux nombres décimaux, intercaler un nombre

      décimal entre deux nombres décimaux
    - Additionner et soustraire des nombres décimaux
    - Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001

- Connaître le lien avec la division par 10, 100 et par 1 000
- Comprendre le sens de la multiplication de deux nombres décimaux
- Calculer le produit de deux nombres décimaux
- Contrôler les résultats à l’aide d’ordres de grandeur
- Résoudre des problèmes mettant en jeu des multiplications entre des nombres décimaux
- Diviser un nombre décimal par un nombre entier non nul inférieur à 10
- Résoudre des problèmes mettant en jeu des divisions décimales
- Effectuer la division euclidienne d’un nombre entier par un nombre entier inférieur à 100
- Résoudre des problèmes mettant en jeu des divisions euclidiennes

Erreurs-type

- Compréhension du nombre
  - Confusion chiffre/nombre
  - Passage écrit/oral jusqu'à 9
  - Construction du nombre
  - Passage écrit/oral jusqu'à 19
  - Passage écrit/oral jusqu'à 59
  - Passage écrit/oral jusqu'à 99
  - Passage écrit/oral jusqu'à 999
  - Passage écrit/oral jusqu'à 10000
  - Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 9
  - Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 19
  - Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 59
  - Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 99
  - Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 999
  - Ecriture chiffrée d'un nombre jusqu'à 10000
- Comptine numérique
  - Comptine jusqu'à 9
  - Passage de la dizaine
  - Passage de la centaine
  - Passage du millier
  - Comptine jusqu'à 19
  - Comptine jusqu'à 59
  - Comptine jusqu'à 99
  - Comptine jusqu'à 999
  - Comptine jusqu'à 9999
- Automatismes
  - Tables d'addition
  - Tables de multiplication jusqu'à 10
  - Tables des doubles
  - Compléments à 10
  - Compléments à 100
  - Compléments à 1000
  - Multiplication par 10, 100
  -

        - Tables de multiplication jusqu'à 5
- Stratégie/procédure de calcul
    - Oubli de retenue
    - Mauvais alignement UDC
    - Sens de l'opération
- Écrire un nombre
    - Chiffre inversé