

Connaître les homophones : les formes verbales "ont / sont" distinguées des homophones "on / son".	■ 4
Maîtriser les notions de masculin et féminin pour les noms.	■ 4
Lexique	
Aborder les notions de familles de mots.	■ 4
Aborder les notions de dérivation (préfixe, suffixe).	■ 3

Mathématiques

Nombres et calculs

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, >.	■ 4
Maîtriser la soustraction posée: la technique	■ 4
Maîtriser la soustraction posée sans erreurs de calcul	■ 3
Résoudre des problèmes relevant des structures multiplicatives, ou de groupements (multiplication).	■ 3
Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.	■ 4
Nommer, lire, écrire en chiffres et en lettres des nombres entiers supérieurs à 1000.	■ 4
Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact. Tables de 2, 3, 4, 5, 6 et 10.	■ 3
Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour la multiplication (multiplier avec un nombre à un chiffre).	■ 3
identifier la valeur du chiffre dans le nombre	■ 4
Comparer des nombres jusqu'au million.	■ 4

Grandeurs et mesures

Connaître les unités de mesure	■ 4
Utiliser un instrument de mesure: la règle.	■ 3
Résoudre des problèmes sur les longueurs	■ 3

Espace et géométrie

Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé.	■ 4
Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un écran.	■ 4
Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni.	■ 3
Comprendre le lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : angle droit et équerre / le triangle - rectangle.	■ 3
Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre.	■ 3
Maîtriser la notion d'angle droit.	■ 4

Education physique et sportive

Adopter une position de base efficace et être à l'aise sur ses appuis lors des déplacements.	■ 3
Participer activement en respectant les règles de fonctionnement du cours.	■ 4
Comprendre le but du jeu, s'engager et orienter ses actions vers la cible ou l'objectif.	■ 4
S'informer, prendre des repères afin d'identifier son statut (attaque/défense) et agir en conséquence.	■ 3
En utilisant adéquatement l'espace de jeu, coordonner des actions motrices en tant que porteur ou non-porteur de ballon.	■ 3

Questionner le monde