

MONLIVRET DE Léussites



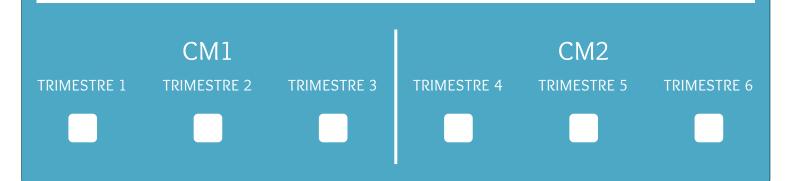


MON LIVRET DE réussites

Voici le livret de réussite de votre enfant.

Il récapitule l'ensemble des compétences évaluées durant les années de CM1 et CM2 en français et mathématiques. Il permet à votre enfant de les valider à son rythme. Les compétences sont (re)travaillées tout au long de l'année ce qui offre à votre enfant de multiplies occasions de valider une compétence. Elles continueront d'être travaillées pour être validées jusqu'à la fin de l'année de CM2.

Lorsqu'un élève manifeste une maitrise suffisante d'une compétence, le professeur lui signifiera la validation de cette compétence par une annotation sur un exercice ou en le lui disant oralement. L'élève pourra alors reporter cette validation dans son livret en coloriant la case concernée de la bonne couleur en fonction du trimestre en cours :



La manière dont les compétences sont validées en classe est expliquée à l'occasion de la réunion de rentrée. Les professeurs pourront commenter les acquis de votre enfant et le contenu de ce livret à l'occasion d'un rendez-vous.



Grammaire

MA PROGRESSION EN...

L'ORGANISATION DE LA PHRASE

Construire une phrase simple.

GR 01

Construire une phrase complexe.

GR 02

Reconnaitre une phrase complexe.

GR 03

Reconnaitre une phrase négative.

GR 04

Construire une phrase négative.

GR 05

Reconnaitre une phrase exclamative.

GR 06

Construire une phrase exclamative.

GR 07

Reconnaitre une phrase interrogative.

GR 08

Construire une phrase interrogative.

GR 09

LES CLASSES GRAMMATICALES

Reconnaitre un nom.

GR 10

Reconnaitre un verbe.

GR 14

Reconnaitre une préposition.

GR 17

Reconnaitre un déterminant.

GR 11

Reconnaitre un article défini.

_GR 12

Reconnaitre un article indéfini.

GR 13

Reconnaitre un adjectif.

GR 15

Reconnaitre un pronom personnel.

GR 16

Reconnaitre une conjonction de coordination.

GR 18

LES FONCTIONS GRAMMATICALES

Reconnaitre le sujet. Reconnaitre un complément du nom. **GR 19 GR 24** Reconnaitre le groupe verbal. Enrichir un groupe nominal avec **GR 20** un complément du nom. **GR 25** Reconnaitre les compléments de la phrase. **GR 21** Identifier s'il s'agit d'un compléments circonstanciel de lieu, de temps ou de manière. **GR 22** Utiliser et manipuler des compléments de la phrase. **GR 23**

Reconnaitre un complément du verbe.

GR 26

Identifier s'il s'agit d'un compléments d'objet direct (COD) ou indirect (COI).

GR 27

Reconnaitre un attribut du sujet.

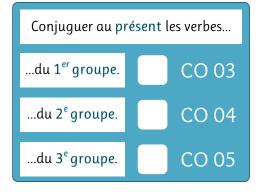
GR 28

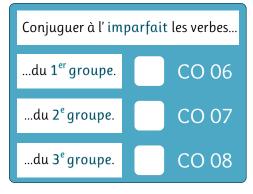


Identifier si une phrase est au passé, au présent ou au futur.

Trouver l'infinitif d'un verbe conjugué. CO 02

LES TEMPS SIMPLES







Conjuguer au passé simple les verbes...

...du 1^{er} groupe.

CO 12

...du 2^e groupe.

CO 13

...du 3^e groupe.

CO 14

LES TEMPS COMPOSÉS

Conjuguer au passé composé avec l'auxiliaire « avoir ».

CO 15

Conjuguer au passé composé avec l'auxiliaire « être ».

CO 16

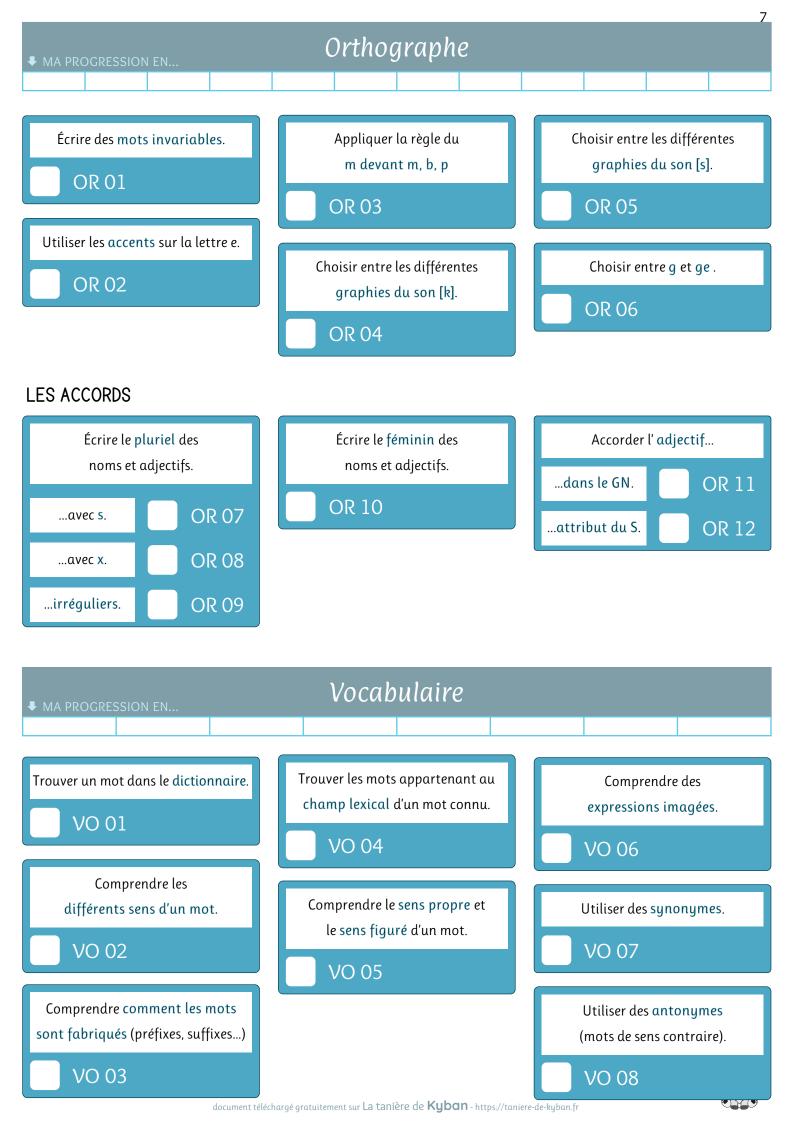
Conjuguer au plus-que-parfait avec l'auxiliaire « avoir ».

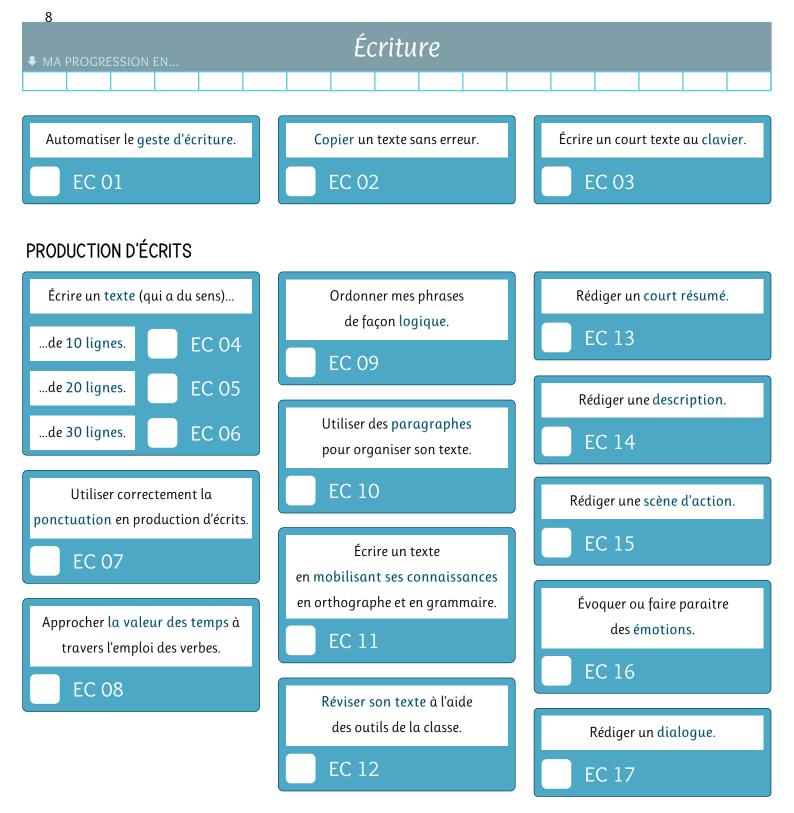
CO 17

Conjuguer au plus-que-parfait avec l'auxiliaire « être ».

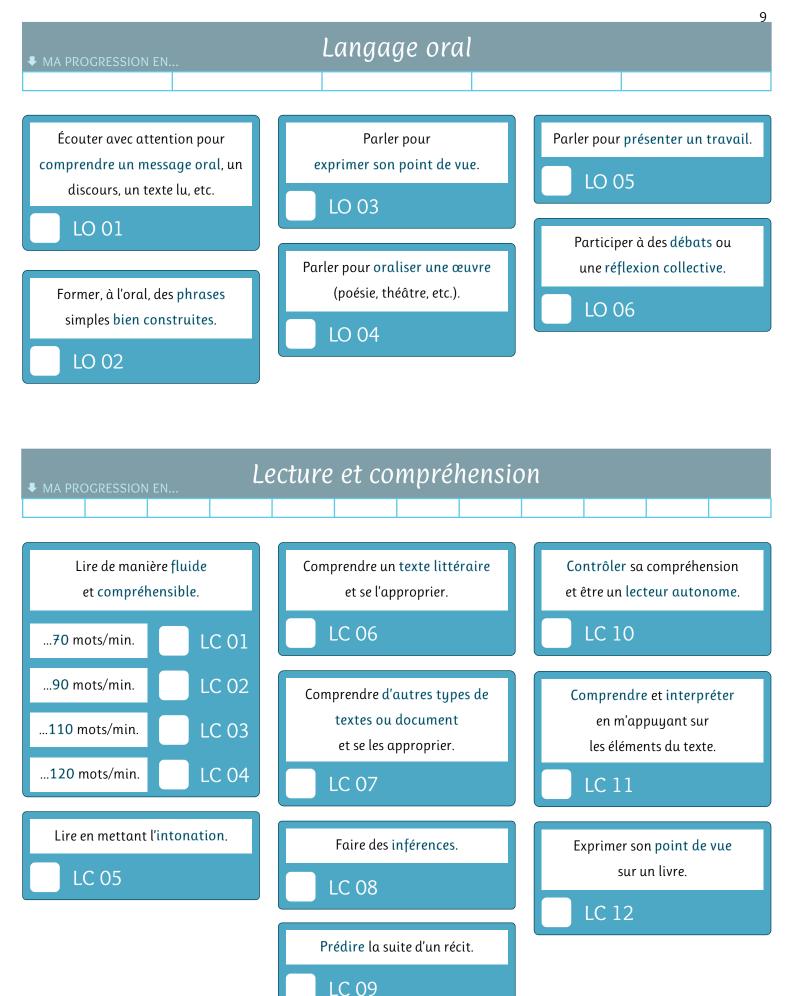
CO 18





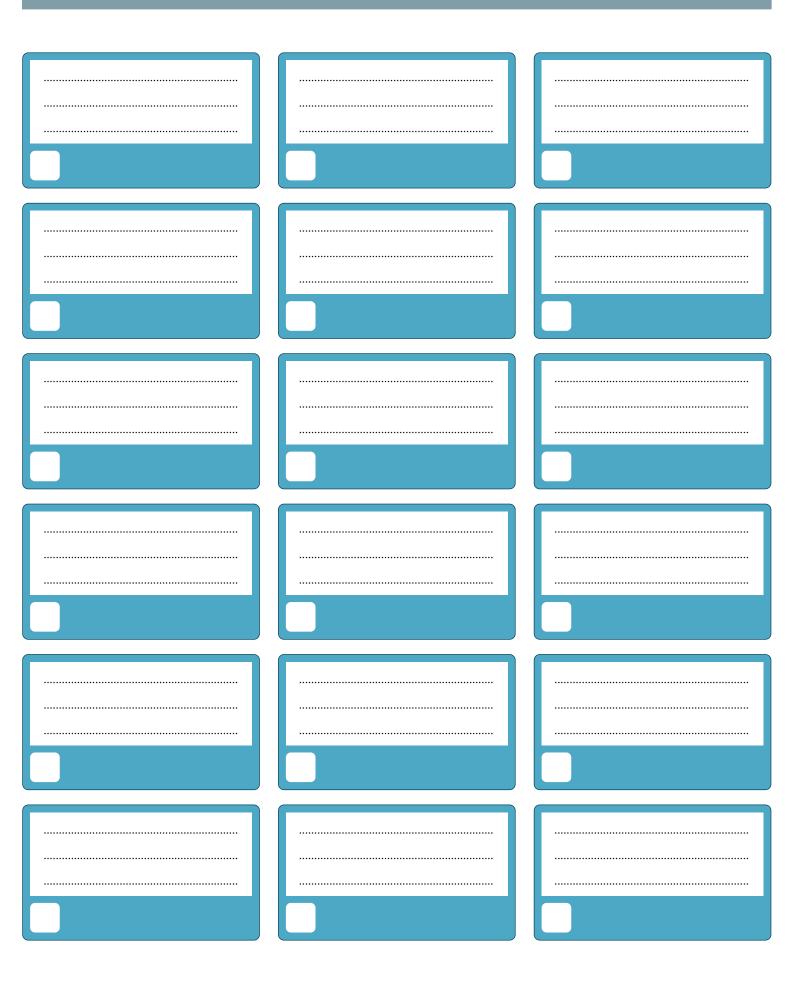








Autres réussites et compétences en français





Mathématiques

Numération

▶ MA PROGRESSION EN...

AVEC LES NOMBRES ENTIERS









NU 17

Arrondir des nombres entiers.

NU 18

Placer des nombres entiers sur une droite graduée. NU 19

AVEC LES FRACTIONS

Représenter une fraction.

NU 20

Lire et écrire une fraction.

NU 21

Comparer deux fractions qui ont le même dénominateur.

NU 22

Placer des fractions sur une droite graduée.

NU 23

Décomposer une fraction sous la forme d'une somme d'un entier et d'une fraction inférieur à 1.

NU 24

Encadrer une fraction à l'unité.

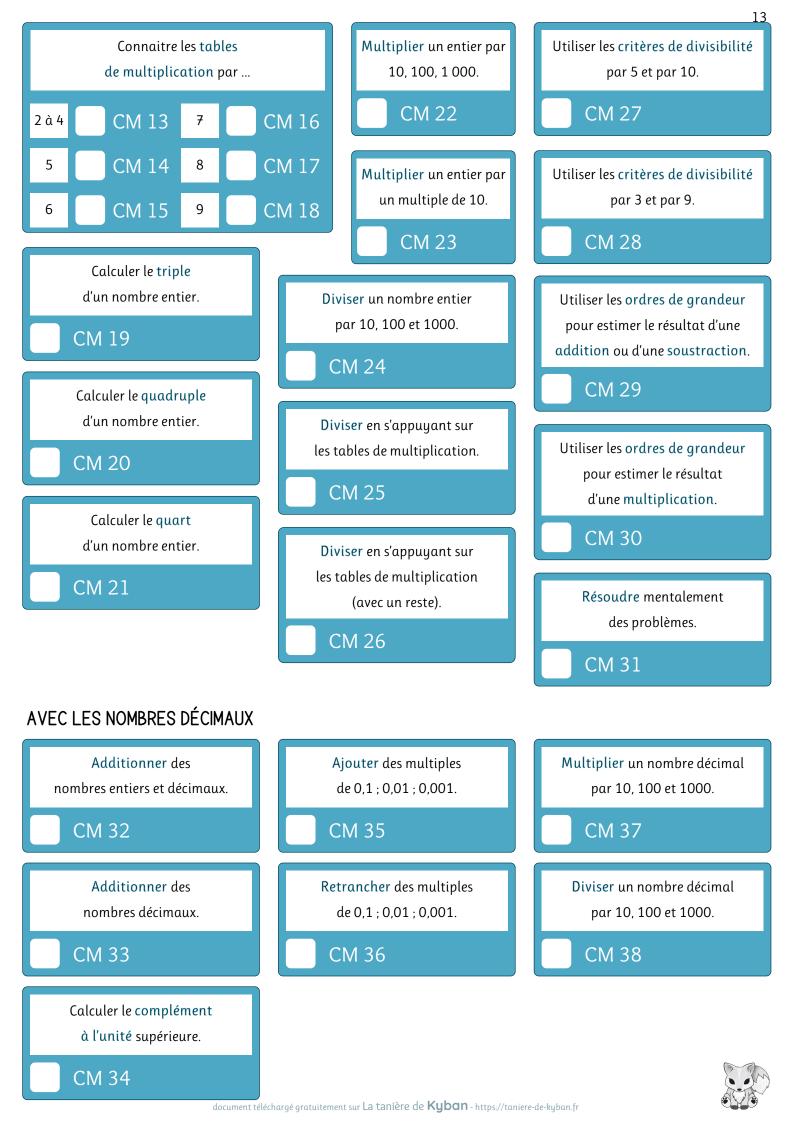
NU 25



AVEC LES NOMBRES DÉCIMAUX

Transformer une fraction décimale Placer des nombres décimaux Comparer et ranger en nombre décimal. des nombres décimaux. sur une droite graduée. NU 26 NU 29 NU 31 Transformer un nombre décimal Décomposer Encadrer des nombres décimaux. en fraction décimale. des nombres décimaux. NU 32 **NU 30** NU 27 Arrondir des nombres décimaux. Connaitre la valeur des chiffres **NU 33** en fonction de leur position. NU 28 Calcul mental Soustraire des Trouver le complément à Additionner des nombres entiers jusqu'à 99. nombres entiers jusqu'à 99. la dizaine supérieure. CM 05 CM 09 CM 01 Calculer le complément Retrancher des multiples Ajouter des multiples de 10, de 100, etc. de 10, de 100, etc. à la centaine supérieure. CM 02 CM 06 CM 10 Retrancher 11, 21, 31, etc. Calculer le double d'un Ajouter 11, 21, 31, etc. nombre entier. CM 07 CM 03 CM 11 Retrancher 9, 19, 29, etc. Ajouter 9, 19, 29, etc. Calculer la moitié d'un CM 04 CM 08 nombre entier.

CM 12



Poser une addition avec des nombres entiers.

CP 01

Poser une soustraction

avec des nombres entiers.

CP 02

Poser une multiplication par un nombre à un chiffre.

CP 03

Poser une multiplication par un nombre à plusieurs chiffres.

CP 04

Poser une division par un diviseur à un chiffre.

CP 05

Poser une division par un diviseur à plusieurs chiffres.

CP 06

AVEC LES NOMBRES DÉCIMAUX

Poser une addition avec des nombres décimaux.

CP 07

Poser une soustraction avec des nombres décimaux.

CP 08

Poser une multiplication avec des nombres décimaux.

CP 09

Poser une division avec un quotient décimal.

CP 10

Poser une division d'un nombre décimal par un nombre entier.

CP 11

Espace et géométrie

SE REPÉRER DANS L'ESPACE

Se repérer, décrire ou réaliser des déplacements, sur un plan ou sur une carte.

EG 01

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

EG 02



LES TRACÉS: POINTS, DROITES ET SEGMENTS

Utiliser la règle pour tracer des segments.

EG 03

Reconnaitre des points aligne

Reconnaitre un angle droit en utilisant une équerre.

Tracer deux droites parallèles.

EG 05

EG 07

Reconnaitre des points alignés en utilisant la règle. Tracer deux droites perpendiculaires.

EG 06

EG 04

LES FIGURES GÉOMÉTRIQUES

Reconnaitre un polygone.

EG 08

Reconnaitre un carré, un rectangle et un triangle.

EG 09

Reconnaitre les triangles particuliers.

EG 10

Reconnaitre un losange.

EG 11

Reconnaitre un cercle.

EG 12

Décrire des polygones avec le vocabulaire géométrique adapté :

côté sommet

milieu diagonale

angle EG 13

Décrire des cercles avec le vocabulaire géométrique adapté :

centre

rayon

diamètre

EG 14

Tracer un carré ou un rectangle.

EG 15

Tracer un losange.

EG 16

Tracer un triangle rectangle.

EG 17

Tracer un triangle isocèle ou équilatéral.

EG 18

Tracer un cercle.

EG 19

Reproduire une figure après avoir identifié ses propriétés.

EG 20

Agrandir et réduire une figure.

EG 21



LA SYMÉTRIE AXIALE

Reconnaitre qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie.

EG 22

Compléter une figure par symétrie axiale sur papier quadrillé ou pointé.

Compléter une figure par symétrie axiale sur papier uni.

EG 24

LES SOLIDES

Reconnaitre un cube.

EG 25

Reconnaitre un pavé droit.

EG 26

Reconnaitre une pyramide et un prisme.

EG 27

Reconnaitre un cône et une sphère.

EG 28

Décrire solides avec le vocabulaire géométrique adapté :

arête

face

sommet EG 29

Reconnaitre les patrons du cube et du pavé droit.

EG 30

Construire les patrons du cube et du pavé droit.

EG 31



LES LONGUEURS ET PÉRIMÈTRES

Connaitre les différentes unités de mesure de longueurs.

GM 01

Comparer ou ranger des mesures de longueurs.

GM 02

Convertir des mesures de longueurs.

GM 03

Calculer le périmètre d'un polygone.

GM 04

Calculer le périmètre d'un carré (avec formule).

GM 05

Calculer le périmètre d'un rectangle (avec formule).

GM 06



LES MASSES

Connaitre les différentes unités de mesure de masse.

Comparer ou ranger des mesures de masse. Convertir des mesures de masse.

GM 09



LES CONTENANCES

GM 10

Connaitre les différentes unités de mesure de contenance.

Comparer ou ranger des mesures de contenance. Convertir des mesures de contenance.

GM 11

GM 08

GM 12

L'AIRE D'UNE FIGURE (SURFACE)

Savoir expliquer, avec des mots simples, ce qu'est l'aire d'une figure.

GM 13

Comparer ou ranger des surfaces selon leur aire.

Calculer l'aire d'un carré (avec formule).

GM 15

GM 17

Déterminer la mesure de l'aire d'une surface à partir d'un pavage.

GM 14

Connaitre les unités usuelles d'aire (système métrique).

GM 16

Calculer l'aire d'un rectangle (avec formule).

GM 18

LES ANGLES

Identifier des angles dans une figure.

GM 19

Reproduire un angle en utilisant un gabarit.

GM 21

Reconnaître qu'un angle est droit, aigu ou obtus.

GM 22

Comparer des angles.

CM 20



L'HEURE ET LES DURÉES

Connaitre les différentes unités de mesure usuelles du temps.

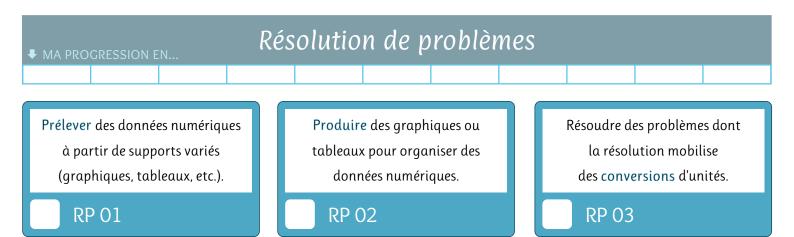
GM 24

Convertir des durées (heures en minutes et minutes en heures).

GM 25

Calculer la durée écoulée entre deux instants donnés.

GM 26



RÉSOUDRE DES PROBLÈMES AVEC DES CALCULS

Résoudre des problèmes avec des additions et soustractions.

RP 04

Résoudre des problèmes avec des multiplications.

RP 05

Résoudre des problèmes avec des divisions.

RP 06

Résoudre des problèmes à étapes.

RP 07

Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité.

RP 08

RÉSOUDRE DES PROBLÈMES ATYPIQUES

Résoudre quelques problèmes atypiques par essais et ajustements. RP 09 Résoudre quelques problèmes atypiques par déduction ou induction.

RP 10

Résoudre quelques problèmes atypiques par généralisation.

RP 11

document téléchargé gratuitement sur La tanière de Kyban - https://taniere-de-kyban.fr

Autres réussites et compétences en mathématiques

