

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC CUNE 1	<b>Il dénombre des collections en les organisant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il dénombre des collections en utilisant des groupements par 10.</li> <li>■ A partir d'un cardinal donné, il constitue des collections en utilisant des groupements par 10.</li> </ul>	
NC CUNE 2	<b>Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles =, &lt; et &gt;</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il est capable à l'oral et sans étayage, de donner dans l'ordre les 15 nombres qui suivent un nombre donné (inférieur ou égal à 85).</li> <li>■ Il est capable à l'écrit et sans étayage, de donner dans l'ordre les 15 nombres qui précèdent un nombre donné (supérieur à 15).</li> </ul>	
NC CUNE 3	<b>Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il ordonne un ensemble de cinq nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il donne à l'oral comme à l'écrit le nombre qui suit et le nombre qui précède un nombre donné entre 1 et 99.</li> </ul>	
NC CUNE 4	<b>Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Sur une frise numérique ou sur une demi-droite graduée de 1 en 1, il intercale et positionne des nombres manquants.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Deux collections étant données, il comprend le sens de questions comme : « Dans quelle collection y-a-t-il le plus d'éléments ? » ou « Y-a-t-il autant d'éléments dans les deux collections ? »</li> </ul>	
NC CUNE 5	<b>Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes (inférieur à 30)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Dans une liste de 30 éléments maximum il sait repérer lequel est le 7<sup>e</sup>.</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Lors d'une course en EPS, il classe les coureurs (dont le nombre est inférieur à 30), se situe et situe les autres par rapport à lui ; il sait dire qu'il y a 6 coureurs arrivés avant le 7<sup>e</sup>.</li> </ul>	
NC CUNE 6	<b>Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20</b>		

**NC - NLER / Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers (Nombres inférieurs ou égaux à 100)**

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC NLER 1	Il lit un nombre écrit en chiffres.	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">■</span> Il écrit les chiffres en respectant le tracé (forme, sens)</li> <li><span style="color: blue;">■</span> Il écrit les nombres en chiffres, y compris quand la numération orale n'est pas transparente (de 11 à 16 et supérieurs à 69).</li> <li><span style="color: orange;">■</span> Il écrit en lettres les nombres jusqu'à 70 au moins.</li> <li><span style="color: green;">■</span> Il connaît et associe entre elles diverses représentations d'un nombre :                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- écritures en chiffres (35),</li> <li>- écritures en lettres (trente-cinq),</li> <li>- noms à l'oral (« trente-cinq »)</li> <li>- décomposition en dizaines et unités (30+5),</li> <li>- écritures en unités de numération (3 dizaines et 5 unités ou 35 unités),</li> <li>- position sur une demi-droite graduée,</li> <li>- représentation avec du matériel (trois barres, cinq cubes).</li> </ul> </li> </ul>	
	Il écrit en chiffres et en lettres des nombres dictés.		
NC NLER 3	Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.		
NC NLER 4	Il connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines)		
NC NLER 5	Il connaît et utilise la relation entre dizaine et unité.		

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC RP 1	Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes	<p><b>Problèmes du champ additif en une étape :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans un train, il y a 25 passagers dans le premier wagon, 32 passagers dans le deuxième wagon et 18 dans le troisième wagon. Combien y a-t-il de passagers au total dans ce train ?</li> <li>• Dans mes poches, j'ai 27 billes. J'en ai 11 dans ma poche de gauche. Combien en ai-je dans ma poche de droite ?</li> <li>• Léa a 53 euros dans son porte-monnaie. Elle achète un livre à 7 euros. Combien lui reste-t-il ?</li> <li>• Léa a 53 euros dans son porte-monnaie. Elle achète un livre à 48 euros. Combien lui reste-t-il ?</li> <li>• Léa joue au jeu de l'Oie. Elle est sur la case 53 et doit reculer de 7 cases. Sur quelle case va-t-elle poser son pion ?</li> <li>• Il y avait 36 oiseaux dans l'arbre. Il n'en reste plus que 21. Combien d'oiseaux se sont envolés ?</li> <li>• Dans la boîte, il y avait des bonbons. J'en ai mangé 6 et il en reste encore 21. Combien y avait-il de bonbons dans la boîte avant que j'en mange ?</li> </ul> <p><b>Problèmes du champ additif en deux étapes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il y avait 37 enfants dans un bus. Au premier arrêt, 12 enfants sont descendus. Au deuxième arrêt, 7 enfants sont montés. Combien y a-t-il d'enfants dans le bus maintenant ?</li> <li>• Dans la bibliothèque de la classe, il y a 63 livres. Le professeur en apporte 25 de plus. Les élèves en empruntent 15. Combien y a-t-il de livres dans la bibliothèque de la classe ?</li> <li>• Dans la bibliothèque de la classe, il y a 84 livres. Il y a 35 albums, 21 bandes dessinées. Les autres sont des livres documentaires. Combien y a-t-il de livres documentaires ?</li> </ul>	
	Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques		
NC RP 2			
NC RP 3	Il connaît le sens des signes - et +		

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC RP 5	<p>Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation de partage équitable).</p> <p>Les écritures mathématiques avec les symboles : et x ne sont pas attendues.</p>	<p><b>Problèmes du champ multiplicatif :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 enfants se partagent 18 images (donner ces images). Combien d'images aura chaque enfant ?                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il y a 24 élèves dans la classe.</li> </ul>                             Pour participer à des rencontres sportives, le professeur constitue des équipes de 4 élèves. Combien y aura-t-il d'équipes ?                         </li> <li>• A la patinoire, l'entraîneur prépare 30 patins pour les enfants de son club de hockey. Combien y a-t-il d'enfants dans le club ?</li> <li>• Paul apporte 3 paquets de biscuits. Il y a 7 biscuits dans chaque paquet. Combien y a-t-il de biscuits en tout ?</li> <li>• Léo doit ranger tous les œufs dans des boîtes à œufs ? Il dispose pour cela de plusieurs boîtes vides avec 6 ou 12 emplacements. Les boîtes doivent être complètes. Trouve 2 solutions différentes.</li> </ul>	

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC CFN 1	Il connaît les compléments à 10	<p><b>Réponse immédiate, oralement ou par écrit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait répondre à des questions comme : combien faut-il ajouter à 7 pour avoir 10 ?</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait compléter des additions à trou comme <math>4 + \dots = 10</math></li> </ul>	
NC CFN 2	Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait répondre à des questions comme <math>5 + 5 = ?</math>, <math>6 + 4 = ?</math> (somme égale à 10)</li> </ul>	
		<p><b>Réponse très rapide (moins de 5 secondes), oralement ou par écrit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait répondre à des questions comme <math>5 + 2 = ?</math>, <math>5 + 4 = ?</math> (nombre plus grand en premier ; somme inférieur ou égale à 10)</li> </ul>	
NC CFN 3	Il connaît le double des nombres inférieurs à 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait répondre à des questions comme <math>9 - 3 = ?</math>, <math>3 + \dots = 9</math> ; combien faut-il ajouter à 3 pour avoir 9 ?</li> </ul>	
		<p><b>Réponse immédiate, oralement ou par écrit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait compléter des additions comme : <math>7 + 7 = ?</math></li> <li>- Il sait répondre à des questions comme : quel est le double de 7 ?</li> </ul>	
NC CFN 4	Il connaît ou sait retrouver rapidement les doubles des dizaines entières (jusqu'à 50)	<p><b>Réponse très rapide (moins de 10 secondes), oralement ou par écrit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait compléter des additions comme : <math>20 + 20 = ?</math></li> <li>- Il sait répondre à des questions comme : quel est le double de 20 ?</li> <li>- Il sait répondre à des questions comme : quelle est la moitié de 18 ?</li> </ul>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il sait retrouver les résultats des tables d'addition pour des nombres inférieurs à 10, le plus grand étant positionné en premier : <math>8 + 5 = ?</math></li> </ul>	
NC CFN 5	Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20		
NC CFN 6	Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10		

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC PCM 1	Il calcule mentalement des sommes et des différences	<p><i>Les calculs à effectuer sont dits oralement ou écrits (au tableau ou sur la feuille) ; les résultats sont donnés oralement ou écrits sur l'ardoise ou sur le cahier.</i></p> <p>Il calcule mentalement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>■ - des sommes sans retenue : <math>31 + 6</math> ; <math>32 + 21</math></li> <li>■ - des sommes d'un nombre à deux chiffres et d'un nombre à un chiffre, avec franchissement de la dizaine : <math>43 + 7</math> ; <math>32 + 9</math></li> <li>- des sommes d'un nombre à deux chiffres et de dizaines entières : <math>40 + 30</math> ; <math>45 + 30</math></li> </ul>	
	Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il soustrait un nombre à un chiffre à un nombre à deux chiffres, lorsqu'il n'y a pas de franchissement de la dizaine : <math>15 - 5</math> ; <math>37 - 4</math></li> </ul>	
NC PCM 2		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il soustrait des dizaines entières à un nombre : <math>68 - 30</math> ; <math>40 - 30</math></li> </ul>	

**NC - CLP / Calcul en ligne et posé (Nombres inférieurs ou égaux à 100)**

Compétences		Exemples de réussite	Activités
NC CLP 1	Même compétences que pour le calcul mental mais avec le support de l'écrit, ce qui permet de proposer des nombres plus grands, ou des retenues, ou plus de deux nombres	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Il calcule en ligne toute somme de deux ou trois termes dont le résultat est inférieur à 100, comme <math>9 + 32</math> ; <math>20 + 50</math> ; <math>21 + 45</math> ; <math>25 + 36</math> ; <math>28 + 7 + 42</math></li> <li>■ Il soustrait un nombre à un chiffre à un nombre à 2 chiffres, lorsqu'il y a franchissement de la dizaine, comme : <math>13 - 6</math> ; <math>24 - 7</math></li> <li>■ Il calcule en ligne des soustractions sans retenue comme : <math>84 - 12</math></li> <li>■ Il utilise la commutativité de l'addition comme dans : <math>5 + 23 = 23 + 5 = 28</math></li> <li>■ Il regroupe par unités et par dizaines comme dans : <math>37 + 52 = 30 + 50 + 7 + 2</math> ou <math>37 + 52 = 52 + 30 + 7</math> ou <math>37 + 52 = 37 + 50 + 2</math></li> <li>■ Il utilise d'autres décompositions additives pour effectuer un calcul en ligne comme dans <math>15 + 17 = 15 + 5 + 2 = 32</math></li> <li>■ Il réorganise les termes d'une somme de plus de deux termes pour faciliter son calcul, comme dans <math>13 + 18 + 7 = 13 + 7 + 18 = 38</math>, ou <math>27 + 44 + 13 = 27 + 13 + 44 = 40 + 44 = 84</math></li> <li>■ Il sait poser une addition de deux ou trois nombres à un ou deux chiffres ( unités sous unités, dizaines sous dizaines) et la calculer.</li> </ul>	
	Il pose et calcule des additions en colonnes avec ou sans retenue		
NC CLP 2			

Compétences		Exemples de réussite	Activités
GM CEML 1	Il compare des objets selon leur longueur	<p><b>Les situations s'appuient sur des manipulations</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il compare et ordonne cinq baguettes ou cinq bandelettes selon leur longueur.</li> <li>- Il compare les longueurs de deux segments en utilisant un étalon ou une règle graduée.</li> <li>- Avec une règle graduée en centimètres, il mesure un segment de 8 cm de longueur.</li> <li>- Il trace un trait droit de longueurs 8 unités ou 8 cm.</li> <li>- Il sait estimer une longueur par rapport à quelques longueurs repères. Exemple : il sait dire si la trousse mesure plutôt 2 cm, 20 cm ou 1 m.</li> </ul>	
GM CEML 2	Il compare des segments selon leur longueur		
GM CEML 3	Il sait que le m et le cm mesurent des longueurs		
GM CEML 4	Il mesure des segments en utilisant une règle graduée, en cm entiers ou dans une autre unité (définir par les carreaux d'une feuille par exemple)		
GM CEML 5	Il trace des segments de longueur donnée, en cm entiers en utilisant une règle graduée, ou dans une autre unité (définie par les carreaux d'une feuille par exemple)		
GM CEML 6	Il reproduit des segments en les mesurant en cm entiers ou en utilisant une bande de papier		
GM CEML 7	Il commence à s'approprier quelques longueurs de référence : 1 cm (unité utilisée en classe), 20 cm (double-décimètre), 1 m (règle du professeur)		
GM CEML 8	Il utilise le lexique spécifique associé aux longueurs : plus long, plus court, plus près, plus loin, double, moitié		





















Compétences		Exemples de réussite	Activités
GM CEMM 1	Il compare des objets selon leur masse, en les soupesant (si les masses sont suffisamment distinctes) ou en utilisant une balance de type Roberval.	<p><b>Les situations s'appuient sur des manipulations</b></p> <p>■ Il compare les masses de deux objets par comparaison directe et indirecte à l'aide d'une balance.</p>	
	Il utilise le lexique spécifique associé aux masses : plus lourd, moins lourd, plus léger		
GM CEMM 2		<p>■ Parmi deux ou trois bouteilles opaques d'apparence identique, mais remplies différemment (l'objectif est qu'elles aient des masses différentes), il sait dire laquelle est la plus lourde ou laquelle est la plus légère.</p>	







Compétences		Exemples de réussite	Activités
GM CEMD 1	Il lit des horaires sur une horloge à aiguilles en heures entières	<p><b>Les situations s'appuient sur des manipulations</b></p> <p>Il lit les heures demandées (3 heures, 9 heures, midi) à partir de deux types de supports :                      l'affichage analogique sur un cadran à aiguilles (horloge ou montre traditionnelle)                      et l'affichage digitale.</p>	
GM CEMD 2	Il positionne les aiguilles d'une horloge, l'horaire lui étant donné, en heures entières		
GM CEMD 3	Il les associe à un moment de la journée		
GM CEMD 4	Il utilise le lexique associé aux dates et durées : - plus long, plus court, avant, après, plus tôt, plus tard, - jour, semaine		
GM CEMD 5	Il sait qu'il y a sept jours dans la semaine		

## GM - RP / Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix








Compétences		Exemples de réussite	Activités
GM RP 1	<b>Il résout des problèmes en une ou deux étapes impliquant des longueurs, des durées ou des prix.</b>	<p style="text-align: center;"><b>Problèmes impliquant des manipulations de monnaie (notamment dans des situations de jeu)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Echanger des pièces contre un billet ou le contraire,</li> <li>- Constituer une somme de 49 euros avec des billets de 5 et 10 euros et des pièces de 1 et 2 euros,</li> <li>- Calculer la somme constituée par 4 billets de 10 euros, 4 billets de 5 euros et 3 pièces de 2 euros.</li> <li>- Rendre la monnaie sur un billet de 10 euros,</li> <li>- Rendre la monnaie sur 40 euros pour un achat de 32 euros.</li> </ul>	
	-	<p style="text-align: center;"><b>Problèmes non numériques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Classer selon leur longueur trois objets longs situés à différents endroits de la classe,</li> <li>- Classer quatre objets selon leur masse en utilisant une balance type Roberval (par comparaison 2 à 2)</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Problèmes du champ additif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un lundi, la plante mesure 3 cm. Le lundi suivant, elle mesure 12 cm. De quelle longueur a-t-elle grandi ?</li> </ul>	
GM RP 2	<b>Il utilise le lexique spécifique associé au prix :</b> - plus cher, moins cher ; - rendre la monnaie ; - billet, pièce, somme, reste ; - euros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il avait 28 euros, il a dépensé 12 euros. Combien lui reste-t-il ?</li> <li>- Il avait 28 euros. Il a acheté un livre à 12 euros et une trousse à 5 euros. Combien lui reste-t-il ?</li> <li>- Il a 28 euros, il voudrait acheter un très bel album qui vaut 35 euros. Combien lui manque-t-il ?</li> </ul>	
		<p style="text-align: center;"><b>Problèmes du champ multiplicatif (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation de partage) sur des nombres inférieurs à 30, que l'élève peut résoudre en mobilisant ses connaissances du champ additif ou en s'aidant de manipulations.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Avec 20 cm de ficelle, combien de morceaux de 5 cm puis-je faire ?</li> <li>- Une puce fait des sauts de 2 cm. Quelle distance parcourt-elle en faisant six sauts ?</li> <li>- Un livre coûte 3 euros. Combien cela va-t-il coûter à l'école d'acheter 5 exemplaires de ce livre ?</li> <li>- Combien y-a-il de jours dans 3 semaines ?</li> </ul>	

Compétences		Exemples de réussite	Activités
GM RP 1	<p><b>Il situe les uns par rapport aux autres des objets ou des personnes qui se trouvent dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : à gauche, à droite, sur, sous, entre, devant, derrière, au-dessus, au-dessous.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Après avoir choisi un objet mystère dans sa tête, il décrit la position de cet objet</li> <li> pour que ses camarades puissent l'identifier</li> <li> Il retrouve un objet ou un élève dont la position dans la classe a été décrite.</li> <li></li> <li> Il représente sur un plan de l'école ou de la classe un itinéraire qu'il a effectué</li> <li></li> <li> Il place des photos de ses camarades sur un plan de la classe.</li> <li></li> <li> Il suit un itinéraire tracé sur un plan de l'école ou de la classe.</li> <li></li> </ul>	
	<p><b>Il utilise ou il produit une suite d'instructions qui codent un déplacement sur un tapis quadrillé, dans la classe ou dans l'école en utilisant un vocabulaire spatial précis : à gauche, à droite, sur, sous, entre, devant, derrière, au-dessus, au-dessous.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li> Il code un parcours pour qu'un autre élève se rende à un endroit donné.</li> <li></li> <li> Il effectue un déplacement de type : avancer de 2 pas, tourner à droite, reculer de 3 pas.</li> <li></li> <li> Il décrit le déplacement effectué par un camarade ou par le professeur</li> <li></li> <li> Il représente un déplacement sur un tapis quadrillé sous la forme d'une suite de flèches orientées.</li> <li></li> </ul>	
GM RP 2			

**EG - RNDRS / Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides**

Compétences		Exemples de réussite	Activités		
EG RNDRS 1	<b>Il reconnaît les solides usuels suivants : cube, boule, cône, pyramide, cylindre, pavé droit</b>	<p> Un ensemble de solides lui étant donnés, il sait identifier lesquels sont des pyramides, des boules, des cubes, des cylindres, des pavés droits ou des cônes.</p> <p> Il associe les noms des solides qu'il connaît à des objets qui lui sont présentés : boîtes à chaussures ; boîte de conserves ; cornet à glace ; etc...</p> <p>  Un pavé ou un cube lui étant donné, il sait le nommer et le décrire en parlant de ses faces : nombre de faces ; forme des faces (carré ou rectangle)</p> <p> Il construit des assemblages de cubes et de pavés à partir d'un modèle physique ou d'une représentation.</p> <p> Il établit une relation entre un assemblage de cubes et de pavés droits et une représentation de cet assemblage.</p> <p>A partir d'un modèle, il assemble les différentes faces d'un solide pour le construire.</p>			
EG RNDRS 2	<b>Il repère des solides simples dans son environnement proche</b>				
EG RNDRS 3	<b>Il nomme le cube, la boule et le pavé droit</b>				
EG RNDRS 4	<b>Il décrit le cube et le pavé droit en utilisant les termes face et sommet</b>				
EG RNDRS 5	<b>Il sait que les faces d'un cube sont des carrés et que les faces d'un pavé droit sont des carrés ou des rectangles.</b>				

**EG - FG / Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques -  
Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie**

Compétences		Exemples de réussite	Activités
EG FG 1	Il reconnaît les figures usuelles suivantes : cercle, carré, rectangle et triangle	<ul style="list-style-type: none"> <li> Un ensemble de figures planes ou de formes planes lui étant donné (pièces de Tangram, figures découpées...), il sait identifier lesquelles sont des cercles, des carrés, des rectangles ou des triangles</li> </ul>	
EG FG 2	Il repère des figures simples dans un assemblage, dans son environnement proche ou sur des photos	<ul style="list-style-type: none"> <li> Un triangle, un carré ou un rectangle lui étant donné, il sait le nommer et le justifier en donnant son nombre de côtés et leurs longueurs</li> </ul>	
EG FG 3	Il nomme le cercle, le carré, le rectangle et le triangle	<ul style="list-style-type: none"> <li> A partir de manipulations, il associe plusieurs formes géométriques pour reproduire une figure Tangram</li> </ul>	
EG FG 4	Il donne une première description du carré, du rectangle, du triangle en utilisant les termes sommet et côté	<ul style="list-style-type: none"> <li> Sur du papier quadrillé ou pointé, il complète les côtés d'un rectangle dont 2 côtés consécutifs sont déjà tracés (figure « posée » sur un côté)</li> </ul>	
EG FG 5	Il reproduit un carré, un rectangle et un triangle ou des assemblages de ces figures sur du papier quadrillé ou pointé, sans règle ou avec une règle	<ul style="list-style-type: none"> <li> Sur du papier quadrillé ou pointé, il complète les côtés d'un carré dont 1 côté est déjà tracé (figure « posée » sur un côté).</li> </ul>	
EG FG 6	Il utilise la règle comme instrument de tracé	<ul style="list-style-type: none"> <li> Il trace une droite passant par deux points (représentés par une croix) à l'aide de la règle. Cette droite peut être horizontale, verticale ou oblique.</li> </ul>	
EG FG 7	Il repère visuellement des alignements	<ul style="list-style-type: none"> <li> En EPS, il sait aligner des plots pour délimiter une zone.</li> </ul>	
EG FG 8	Il utilise la règle pour repérer ou vérifier des alignements		