

NOM :

PRENOM :

CLASSE :


Mon référentiel de ceintures.


Je l'utilise pour faire mon plan de travail.


J'y inscris mes progrès.


	Techniques opératoires et résolution de problèmes	Numération	Géométrie	Grandeurs et mesures
Blanc				
Jaune				
Orange				
Vert				
Bleu				
Noir				
Or				


Ceintures de techniques opératoires et résolution de problèmes

<p>Ceinture blanche</p> 	Poser les 4 opérations avec tous les nombres entiers			
	Résoudre des problèmes impliquant des additions, des soustractions et des multiplications de nombres entiers			
	Aider régulièrement mes camarades à poser des opérations			
	Réaliser un chef d'œuvre en techniques opératoires (affiche, jeu...)			

<p>Ceinture jaune</p> 	Poser des additions et des soustractions avec des nombres décimaux			
	Résoudre des problèmes impliquant des additions et des soustractions de nombres décimaux			
	Multiplier un nombre décimal par 10, 100...			
	Résoudre des problèmes impliquant les 4 opérations avec des nombres entiers			

<p>Ceinture orange</p> 	Poser et résoudre des additions, soustractions et multiplications de nombres décimaux			
	Poser et résoudre une division décimale de deux nombres entiers			
	Résoudre des problèmes impliquant des additions, des soustractions et des multiplications de nombres décimaux			
	Multiplier un nombre décimal par 10, 100... (révisions)			

<p>Ceinture verte</p> 	Diviser un nombre décimal par un nombre entier			
	Multiplier deux nombre décimaux			
	Superviser des ateliers d'entraînement de techniques opératoires			
	Résoudre des problèmes utilisant l'addition, la soustraction, la multiplication et la division de nombres décimaux			
	Réaliser un chef d'œuvre en techniques opératoires et résolution de problèmes (affiche, jeu...)			

<p>Ceinture bleue</p> 	Résoudre des problèmes impliquant des pourcentages (50%, 25%, 75% 10%)			
	Résoudre des problèmes à étapes			
	Diviser un nombre décimal par un nombre entier (révisions)			
	Résoudre des problèmes impliquant des divisions de nombres décimaux par des nombres entiers			

Ceinture noire



Résoudre des problèmes de proportionnalité

Multiplier deux nombres décimaux

Résoudre des problèmes impliquant des multiplications de deux nombres décimaux

Résoudre des problèmes impliquant les 4 opérations de nombres décimaux

Ceinture or




Résoudre des problèmes impliquant des pourcentages


Résoudre des problèmes impliquant de prendre la fraction d'une quantité


Résoudre des problèmes impliquant des calculs de durées


Résoudre 5 problèmes du certificat d'études


Ceintures de numération


<p>Ceinture blanche</p> 	Ecrire en lettres et en chiffres des nombres entiers			
	Comparer, ranger, encadrer des nombres entiers			
	Connaître le tableau de numération pour les nombres entiers			
	Réaliser un chef d'œuvre en numération (affiche, jeu...)			


<p>Ceinture jaune</p> 	Connaître le tableau de numération pour les nombres décimaux et savoir repérer les zéros inutiles			
	Comparer, ranger, encadrer des nombres décimaux			
	Placer des nombres décimaux sur une demi-droite graduée			
	Utiliser les fractions demi, tiers, quart, dixième, centième dans des partages			
	Placer des fractions sur une demi-droite graduée			

<p>Ceinture orange</p> 	Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale			
	Encadrer une fraction simple par deux entiers consécutifs			
	Ranger, comparer des fractions simples			
	Ecrire une fraction sous la forme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1			


<p>Ceinture verte</p> 	Ajouter un nombre entier et une fraction simple			
	Placer des nombres décimaux sur une demi-droite graduée (révisions)			
	Comparer, ranger, encadrer des nombres décimaux (révisions)			
	Décomposer des nombres décimaux			
	Donner une valeur approchée à l'unité près, au dixième, au centième ou au millième près			


<p>Ceinture bleue</p> 	Faire le lien entre écriture fractionnaire et quotient			
	Ajouter des fractions décimales ou simples avec le même dénominateur			
	Encadrer, ranger et comparer des fractions simples (révisions)			
	Connaître les critères de divisibilité par 2, 3, 4, 5, 9 et 10			


<p>Ceinture noire</p> 	Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale (révisions)			
	Encadrer, intercaler, ranger, comparer des nombres décimaux (révisions)			
	Distinguer valeur approchée par excès et par défaut			
	Placer des nombres décimaux ou des fractions sur une demi-droite graduée (révisions)			


<p>Ceinture or</p> 	Ecrire, encadrer, intercaler et comparer des fractions décimales et des nombres décimaux			
	Prendre la fraction d'une quantité			
	Donner un arrondi			
	Réaliser un chef d'œuvre en numération			


Ceintures de géométrie


<p>Ceinture blanche</p> 	Identifier, décrire, reproduire, tracer des figures géométriques : carré, rectangle, triangle rectangle, losange, triangle isocèle, équilatéral, cercle			
	Identifier et tracer des droites perpendiculaires			
	Compléter une figure par symétrie axiale			
	Reconnaître et décrire le cube, le pavé droit, le prisme			


<p>Ceinture jaune</p> 	Décrire une figure en vue de la faire reproduire (écrire un plan de construction)			
	Identifier et tracer des droites parallèles			
	Connaître le vocabulaire : points alignés, droites perpendiculaires, segments, milieu, angle, axe de symétrie, centre, rayon, diamètre			
	Reconnaître et compléter un patron du cube ou de pavé			

<p>Ceinture orange</p> 	Identifier et tracer des droites perpendiculaires et parallèles			
	Construire une hauteur d'un triangle			
	Reconnaître et décrire le cube, le pavé droit, le cylindre			
	Se repérer et se déplacer dans l'espace			
	Produire un chef d'œuvre en géométrie			


<p>Ceinture verte</p> 	Elaborer un programme de construction d'une figure et sa solution sur du papier blanc			
	Reconnaître et compléter un patron de solide			
	Tracer une figure sur papier blanc à partir d'un programme de construction			
	Superviser des ateliers de géométrie			
	Décrire ou exécuter des déplacements sur un plan ou sur une carte			


<p>Ceinture bleue</p> 	Compléter une figure par symétrie axiale (révisions)			
	Tracer des parallèles et des perpendiculaires (révisions)			
	Réaliser un programme de construction (révisions)			
	Reproduire des figures simples			
	Connaître les définitions mathématiques rigoureuses du cercle et des quadrilatères particuliers			


<p>Ceinture noire</p> 	Utiliser un rapporteur pour construire un angle			
	Rédiger un programme de constructions (révisions)			
	Reproduire des figures complexes			
	Représenter des solides simples			
	Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran			
	Construire le symétrique d'une figure donnée			
	Caractériser le parallélisme et la perpendicularité en terme de distance			


<p>Ceinture or</p> 	Utiliser des relations géométriques pour faire une démonstration			
	Compléter un programme de construction (révisions)			
	Construire des solides simples			
	Reconnaître, nommer des figures dont le parallélogramme			
	Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l'aide d'un logiciel (scratch ou géogébra)			
	Reproduire une figure en respectant une échelle			
	Utiliser les propriétés des la symétrie axiale dans un raisonnement			


Ceintures de grandeurs et mesures


<p>Ceinture blanche</p> 	Utiliser un tableau de conversions			
	Résoudre des problèmes utilisant des mesures de longueur			
	Mesurer ou estimer l'aire d'une surface grâce à un pavage (carreaux)			
	Classer et ranger des surfaces selon leur aire			


<p>Ceinture jaune</p> 	Résoudre des problèmes utilisant des mesures de masse			
	Comparer les angles d'une figure en se servant d'un gabarit			
	Identifier des angles droits, aigus, obtus			
	Résoudre des problèmes utilisant des mesures de capacité			

<p>Ceinture orange</p> 	Calculer une durée à partir de la donnée de l'instant initial et de l'instant final			
	Connaître la formule du périmètre d'un cercle			
	Connaître les formules du volume du pavé droit et du cube			
	Résoudre des problèmes impliquant des conversions			
	Réaliser un chef d'œuvre en grandeurs et mesures (affiche, jeu...)			

<p>Ceinture verte</p> 	Calculer l'aire d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle rectangle en utilisant la formule appropriée			
	Connaître et utiliser les unités d'aire			
	Reproduire un angle en utilisant un gabarit			
	Résoudre des problèmes dont la résolution implique simultanément des unités différentes de mesure			
	Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée			

<p>Ceinture bleue</p> 	Convertir des aires en utilisant un tableau d'unités			
	Résoudre des problèmes de durées			
	Savoir convertir des contenances en volumes			
	Mesurer des angles avec un rapporteur			
	Résoudre des problèmes impliquant le périmètre du carré et du rectangle			

<p>Ceinture noire</p> 	Calculer le volume d'un pavé droit et d'un cube			
	Calculer l'aire d'un triangle			
	Calculer la longueur d'un cercle			
	Résoudre des problèmes impliquant des aires			
	Différencier aire et périmètre			

<p>Ceinture or</p> 	Comparer des angles avec un rapporteur			
	Résoudre des problèmes impliquant des conversions de contenance			
	Calculer l'aire d'un disque : différencier valeur approchée et valeur exacte			
	Résoudre des problèmes impliquant des conversions d'aires			
	Réaliser un chef d'œuvre en grandeurs et mesures			