

GRANDEURS ET MESURES (SUITE)

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME

- Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre :
 - relations entre les unités usuelles ;
 - lien entre les unités de mesure décimales et les unités de numération.

Exemples d'activités

- Observer que les longueurs, les masses, les contenances, les durées, sont des grandeurs additives.
- Utiliser le résultat d'un mesurage pour calculer une autre grandeur, notamment mesurer des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée, périmètre d'un polygone.
- Réinvestir les connaissances de calcul mental, de numération et le sens des opérations.
- Connaître le prix de quelques objets familiers.

ATTENDUS DE FIN D'ANNÉE

CP

- Il utilise le lexique spécifique associé aux prix :
 - plus cher, moins cher ;
 - rendre la monnaie ;
 - billet, pièce, somme, reste ;
 - **franc pacifique**, euros.

Exemples de réussite

- Problèmes impliquant des manipulations de monnaie (notamment dans des situations de jeu) :*
- Échanger des pièces contre un billet, ou le contraire.
 - Constitue une somme de 49 euros avec des billets de 5 et 10 euros et des pièces de 1

CE1

- manipulations de monnaie ;
- problèmes du champ additif ;
- problèmes multiplicatifs (addition réitérée) ;
- problèmes de durées ;
- problèmes de partage.
- Il mobilise le lexique suivant : le double, la moitié.
- Il utilise le lexique spécifique associé aux prix :
 - plus cher, moins cher ;
 - rendre la monnaie ;
 - billet, pièce, somme ;
 - **franc pacifique**, euros, centimes d'euro.
- Il connaît la relation entre centime d'euro et euro.

Exemples de réussite

- Problèmes impliquant des manipulations de monnaie (notamment dans des situations de jeu) :*
- Utilise les pièces et les billets à ta disposition pour représenter la somme d'argent nécessaire pour acheter un livre qui coûte 43 € 25 c

CE2

- manipulations de monnaie ;
- problèmes du champ additif ;
- problèmes multiplicatifs (addition réitérée) ;
- problèmes de durées ;
- problèmes de partage.
- Il mobilise le lexique suivant : le double, la moitié.
- Il utilise le lexique spécifique associé aux prix :
 - plus cher, moins cher ;
 - rendre la monnaie ;
 - billet, pièce, somme ;
 - **franc pacifique**, euros, centimes d'euro.
- Il connaît la relation entre centime d'euro et euro.

Exemples de réussite

- Problèmes impliquant des manipulations de monnaie (notamment dans des situations de jeu) :*
- Utilise les pièces et les billets à ta disposition pour représenter la somme d'argent nécessaire pour acheter un livre qui coûte 243 € 25 c