

Les badges de compétences



Ce système de badges de compétences est encore expérimental.

Il sera présenté aux élèves comme un système d'évaluation et de valorisation de leurs réussites.

Les trois niveaux de maîtrise sont pensés pour être progressifs : les compétences mentionnées en niveau « explorateur » et « aventurier » sous entendent une maîtrise du/des niveau(x) précédents. Je n'ai pas réécrit les compétences précédentes volontairement pour ne pas charger le référentiel déjà très imposant.

Géométrie : les solides		
Observateur - solides -	- Reconnaître, décrire et nommer un cube, un pavé, une pyramide, un cylindre, un cône, une boule. - Utiliser le vocabulaire face, sommet, arrête.	
Explorateur - solides -	- Reconnaître, décrire et nommer un prisme droit. - Tracer le patron d'un carré, d'un rectangle.	
Aventurier - solides -	- Utiliser le vocabulaire hauteur de solide. - Tracer le patron d'une pyramide, d'un cylindre, d'un prisme.	

Par exemple pour cette notion, pour valider le niveau « aventurier », il faudra toujours savoir identifier, décrire et nommer un cube ou un pavé, et en tracer le patron.



Oral : écoute



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - écoute -	- Canaliser son attention et son énergie pour écouter.	
Explorateur - écoute -	- Ecouter avec attention pour comprendre quelqu'un qui parle, un message oral, un texte lu.	
Aventurier - écoute -	- Ecouter avec attention et mémoriser des informations importantes.	

Oral : parole



Observateur - parole -	- Prendre la parole en petit groupe. - Moduler sa voix pour être entendu.	
Explorateur - parole -	- Prendre la parole en petit et en grand groupe. - Dire de mémoire un texte.	
Aventurier - parole -	- Prendre la parole avec aisance. - Utiliser des techniques de mise en voix. - Réaliser une présentation orale.	

Lecture



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - lecture -	- Décrypter les mots. - Lire une phrase.	
Explorateur - lecture -	- Lire plusieurs phrases distinctement. - Lire un petit texte de plusieurs phrases .	
Aventurier - lecture -	- Lire avec fluidité. - Lire de façon expressive. - Lire un texte long.	

Littérature



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - littérature -	- Lire en autonomie un livre adapté à son niveau de lecture. - Trouver le titre, l'auteur d'un livre.	
Explorateur - littérature -	- Lire régulièrement de nouveaux livres adaptés à son niveau de lecture. - Identifier les différents types de textes (roman, BD, documentaire, article de journal...)	
Aventurier - littérature -	- Lire régulièrement tous types de livres. - Présenter un livre à la classe.	

Compréhension de textes



Observateur - compréhension -	- Trouver les informations explicites dans un texte. - Répondre à un questionnaire de lecture court (5 questions).	
Explorateur - compréhension -	- Trouver les informations implicites dans un texte court. - Répondre à un questionnaire de lecture d'une dizaine de questions.	
Aventurier - compréhension -	- Trouver les informations implicites dans un texte. - Mettre en œuvre des stratégies de lecture. - Répondre à un questionnaire de lecture.	

Défis lecture



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - défis lecture -	J'ai lu 3 livres !	
Explorateur - défis lecture -	J'ai lu 6 livres !	
Aventurier - défis lecture -	J'ai lu 10 livres !	

Grammaire : les déterminants



Badge	Compétences	Date de validation
Explorateur - déterminants -	- Utiliser les déterminants correctement dans ses productions. - Reconnaître un déterminant dans un groupe de mots ou une phrase.	
Aventurier - déterminants -	- Distinguer et nommer les différents déterminants.	

Grammaire : le nom



Explorateur - nom -	- Utiliser les noms correctement dans ses productions. - Distinguer le nom commun du nom propre. - Reconnaître un nom dans un groupe de mots ou une phrase.	
Aventurier - nom -	- Accorder le nom en genre et en nombre.	

Grammaire : le verbe



Explorateur - verbe -	- Trouver le verbe dans une phrase. - Donner l'infinitif d'un verbe conjugué.	
Aventurier - verbe -	- Repérer les changements du verbe selon les temps auxquels il est conjugué.	

Grammaire : l'adjectif



Explorateur - adjectif -	- Utiliser l'adjectif dans ses productions. - Reconnaître un adjectif dans un groupe nominal ou une phrase.	
Aventurier - adjectif -	- Accorder l'adjectif en genre et en nombre avec le nom qu'il complète.	

Grammaire : l'adverbe



Explorateur - adverbe -	- Utiliser l'adverbe correctement dans ses productions. - Reconnaître l'adverbe dans un groupe de mots ou une phrase.	
Aventurier - adverbe -	- Former un adverbe à partir d'un adjectif.	

Grammaire : le pronom



Badge	Compétences	Date de validation
Explorateur - pronom -	- Utiliser le pronom correctement dans ses productions. - Reconnaître un pronom dans un groupe de mots ou une phrase.	
Aventurier - pronom -	- Utiliser le pronom pour remplacer un nom ou un GN. - Distinguer différents types de pronoms : pronoms personnels sujet, pronom personnel objet.	

Grammaire : les conjonctions de coordination



Aventurier - conjonction -	- Utiliser les conjonctions de coordination correctement dans ses productions. - Reconnaître une conjonction de coordination dans une phrase.	
-------------------------------	--	--

Grammaire : les prépositions



Aventurier - prépositions -	- Utiliser les prépositions correctement dans ses productions. - Reconnaître une préposition dans un groupe une phrase.	
--------------------------------	--	--

Grammaire : les types et formes de phrases



Explorateur - types et formes de phrases -	- Distinguer une phrase selon son type : déclarative, interrogative ou impérative. - Distinguer les formes négatives ou exclamatives.	
Aventurier - types et formes de phrases -	- Transformer une phrase selon le type ou la forme souhaitée.	

Grammaire : phrases simples et phrases complexes



Explorateur - phrases s/p -	- Distinguer une phrase simple d'une phrase complexe.	
Aventurier - phrases s/p -	- Distinguer les propositions juxtaposées, coordonnées et subordonnées.	

Grammaire : les fonctions de l'adjectif



Aventurier
- fonctions ADJ -

- Distinguer la fonction épithète et attribut du sujet de l'adjectif.

Grammaire : la fonction sujet



Observateur
- sujet -

- Identifier le sujet simple dans une phrase.

Explorateur
- sujet -

- Identifier le sujet dans une phrase : pronom, groupe nominal, nom propre.

Aventurier
- sujet -

- Identifier le sujet inversé dans une phrase.
- Utiliser le sujet inversé dans ses productions.
- Identifier plusieurs sujets dans une phrase complexe.

Grammaire : les fonctions COD et COI



Explorateur
- COD/COI -

- Différencier un COD d'un COI.

Aventurier
- COD/COI -

- Remplacer un CO par un pronom.
- Reconnaître le CO sous la forme d'un pronom.

Grammaire : la fonction « complément circonstanciel »



Explorateur
- CC -

- Identifier un complément circonstanciel dans une phrase.

Aventurier
- CC -

- Différencier les compléments circonstanciels de lieu, de temps, de manière et de cause.

Conjugaison : le présent



Badge

Compétences

Date de validation

Observateur
- présent -

- Conjuguer au présent les verbes en ER dans une phrase, ainsi qu'Etre et Avoir.
- Identifier le présent dans une phrase ou un texte.

Explorateur
- présent -

- Conjuguer au présent les verbes du 2ème groupe dans une phrase.
- Transposer un texte ou une phrase au présent.

Aventurier
- présent -

- Conjuguer au présent les verbes du 1er et 2ème groupe, Etre et Avoir et les verbes faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre dans une phrase.

Conjugaison : le futur



Observateur
- futur -

- Conjuguer au futur les verbes en ER dans une phrase, ainsi qu'Etre et Avoir.
- Identifier le futur dans une phrase ou un texte.

Explorateur
- futur -

- Conjuguer au futur les verbes du 2ème groupe dans une phrase.
- Transposer un texte ou une phrase au futur.

Aventurier
- futur -

- Conjuguer au futur les verbes du 1er et 2ème groupe, Etre et Avoir et les verbes faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre dans une phrase.

Conjugaison : l'imparfait

Observateur
- imparfait -

- Conjuguer à l'imparfait les verbes en ER dans une phrase, ainsi qu'Etre et Avoir.
- Identifier l'imparfait dans une phrase ou un texte.

Explorateur
- imparfait -

- Conjuguer à l'imparfait les verbes du 2ème groupe dans une phrase.
- Transposer un texte ou une phrase à l'imparfait.

Aventurier
- imparfait -

- Conjuguer à l'imparfait les verbes du 1er et 2ème groupe, Etre et Avoir et les verbes faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre dans une phrase.

Conjugaison : le passé composé



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - passé composé -	- Conjuguer au passé composé les verbes en ER dans une phrase, ainsi qu'Etre et Avoir. - Identifier le passé composé dans une phrase ou un texte.	
Explorateur - passé composé -	- Conjuguer au passé composé les verbes du 2ème groupe dans une phrase. - Transposer un texte ou une phrase au PC.	
Aventurier - passé composé -	- Conjuguer au PC les verbes du 1er et 2ème groupe, Etre et Avoir et les verbes faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre dans une phrase.	

Conjugaison : le passé simple



Observateur - passé simple -	- Conjuguer au passé simple les verbes en ER dans une phrase ainsi qu'Etre et Avoir dans une phrase. - Identifier le passé simple dans une phrase ou un texte.	
Explorateur - passé simple -	- Conjuguer au passé simple les verbes du 2ème groupe dans une phrase. - Transposer un texte ou une phrase au passé simple.	
Aventurier - passé simple -	- Conjuguer au passé simple les verbes du 1er et 2ème groupe, Etre et Avoir et les verbes faire, aller, dire, venir, pouvoir, voir, vouloir, prendre dans une phrase.	

Ecriture et copie



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - écriture * copie -	- Ecrire de façon lisible. - Copier des mots sans erreur.	
Explorateur - écriture * copie -	- Ecrire avec soin. - Copier un texte court sans erreur (± 5 phrases)	
Aventurier - écriture * copie -	- Copier un texte sans erreur, choisir une présentation pour le mettre en valeur.	

Ecrivain



Observateur - écrivain -	- Produire une phrase cohérente qui répond à une consigne.	
Explorateur - écrivain -	- Produire un texte de quelques phrases. - Améliorer son texte en prenant en compte les conseils donnés.	
Aventurier - écrivain -	- Produire régulièrement des textes libres. - Prendre en compte les conseils pour améliorer son texte.	

Défis Twitter



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - Twitter -	- Publier 3 tweets à l'aide des outils de la classe, seul(e) ou à deux.	
Explorateur - Twitter -	- Publier 10 tweets. - Accompagner ses tweets de photos ou vidéo quand c'est pertinent. - Répondre aux tweets d'autres classes. - Utiliser les hashtags avec pertinence.	
Aventurier - Twitter -	- Publier 20 tweets. - Publier régulièrement. - Créer un hashtag en lien avec un projet/ un évènement.	

Lexique : le champ lexical



Badge	Compétences	Date de validation
Explorateur - champ lexical -	- Identifier un champ lexical dans un texte lu ou écouté. - Créer un champ lexical à partir d'un mot donné.	
Aventurier - champ lexical -	- Utiliser un champ lexical dans une production orale ou écrite.	

Lexique : termes génériques et spécifiques



Aventurier - termes génériques et spécifiques -	- Regrouper des mots sous un terme générique. - Pour un terme générique, donner plusieurs termes spécifiques.	
--	--	--

Lexique : le dictionnaire



Aventurier - dictionnaire -	- Utiliser un dictionnaire papier pour trouver le sens d'un mot ou son orthographe. - Utiliser le dictionnaire numérique pour trouver le sens d'un mot ou son orthographe.	
--------------------------------	---	--

Lexique : synonymes et antonymes



Explorateur - synonymes/ antonymes -	- Associer deux mots synonymes. - Associer deux mots antonymes.	
Aventurier - synonymes/ antonymes -	- Utiliser les synonymes dans ses productions pour éviter les répétitions. - Utiliser un dictionnaire des synonymes.	

Lexique : les préfixes



Explorateur - préfixes -	- Connaître les principaux préfixes. - Utiliser un préfixe pour transformer un mot.	
-----------------------------	--	--

Lexique : les familles de mots



Badge	Compétences	Date de validation
Explorateur - famille de mots -	- Identifier plusieurs mots de la même famille.	
Aventurier - famille de mots -	- Créer des mots d'une même famille.	

Lexique : les homonymes



Aventurier - homonymes -	- Faire un choix entre 2 homonymes dans une phrase en s'aidant du contexte. - S'aider du dictionnaire pour comprendre le sens d'un mot.	
-----------------------------	--	--

Lexique : la polysémie



Aventurier - polysémie -	- Lire et comprendre les différents sens d'un mot. - Utiliser un mot dans des phrases différentes selon son sens.	
-----------------------------	--	--

Défis lexique



Observateur - défi lexique -	- J'ai appris et je sais utiliser 10 nouveaux mots.	
Explorateur - défi lexique -	- J'ai appris et je sais utiliser 20 nouveaux mots.	
Aventurier - défi lexique -	- J'ai appris et je sais utiliser 30 nouveaux mots.	

Orthographe



Badge	Compétences	Date de validation
Aventurier - homophones a/à -	- Utiliser « à » ou « a » correctement.	
Aventurier - homophones et/est -	- Utiliser « et » ou « est » correctement.	
Aventurier - homophones on/ont -	- Utiliser « on » ou « ont » correctement.	
Aventurier - homophones son/sont -	- Utiliser « son » ou « sont » correctement.	
Aventurier - homophones la/là/l'a -	- Utiliser « là » ou « la » ou « l'a » correctement.	
Aventurier - homophones ou/où -	- Utiliser « ou » ou « où » correctement.	
Aventurier - homophones ce/se-	- Utiliser « se » ou « ce » correctement.	

Défis orthographe



Observateur - défi mots -	- J'ai réussi 5 dictées de mots à 100% de réussite !	
Explorateur - défi mots -	- J'ai réussi 10 dictées de mots à 100% de réussite !	
Aventurier - défi mots -	- J'ai réussi 20 dictées de mots à 100% de réussite !	
Aventurier en or - défi mots -	- J'ai réussi 30 dictées de mots à 100% de réussite !	
Observateur - défi dictée -	- J'ai réussi 5 dictées à plus de 80% de réussite !	
Explorateur - défi dictée -	- J'ai réussi 10 dictées à plus de 80% de réussite !	
Aventurier - défi dictée -	- J'ai réussi 20 dictées à plus de 80% de réussite !	
Aventurier en or - défi dictée -	- J'ai réussi 30 dictées à plus de 80% de réussite !	

Compétences numériques



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - numérique -	- Ecrire au clavier.	
Observateur - numérique -	- Effectuer une recherche en ligne.	
Observateur - numérique -	- Utiliser une tablette correctement : prendre soin du matériel, la recharger, vider le navigateur internet...	
Explorateur - numérique -	- Mettre en page un document numérique.	
Explorateur - numérique -	- Utiliser un identifiant et un mot de passe pour se connecter sur un espace personnel.	
Explorateur - numérique -	- Créer et partager un document dans One.	
Aventurier - numérique -	- Créer un document multimédia (texte, photo, dessin, mise en page, lien...).	
Aventurier - numérique -	- Créer et utiliser un document collaboratif.	
Aventurier - numérique -	- Utiliser des fonctionnalités de recherche d'image avancées (type, droits, taille, couleur...).	

Géométrie : programmation



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - programmation -	- Programmer les déplacements simples d'un robot ou d'un personnage. - Utiliser le vocabulaire des positions et déplacements : tourner, avancer, droite, gauche...	
Explorateur - programmation -	- Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage en utilisant des instructions spécifiques (boucles, nombre de répétitions...).	
Aventurier - programmation -	- S'adapter au robot ou à la machine programmer en utilisant son langage. - Programmer un objet pour réaliser une suite d'actions. - Améliorer son programme.	

Géométrie : figures géométriques



Observateur - figures géométriques -	- Reconnaître, décrire et nommer un carré, un rectangle, un cercle, un triangle. - Utiliser le vocabulaire côté, sommet, angle, diagonale.	
Observateur - tracés géométriques -	- Tracer un carré de mesures données. - Tracer un rectangle de mesures données. - Tracer un triangle quelconque. - Tracer un triangle rectangle de mesures données.	
Observateur - tracés géométriques -	- Tracer un cercle de mesures données.	
Explorateur - figures géométriques -	- Reconnaître, décrire et nommer un losange, un parallélogramme, un disque, un triangle rectangle - Utiliser le vocabulaire polygone, centre, rayon, diamètre, milieu.	
Explorateur - tracés géométriques -	- Tracer un losange de mesures données.	

Badge

Compétences

Date de validation

Aventurier - figures géométriques -	- Reconnaître, décrire et nommer un triangle équilatéral, un triangle isocèle.	
Aventurier - tracés géométriques -	- Tracer un triangle équilatéral de mesures données.	
Aventurier - tracés géométriques -	- Tracer un parallélogramme.	

Géométrie : programmes de construction



Observateur - programme de construction -	- Décrire une figure géométrique composée de plusieurs figures simples.	
Explorateur - programme de construction -	- Suivre un programme de construction.	
Aventurier - programme de construction -	- Rédiger un programme de construction.	

Relations géométriques



Observateur - géométrie -	- Repérer des points alignés. - Tracer une droite perpendiculaire à une autre. - Identifier 2 droites perpendiculaires.	
Explorateur - géométrie -	- Tracer une droite perpendiculaire à une autre et qui passe par un point précis. - Tracer une droite parallèle à une autre. - Identifier 2 droites parallèles.	
Aventurier - géométrie -	- Tracer une droite parallèle à une autre et à une distance précise.	

Géométrie : symétrie



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - symétrie -	- En manipulant des objets, réaliser une œuvre symétrique.	
Explorateur - symétrie -	- Compléter une figure par symétrie avec un quadrillage.	
Aventurier - symétrie -	- Compléter une figure par symétrie en traçant ses propres lignes.	

Géométrie : les solides



Observateur - solides -	- Reconnaître, décrire et nommer un cube, un pavé, une pyramide, un cylindre, un cône, une boule. - Utiliser le vocabulaire face, sommet, arête.	
Explorateur - solides -	- Reconnaître, décrire et nommer un prisme droit. - Tracer le patron d'un carré, d'un rectangle.	
Aventurier - solides -	- Utiliser le vocabulaire hauteur de solide. - Tracer le patron d'une pyramide, d'un cylindre, d'un prisme.	

Problèmes



Observateur - problèmes -	- Lire et comprendre un problème simple. - Dessiner ou modéliser la situation avec du matériel. - Résoudre un problème simple. - Laisser des traces de sa démarche (dessin, calcul, phrase réponse).	
Explorateur - problèmes -	- Résoudre des problèmes faisant appel à différents types de données : tableaux, graphiques, diagrammes...	
Aventurier - problèmes -	- Résoudre des problèmes à plusieurs étapes. - Créer des tableaux, graphiques ou diagrammes pour traiter des données.	

Nombres entiers



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - nombres -	- Utiliser les unités, dizaines, centaines. - Composer et décomposer des nombres à 3 chiffres. - Comparer, ranger, encadrer des nombres à 3 chiffres.	
Explorateur - nombres -	- Utiliser les unités, dizaines, centaines et milliers. - Composer et décomposer des nombres à 4 chiffres. - Comparer, ranger, encadrer des nombres à 4 chiffres. - Utiliser une droite graduée.	
Aventurier - nombres -	- Utiliser les unités, dizaines, centaines, milliers, millions, milliards. - Composer et décomposer tous types de nombres. - Comparer, ranger, encadrer des grands nombres. - Utiliser une droite graduée.	

Fractions



Observateur - nombres -	- Manipuler les fractions simples : $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{3}$. - Lire une fraction simple représentée par un dessin. - Utiliser le vocabulaire numérateur, dénominateur.	
Explorateur - nombres -	- Manipuler toutes les fractions. - Encadrer une fraction par deux nombres entiers qui se suivent. - Comparer deux fractions de même dénominateur.	
Aventurier - nombres -	- Repérer et placer des fractions sur une droite graduée. - Ecrire une fraction sous la forme d'une partie entière et d'une fraction inférieure à 1 (ex : $\frac{5}{4} = 1 + \frac{1}{4}$)	

Nombres décimaux



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - décimaux -	- Décrire un nombre selon sa partie entière et sa partie décimale. - Utiliser les termes dixièmes, centièmes, millièmes, partie entière, virgule.	
Explorateur - décimaux -	- Manipuler les nombres décimaux. - Encadrer un nombre décimal entre 2 nombres entiers.	
Aventurier - décimaux -	- Encadrer un nombre décimal. - Placer un nombre décimal sur une droite graduée. - Comparer, ranger des nombres décimaux. - Passer d'une fraction décimale à un nombre décimal.	

Calculs posés : addition



Observateur - addition -	- Poser et résoudre l'addition de 2 nombres de maximum 3 chiffres, avec ou sans retenue.	
Explorateur - addition -	- Poser et résoudre l'addition de plusieurs nombres, jusqu'à 4 chiffres par nombre, avec ou sans retenue.	
Aventurier - addition -	- Poser et résoudre l'addition de plusieurs nombres décimaux.	

Calculs posés : soustraction



Observateur - soustraction -	- Poser et résoudre la soustraction de 2 nombres de maximum 3 chiffres, avec ou sans retenue.	
Explorateur - soustraction -	- Poser et résoudre la soustraction de plusieurs nombres, jusqu'à 4 chiffres par nombre, avec ou sans retenue.	
Aventurier - soustraction -	- Poser et résoudre la soustraction de plusieurs nombres décimaux.	

Calculs posés : multiplication



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - multiplication -	- Poser et résoudre la multiplication d'un nombre à 2 chiffres par un nombre à 1 chiffre.	
Explorateur - multiplication -	- Poser et résoudre la multiplication d'un nombre à 2 chiffres par un nombre à 2 chiffres.	
Aventurier - multiplication -	- Poser et résoudre la multiplication d'un nombre à 2 chiffres par un nombre à 2 chiffres.	
Aventurier - multiplication -	- Poser et résoudre une multiplication avec des nombres décimaux.	

Calculs posés : division



Observateur - division -	- Poser et résoudre la division d'un nombre à 3 chiffres par un nombre à 1 chiffre.	
Explorateur - division -	- Poser et résoudre la division d'un nombre à 3 chiffres par un nombre à 2 chiffres.	
Aventurier - division -	- Poser et résoudre la division d'un nombre décimal par un nombre entier.	

Calculatrice



Aventurier - Calculatrice -	- Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat.	
--------------------------------	---	--

Longueurs et périmètre



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - longueurs -	- Mesurer des longueurs avec un instrument de mesure. - Exprimer une longueur avec une unité. - Passer des cm aux mm et inversement.	
Explorateur - longueurs -	- Mesurer des longueurs avec un instrument de mesure choisi. - Utiliser et manipuler les différentes unités de mesures. - Calculer le périmètre d'un polygone en ajoutant les longueurs de ses côtés.	
Aventurier - longueurs -	- Calculer le périmètre d'un carré et d'un rectangle en utilisant une formule.	

Aires



Observateur - aires -	- Comparer des surfaces selon leur aire, sans calcul, mais avec une technique (superposition, collage). - Différencier l'aire et le périmètre d'une figure.	
Explorateur - aires -	- Déterminer l'aire d'une figure à l'aire d'un pavage. - Utiliser une unité d'aire.	
Aventurier - aires -	- Calculer l'aire d'un carré ou d'un rectangle avec une formule. - Utiliser les unités d'aires (cm², m², km², mm²).	

Durées



Observateur - durées -	- Connaître et utiliser des durées du quotidien. - Connaître plusieurs unités de durées. - Lire les heures pleines et les demi-heures.	
Explorateur - durées -	- Lire l'heure. - Convertir une durée.	
Aventurier - durées -	- Résoudre des problèmes de durées. - Comparer, ordonner des durées.	

Angles



Badge	Compétences	Date de validation
Observateur - angles -	- Identifier des angles dans une figure géométrique. - Comparer des angles par manipulation.	
Explorateur - angles -	- Estimer qu'un angle est droit, aigu ou obtus.	
Aventurier - angles -	- Utiliser l'équerre pour vérifier qu'un angle est droit, aigu ou obtus, ou pour construire un angle droit.	
Aventurier - angles -	- Utiliser un instrument de mesure des angles. - Exprimer et manipuler les mesures d'angles, notamment pour la modélisation 3D.	

Contenances



Observateur - contenances -	- Comparer des contenances par manipulation. - Connaître les unités de contenance du quotidien (litre, centilitre, millilitre).	
Explorateur - contenances -	- Mesurer une contenance à l'aide d'un outil gradué. - Exprimer une contenance dans une unité appropriée.	
Aventurier - contenances -	- Réaliser des mélanges et exprimer la quantité totale. - Utiliser les fractions pour réaliser un mélange.	

Masses



Observateur - masses -	- Comparer des masses sans mesure mais avec un système de balance. - Connaître les unités de masse du quotidien (kilogramme, gramme).	
Explorateur - masses -	- Mesurer une masse à l'aide d'une balance. - Exprimer une masse dans une unité appropriée.	
Aventurier - masses -	- Convertir des masses. - Exprimer l'ordre de grandeur d'un objet.	

≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



≡ Mes badges de compétences ≡



