

Programmation mathématiques cycles 2 & 3

Nombres et calculs

Grandeurs et mesures

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème	
Nombres et calculs	Conceptualiser les 1ers nombres jusqu' à 20						
	Conceptualiser système décimal jusqu' à 100	Conceptualiser système décimal jusqu' à 1000	Conceptualiser système décimal jusqu' à 10000	Conceptualiser système décimal jusqu' aux millions et aux milliards			
	Décomposition/recomposition; tables d'addition	Tables de multiplication		Fractions simples et décimales	Décimaux aux centièmes	Décimaux aux dixmillièmes	
	Additions en colonnes avec nbres à 2 chiffres	Soustractions posées	Multiplications posées		Addit° soustract° de dcx	Multiplicat° décimal par entier	Multiplicat° de 2 dcx
				Division sur les entiers	Division d'un nombre décimal par un entier		
	Problèmes additifs soustractifs						Automatisation de la reconnaissance de l'opération pertinente pour résoudre un problème
	Problèmes multiplicatifs						
	Problèmes division quotient et partition						
	Problèmes à étapes						
	Problèmes proportionnalité linéaire						
				Problèmes 50% 25% 75% 10%		Problèmes pourcentages	
Grandeurs et mesures	Comparer des longueurs double/moitié	Mesurer et exprimer des longueurs en dm /cm / m / km	Mesurer et exprimer des longueurs en mm	Mesurer des périmètres	Calculer le périmètre d'un carré et d'un rectangle	Calculer la longueur d'un cercle	
		Exprimer des masses en g / kg (unités indépendantes)	Exprimer des masses en g / kg / tonnes et les mettre les unités en relation	Comparer des surfaces selon leur aire	Calculer l'aire d'un carré et d'un rectangle	Calculer l'aire d'un triangle et d'un disque	
		Exprimer des contenances en litres	Exprimer des contenances en litres / cl /dl				Calculer le volume d'un pavé droit
	Exprimer un prix en euros	Exprimer un prix en euros et en centimes d'euros					Relier les unités de contenance et de volume 1l=1dm <sup>3</sup> 1000l= 1m <sup>3</sup>
		Comprendre les relations entre les semaines, les jours, les heures et les minutes	Comprendre les relations entre les heures, les minutes et les secondes et les jours, les semaines, les mois, les années, les siècles et les millénaires	Résoudre des problèmes de durées			
			Lire l'heure				Mesurer des angles avec un rapporteur
			Équipe de circonscription Angoulême préélémentaire				

Programmation mathématiques cycles 2 & 3

Géométrie

CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6ème
Représenter des lieux et coder des déplacements à l'échelle de la classe et de l'école		À l'échelle de quartier ou du village	Résoudre des problèmes de repérage de déplacement d'objets et d'élaboration de représentations dans des espaces réels, matérialisés (plans) ou numériques.		
	Coder des déplacements à l'aide d'un logiciel adapté	Produire des algorithmes simples	Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran	Usage de logiciels de géométrie dynamique	
Apprendre à reconnaître et à nommer quelques solides	Construire un cube avec des carrés ou des baguettes	Faire le patron d'un cube	Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples (différents triangles, carré, rectangle, losange, cercle) et des figures complexes (assemblages de figures simples)		Reconnaître, nommer, comparer, vérifier décrire des figures dont le parallélogramme
	Construire un cercle sans contrainte	Construire un cercle avec la contrainte de son centre, de son rayon ou de son diamètre	Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes et des solides simples ou des assemblages de solides simples		
			Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction		
			Réaliser une figure simple ou un assemblage de figures simples à l'aide d'un logiciel adapté		
			Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité ou de parallélisme		
			Compléter une figure par symétrie axiale Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport un axe de symétrie		
Utiliser des gabarits non gradués pour reporter des longueurs	Utiliser une règle graduée pour reporter des longueurs	Utiliser un compas pour reporter des longueurs	Utiliser une équerre		Utiliser un rapporteur
La géométrie est essentiellement perceptive		La géométrie est essentiellement instrumentée			La géométrie amène l'élève à raisonner à partir de propriétés et de relations