

PROGRAMME CYCLE 3 - 2025

NOMBRES ET CALCULS

NOMBRES ENTIERS ET DECIMAUX

CM1	CM2	6 ^e
Comparer et dénombrer des collections en les organisant Construire des collections de cardinal donné Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à 999 999 Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre ... et ... » Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et > Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée Savoir reconnaître les multiples de 2, de 5 et de 10 à partir de leur écriture chiffrée Savoir déterminer si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou égal à 10	Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à 999 999 999 Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et > Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant Placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée Déterminer si un nombre entier inférieur ou égal à 10 est un diviseur d'un nombre entier donné ou si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou égal à 10 Déterminer des diviseurs d'un nombre entier inférieur ou égal à 100 Déterminer tous les diviseurs d'un nombre entier inférieur ou égal à 30 Déterminer les diviseurs communs à deux nombres entiers inférieurs ou égaux à 30 Déterminer des multiples communs à deux nombres entiers inférieurs à 15	Connaître et utiliser la valeur des chiffres selon leur rang dans l'écriture d'un nombre Connaître les liens entre les unités de numération unité, dizaine, centaine, millier, dixième, centième, millième Connaître des grands nombres entiers Reconnaître un nombre décimal Associer et utiliser différentes écritures d'un nombre décimal : écriture à virgule, fraction, nombre mixte, pourcentage Placer sur une demi-droite graduée un point dont l'abscisse est un nombre décimal Repérer un nombre décimal sur une demi-droite graduée Comparer deux nombres décimaux Ordonner une liste de nombres décimaux Donner la valeur arrondie à l'unité, au dixième ou au centième, d'un nombre décimal Déterminer ou connaître la valeur arrondie de certains nombres non décimaux Encadrer un nombre décimal par deux nombres décimaux, intercaler un nombre décimal entre deux nombres décimaux

Savoir déterminer si un nombre entier inférieur ou égal à 10 est un diviseur d'un nombre entier donné Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes et centièmes Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule) Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal Savoir donner la partie entière et l'arrondi à l'entier d'un nombre décimal Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, < et >	Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes, centièmes et millièmes Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule) Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre en écriture à virgule Savoir donner la partie entière et l'arrondi à l'entier d'un nombre décimal Comparer, encadrer, intercaler, ordonner par ordre croissant ou décroissant des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, < et >	
---	---	--

FRACTIONS : Sens quotient

CM1	CM2	6 ^e
Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 Savoir écrire la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction Savoir encadrer une fraction par deux nombres entiers consécutifs Savoir placer une fraction ou la somme d'un nombre entier et d'une fraction inférieure à un sur une demi-droite graduée	Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions Écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 Écrire la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction Encadrer une fraction entre deux nombres entiers consécutifs Placer une fraction ou la somme d'un nombre entier et d'une fraction inférieure à un sur une demi-droite graduée	Relier une fraction au résultat exact de la division de son numérateur par son dénominateur Comprendre et connaître la définition du quotient d'un entier a par un entier b non nul Compléter des égalités à trous multiplicatives Placer une fraction sur une demi-droite graduée dans des cas simples Graduer un segment de longueur donnée Savoir que la fraction $\frac{a}{b}$ peut représenter un nombre entier, un nombre décimal non entier ou un nombre non décimal

Savoir repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction ou par la somme d'un nombre entier et d'une fraction Placer une fraction décimale sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction décimale Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1 Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10 Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, < et > Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant Passer d'une écriture sous forme d'une fraction décimale ou d'une somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement Comparer des fractions Additionner et soustraire des fractions Déterminer une fraction d'une quantité ou d'une grandeur	Repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction ou par la somme d'un nombre entier et d'une fraction Comparer des fractions Additionner et soustraire des fractions Calculer le produit d'un entier et d'une fraction Déterminer une fraction d'une quantité ou d'une grandeur Placer une fraction décimale sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction décimale Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1 Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10 Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, < et > Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant Passer d'une écriture sous forme d'une fraction décimale ou de la somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales	Utiliser une multiplication pour appliquer une fraction à un nombre entier Établir des égalités de fractions Comparer et encadrer des fractions Ordonner une liste de nombres écrits sous forme de fractions ou de nombres mixtes Additionner et soustraire des fractions Multiplier une fraction par un nombre entier Résoudre des problèmes mettant en jeu des fractions Inventer des problèmes mettant en jeu des fractions
---	---	--

ALGEBRE

CM1	CM2	6 ^e
Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous	Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous Résoudre des problèmes algébriques	Utiliser des modèles pré-algébriques pour résoudre des problèmes algébriques

Déterminer la valeur d'un nombre inconnu en utilisant un symbole ou une lettre pour le représenter Résoudre des problèmes algébriques Exécuter un programme de calcul Identifier et formuler une règle de calcul pour poursuivre une suite de nombres Identifier des régularités et poursuivre une suite de motifs évolutive	Exécuter ou produire un programme de calcul Identifier et formuler une règle de calcul pour poursuivre une suite de nombres Identifier des régularités et poursuivre une suite de motifs évolutive Trouver le nombre d'éléments pour une étape donnée dans une suite de motifs évolutive	Identifier la structure d'un motif évolutif en repérant une régularité et en identifiant une structure
---	--	---

POURCENTAGES

CM1	CM2	6 ^e
		Comprendre le sens d'un pourcentage Connaître la définition d'un pourcentage Calculer une proportion (rapport entre une partie et le tout) et l'exprimer sous forme de pourcentage dans des cas simples Appliquer un pourcentage à une grandeur ou à un nombre

LE CALCUL MENTAL

CM1	CM2	6 ^e
Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers Connaître quelques relations entre des fractions usuelles Connaître l'écriture décimale de fractions usuelles Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de	Connaître des faits numériques usuels avec des entiers Connaître la moitié des nombres impairs jusqu'à 15 Connaître quelques relations entre des fractions usuelles Connaître l'écriture décimale de fractions usuelles	Multiplier un nombre entier ou un nombre décimal par 0,1, par 0,01, et par 0,001 Connaître le lien avec la division par 10, 100 et par 1 000

dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000 Multiplier un nombre décimal par 10 Diviser un nombre décimal par 10 Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8 Multiplier un nombre entier par 5 Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l'addition dans des cas simples	Ajouter ou soustraire un nombre entier à un nombre décimal lorsqu'il n'y a pas de retenue Ajouter un nombre entier à un nombre décimal lorsqu'il y a une retenue Multiplier un nombre décimal par 10, 100 ou 1 000 Diviser un nombre décimal par 10, 100 ou 1 000 Ajouter deux nombres décimaux inférieurs à 10, s'écrivant avec au plus un chiffre après la virgule Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, ..., 98 ou 99 à un nombre Multiplier un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers par un nombre entier, inférieur à 10, de dizaines, de centaines ou de milliers Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l'addition dans des cas simples Calculer le double d'un nombre décimal dans des cas simples Calculer la moitié d'un nombre décimal dans des cas simples Diviser un nombre entier par 4 ou par 8 Multiplier un nombre décimal par 5 Multiplier un nombre décimal par 50	
--	---	--

LES QUATRE OPERATIONS

CM1	CM2	6 ^e
Estimer le résultat d'une opération Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses	Estimer le résultat d'une opération Savoir réaliser un calcul contenant une ou deux paires de parenthèses	Additionner et soustraire des nombres décimaux Comprendre le sens de la multiplication de deux nombres décimaux Calculer le produit de deux nombres décimaux

Poser en colonnes et effectuer des additions et des soustractions de nombres décimaux	Poser et effectuer la multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier	Contrôler les résultats à l'aide d'ordres de grandeur
Poser et effectuer des multiplications de deux nombres entiers	Poser et effectuer des divisions décimales avec un dividende entier et un diviseur à un chiffre	Diviser un nombre décimal par un nombre entier non nul inférieur à 10
Poser et effectuer des multiplications d'un nombre décimal par un nombre entier inférieur à 10	Poser et effectuer des divisions décimales avec un dividende décimal et un diviseur à un chiffre	Effectuer la division euclidienne d'un nombre entier par un nombre entier inférieur à 100
Poser et effectuer des divisions euclidiennes avec un diviseur à un chiffre		

RESOLUTION DE PROBLEMES

CM1	CM2	6 ^e
Résoudre des problèmes additifs en une étape des types « parties-tout » et « comparaison »	Résoudre des problèmes additifs en une ou plusieurs étapes	Résoudre des problèmes mettant en jeu des multiplications entre des nombres décimaux
Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes	Résoudre des problèmes multiplicatifs de type « parties-tout » en une étape	Résoudre des problèmes mettant en jeu des divisions décimales
Résoudre des problèmes multiplicatifs de type « parties-tout » en une étape	Résoudre des problèmes mixtes en plusieurs étapes	Résoudre des problèmes mettant en jeu des divisions euclidiennes
Résoudre des problèmes de comparaison multiplicative	Résoudre des problèmes de comparaison multiplicative	
Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes	Résoudre des problèmes de dénombrement	
Résoudre des problèmes de dénombrement	Résoudre des problèmes d'optimisation	
Résoudre des problèmes d'optimisation	Résoudre des problèmes préparant à l'utilisation d'algorithmes	

GRANDEURS ET MESURES

LONGUEURS

CM1	CM2	6 ^e
Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les symboles associés		Savoir que le périmètre du disque est proportionnel à son diamètre Connaître la formule du périmètre d'un disque

Connaître les relations entre les unités de longueur Choisir une unité adaptée pour exprimer une longueur Comparer des longueurs Disposer de quelques longueurs de référence Estimer la longueur d'un objet ou d'une distance Savoir ce qu'est le périmètre d'une figure plane Déterminer le périmètre d'un polygone en utilisant une règle graduée Résoudre des problèmes mettant en jeu les longueurs des côtés d'un polygone et son périmètre		Calculer le périmètre d'un disque Calculer des périmètres de figures composées Résoudre des problèmes impliquant des longueurs
--	--	---

MASSES

CM1	CM2	6 ^e
Connaître et utiliser les unités de masse du milligramme au kilogramme et la tonne, et les symboles associés Connaître les relations entre les unités de masse Choisir une unité adaptée pour exprimer une masse Comparer des masses Disposer de quelques masses de référence Estimer la masse d'un objet		

CONTENANCES

CM1	CM2	6 ^e
Connaître et utiliser les unités de contenance du millilitre à l'hectolitre et les symboles associés		

Connaître les relations entre les unités de contenance Choisir une unité adaptée pour exprimer une contenance Comparer des contenance		
---	--	--

AIRES

CM1	CM2	6 ^e
Comparer les aires de différentes figures planes Déterminer des aires Connaître et utiliser les centimètres carrés pour exprimer des aires	Comparer les aires de différentes figures planes Déterminer des aires Connaître et utiliser les unités centimètre carré, décimètre carré et mètre carré pour exprimer des aires Convertir des aires entre différentes unités Déterminer l'aire d'un carré ou d'un rectangle	Effectuer des conversions d'aire (m^2 au cm^2 en passant par le dm^2) Connaître la formule de l'aire d'un carré ou d'un rectangle Calculer l'aire d'un carré ou d'un rectangle

VOLUMES

CM1	CM2	6 ^e
		Connaître l'unité centimètre cube Comparer des volumes Déterminer un volume

DUREES

CM1	CM2	6 ^e
Lire l'heure sur une horloge à aiguilles Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heure et minute	Lire l'heure sur une horloge à aiguilles Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heure, minute et seconde Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (instants et	Effectuer des calculs sur des horaires et des durées Résoudre des problèmes impliquant des horaires et des durées Convertir des durées

Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (instants et durées sont exprimés en heure et minute) Résoudre des problèmes à une ou deux étapes impliquant des durées	durées sont exprimés en heure, minute et seconde) Résoudre des problèmes à une ou plusieurs étapes impliquant des durées	
--	--	--

ANGLES

CM1	CM2	6 ^e
Utiliser le lexique spécifique associé aux angles Comprendre et utiliser les notations des angles Comparer des angles	Utiliser le lexique spécifique associé aux angles Comprendre et utiliser les notations des angles Comparer des angles Construire un angle égal à la somme de deux angles donnés ou un angle multiple d'un angle donné Construire par pliage la moitié d'un angle donné Savoir qu'un angle droit mesure 90°	Connaître et utiliser les angles ainsi que le lexique et les notations qui s'y rapportent : angle droit, angle plat, angle plein, angle nul, angle aigu, angle obtus, angles opposés par le sommet, angles adjacents, angles supplémentaires Mesurer un angle Construire un angle de mesure donnée Connaître la définition de la bissectrice d'un angle saillant Utiliser la définition de la bissectrice d'un angle pour effectuer des constructions et résoudre des problèmes

ESPACE ET GEOMETRIE

GEOMETRIE PLANE

CM1	CM2	6 ^e
Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes Utiliser les outils géométriques usuels : règle, règle graduée, équerre et compas Connaître les codes usuels utilisés en géométrie	Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes Utiliser les outils géométriques usuels : règle, règle graduée, équerre et compas Connaître les notations et les codes usuels utilisés en géométrie	Connaître et utiliser la définition de la distance entre deux points Connaître et utiliser la définition du milieu d'un segment Connaître la définition de la médiatrice d'un segment

Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme Décrire et reconnaître un cercle et un disque comme un ensemble de points caractérisés par leur distance à un point donné Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange. Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle ou un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé, pointé ou uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas. Construire une figure géométrique composée de segments, de droites, de polygones usuels et de cercles. Reconnaître si une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie Compléter une figure pour la rendre symétrique par rapport à une droite donnée, horizontale ou verticale	Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme Décrire et reconnaître un cercle et un disque comme un ensemble de points caractérisés par leur distance à un point donné Reconnaître et nommer les figures suivantes en s'appuyant sur leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle, losange, trapèze, trapèze rectangle, pentagone et hexagone Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle, losange, trapèze et trapèze rectangle Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle ou un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé, pointé ou uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas. Construire une figure géométrique composée de segments, de droites, de polygones usuels et de cercles Élaborer un programme de construction Construire, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite verticale, horizontale ou une diagonale du quadrillage	Comprendre et utiliser la propriété caractéristique de la médiatrice d'un segment Résoudre des problèmes en s'appuyant sur la propriété caractéristique de la médiatrice Connaître les définitions d'un cercle, d'un disque, d'un rayon, d'un diamètre, d'une corde Comprendre la définition d'un cercle et celle d'un disque sous la forme d'ensembles de points Résoudre des problèmes mettant en jeu des distances à un point Construire des triangles Connaître et utiliser les propriétés angulaires des triangles particuliers : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d'un triangle L'utiliser pour calculer des angles, effectuer des constructions et résoudre des problèmes Savoir que les médiatrices d'un triangle sont concourantes Connaître et construire le cercle circonscrit à un triangle Connaître la définition du symétrique d'un point par rapport à une droite Connaître et utiliser les propriétés de la symétrie axiale pour effectuer des constructions
--	---	---

Construire, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite horizontale ou verticale		
--	--	--

ESPACE

CM1	CM2	6 ^e
Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide, un cylindre et un prisme droit Décrire un cube, un pavé, une pyramide et un prisme droit en faisant référence à des propriétés et en utilisant le vocabulaire approprié Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé Connaître la nature des faces d'une pyramide Connaître la nature des faces d'un prisme droit Construire un cube, un pavé, une pyramide ou un prisme droit Reconnaître un patron d'un cube Construire un patron d'un cube Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui décrivent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis Résoudre des problèmes portant sur des assemblages de cubes	Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide, un cylindre ou un prisme droit Décrire un cube, un pavé, une pyramide ou un prisme droit en faisant référence à des propriétés et en utilisant le vocabulaire approprié Reconnaître un patron d'un cube Construire un patron d'un cube Reconnaître un patron d'un pavé Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui décrivent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis Résoudre des problèmes portant sur des assemblages de cubes	Voir dans l'espace des assemblages de cubes

ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES

GESTION DE DONNEES

CM1	CM2	6 ^e
Recueillir des données et produire un tableau, un diagramme en barres ou un ensemble de points dans un repère pour les présenter Lire et interpréter les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe Résoudre des problèmes en une ou plusieurs étapes en utilisant les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe	Recueillir des données et produire un tableau, un diagramme en barres ou un ensemble de points dans un repère pour présenter des données recueillies Lire et interpréter les données d'un tableau, d'un diagramme en barres, d'un diagramme circulaire ou d'une courbe Résoudre des problèmes en une ou deux étapes en utilisant les données d'un tableau, d'un diagramme en barres, d'un diagramme circulaire ou d'une courbe	Planifier une enquête et recueillir des données Réaliser des mesures et les consigner dans un tableau Construire un tableau simple pour présenter des données (observations, caractères) Faire un choix en filtrant les données d'un tableau selon un critère

PROBABILITES

CM1	CM2	6 ^e
Identifier des expériences aléatoires Identifier toutes les issues possibles lors d'une expérience aléatoire simple Comprendre et utiliser le vocabulaire approprié : « impossible », « possible », « certain », « probable », « peu probable », « une chance sur deux » Comparer des issues d'expériences aléatoires ou des événements selon leur probabilité de réalisation Comprendre que ce n'est pas parce qu'il y a deux issues possibles que chacune a une chance sur deux de se réaliser Reconnaître des situations d'équiprobabilité	Identifier toutes les issues possibles lors d'une expérience aléatoire simple Identifier toutes les issues réalisant un événement dans une expérience aléatoire simple Dans une situation d'équiprobabilité, lors d'une expérience aléatoire simple, exprimer la probabilité d'un événement sous la forme « a chances sur b » Comparer des probabilités dans des cas simples Comprendre la notion d'indépendance lors de la répétition de la même expérience aléatoire Dans des situations d'équiprobabilité, recenser toutes les issues possibles d'une expérience aléatoire en deux étapes dans un tableau ou dans un arbre afin de déterminer des probabilités	Savoir que la probabilité d'un événement est un nombre compris entre 0 et 1 Calculer des probabilités dans des situations simples d'équiprobabilité Comparer des résultats d'une expérience aléatoire répétée à une probabilité calculée

PROPORTIONNALITE

CM1	CM2	6 ^e
-----	-----	----------------

Identifier une situation de proportionnalité Savoir résoudre un problème de proportionnalité <i>Attention : pas de tableau, pas de nombres sans unités ni contexte, pas de coefficient de proportionnalité. Uniquement linéarité multiplicative et additive.</i>	Identifier une situation de proportionnalité Savoir résoudre un problème de proportionnalité <i>Attention : pas de tableau, pas de nombres sans unités ni contexte, pas de coefficient de proportionnalité. Uniquement linéarité multiplicative et additive et passage à l'unité.</i>	Connaître la définition de la proportionnalité entre deux grandeurs et la mettre en lien avec des expressions de la vie courante Identifier si une situation relève du « modèle » de la proportionnalité Résoudre un problème de proportionnalité en choisissant une procédure adaptée : propriété de linéarité pour la multiplication ou l'addition, retour à l'unité Représenter une situation de proportionnalité à l'aide d'un tableau ou de notations symboliques S'initier à la résolution de problèmes d'échelles
---	--	---

INITIATION A LA PENSEE INFORMATIQUE

CM1	CM2	6 ^e
Programme de calcul à appliquer, coder avec tableur ou Scratch Réalisation de figures géométriques en s'appuyant sur des programmes de constructions	Programme de calcul à appliquer, coder avec tableur ou Scratch Réalisation de figures géométriques en s'appuyant sur des programmes de constructions Suites évolutives de nombres ou de motifs s'appuyant sur des algorithmes	Identifier une instruction ou une séquence d'instructions Produire et exécuter une séquence d'instructions Répéter à la main une séquence d'instructions pour accomplir une tâche imposée Programmer la construction d'un chemin simple