

Programmation Mathématiques - CM1 CM2

Période 1 01 sept. → 16 oct.

Période 2 02 nov. → 18 déc.

Période 3 04 janv. → 19 févr.

Période 4 08 mars → 16 avr.

Période 5 03 mai → 02 juil.

Calcul mental

CM1. Les tables d'addition

- Connaître les tables d'addition dans les deux sens

CM2. Les doubles (1)

- Connaître les doubles des nombres de 1 à 20.

CM3. Multiplier par 10, 100, 1000

- Multiplier un nombre entier par 10, 100, 1 000.

CM4. Additionner 2 nombres

- Savoir additionner deux nombres mentalement

CM5. Les tables de multiplication (1)

- Connaître les tables de multiplication.

CM6. Les moitiés

- Connaître les moitiés des nombres pairs de 2 à 40.

CM7. Soustraire un nombre à un autre

CM8. Calculer avec des nombres terminés par 8 ou 9

CM9. Multiplier par 4, par 8 (1)

CM10. Les tables de multiplication (2)

CM11. Multiplier 2 nombres à 2 chiffres (1)

CM12. Les doubles (2)

CM13. Les moitiés (2)

CM14. Ajouter ou soustraire des unités, des dixièmes... (1)

CM15. Multiplier un décimal par 10, 100, 1000

CM16. Multiplier par des multiples de 10 (1)

CM17. Doubles et moitiés (CM1) CM17. Moitiés des nombres impairs (CM2)

CM18. Relations entre fractions (1)

CM19. Ajouter ou soustraire des unités, des dixièmes... (2)

CM20. Ajouter ou soustraire 2 nombres (2)

CM21. Les tables de multiplication (3)

CM22. Diviser par 10, 100, 1000

CM23. Multiplier 2 nombres) 2 chiffres (2)

CM24. Les décompositions et les multiples

CM25. Multiplier 2 nombres à 2 chiffres (3) (CM1) CM25. Le double d'un décimal (CM2)

CM26. Multiplier par 4, par 8 (2) (CM1) CM26. Diviser par 4, par 8 (CM2)

CM27. Relations entre fractions (2) (CM1) CM27. Fractions et décimaux (CM2)

CM28. Multiplier par des multiples de 10 (2) (CM1) CM28. La moitié d'un décimal (CM2)

CM29. Multiplier par 5 et par 50

CM30. Multiplier 2 nombres à 2 chiffres (4)

Nombres

N1. Les fractions (1)

- Lire et écrire des fractions.
- Écrire une fraction 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.

N4. Les décimaux (1)

N7. Les décimaux (3)

N10. Les entiers (3)

N13. Les entiers (4)

N5. Les décimaux (2)

N8. Les entiers (2)

N12. Multiples et diviseurs (2)

N14. Les décimaux (4)

N6. Multiples et diviseurs (1)

N9. Les fractions (3)

N15. Multiples et diviseurs (3)

N2. Les entiers (1)

- Utiliser diverses représentations d'un nombre.
- Connaître la valeur des chiffres dans un nombre.
- Manipuler les unités de numération

N3. Les fractions (2)

- Encadrer une fraction par deux entiers consécutifs, à partir de la forme entier + fraction.
- Repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction.
- Placer une fraction sur une demi-droite graduée.

Calculs

C1. Les parenthèses (1)

- Comprendre le sens des parenthèses dans un calcul.
- Effectuer un calcul contenant des parenthèses.

C4. La multiplication (1)

C7. Les division (2)

C10. L'addition et la soustraction (3)

C13. La multiplication (4)

C5. La multiplication (2)

C8. L'addition et la soustraction (2)

C11. Les parenthèses (2)

C14. Estimer un résultat (3)

C6. La division (1)

C9. Estimer un résultat (2)

C12. La multiplication (3)

C15. La division (3)

C2. L'addition et la soustraction (1)

- Poser et effectuer une addition.
- Poser et effectuer une soustraction.

C3. Estimer un résultat (1)

- Estimer le résultat d'une addition, d'une soustraction.
- Connaître et utiliser le symbole $\approx$.

Résolution de problèmes

P1. Les problèmes de parties-tout (1)

- Reconnaître des situations de parties-tout.
- Identifier ce que l'on cherche dans un problème en une étape.
- Utiliser un schéma pour résoudre des problèmes de parties-tout additifs et multiplicatifs.

P2. Les problèmes de comparaison

- Résoudre des problèmes de comparaison.
- Identifier un problème de comparaison additif.
- Identifier un problème de comparaison multiplicatif.
- Utiliser le schéma en barres pour résoudre.

P3. Les problèmes à étapes (1)

- Identifier les étapes d'un problème.
- Utiliser la ligne du temps pour schématiser.

P4. Les problèmes de proportionnalité (1)

P5. Les problèmes à étapes (2)

P6. Algèbre : les nombres inconnus

P7. Les problèmes à étapes (3)

P8. Algèbre : les programmes de calcul

P9. Les problèmes de dénombrement

P10. Les problèmes de proportionnalité (2)

P11. Les problèmes d'optimisation

P12. Les problèmes algébriques

P13. Les suites de motifs évolutives

P14. Les problèmes à étapes (4) (CM1)
P14. Les problèmes d'algorithme (CM2)

P15. Les problèmes de proportionnalité (3)

Grandeurs et mesures

GM1. Les angles (1)

- Connaître le vocabulaire et la notation des angles.
- Identifier les angles droits, les angles aigus et les angles obtus.
- **CM2** : Connaître la notion de degré

GM4. Les longueurs (3)

GM5. Les aires (1)

GM6. Les aires (2)

GM7. Les aires (3)

GM8. Les angles (2)

GM9. Les angles (3)

GM10. Les durées (1)

GM11. Les durées (2)

GM12. Les durées (3)

GM13. Les masses (1)

GM14. Les masses (2)

GM15. Les contenances

GM2. Les longueurs (1)

- Connaître les unités de longueur et la signification des préfixes.
- Donner différentes écritures d'une même longueur.
- Convertir une longueur.

GM3. Les longueurs (2)

- Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les relations entre elles.
- Choisir une unité de longueur.
- Estimer et comparer des longueurs.
- Disposer de quelques longueurs de référence.

Espace et géométrie

G1. Les codes en géométrie

- Apprendre les codes usuels.
- **CM2** : Connaître et utiliser les symboles $//$ $\perp$ $\in$ $\notin$

G2. Les droites parallèles et perpendiculaires

- Vérifier si des droites sont parallèles ou perpendiculaires avec des instruments.
- Tracer des parallèles et des perpendiculaires.

G3. Les solides

- Utiliser le vocabulaire approprié : face, arête, sommets.
- Connaître le nom des solides.

G4. Les cubes, les pavés et les prismes droits

G5. Les pyramides, les cônes et les cylindres

G6. Les cercles et les disques

G7. Les triangles

G8. Les propriétés des figures

G9. La reproduction de figures

G10. La symétrie axiale

G11. Programme de construction

G12. Construire des solides

G13. Le patron du cube et du pavé

G14. Se repérer dans l'espace

G15. Les assemblages de cube

Données et probabilités

D1. Placer des données dans un tableau

- Compiler des données dans un tableau.

D2. Lire un tableau

- Lire les données d'un tableau.
- Résoudre des problèmes grâce aux données d'un tableau.

D3. Construire un tableau

- Construire un tableau à partir de données.
- Résoudre des problèmes grâce aux données d'un tableau

D4. Les probabilités

D5. Les expériences aléatoires

D6. Lire un diagramme

D7. Construire un diagramme en barres

D8. Le lancer de dé

D9. L'équiprobabilité (CM1)

D9. Les expériences en 2 étapes (1) (CM2)

D10. Lire une courbe

D11. Construire une courbe

D12. Comparer des probabilités (1) (CM1)

D12. Exprimer une probabilité (CM2)

D13. Le jeu de cartes

D14. Comparer des probabilités (2)

D15. Comparer des probabilités (3) (CM1)

D15. Les expériences en 2 étapes (2) (CM2)