

PROGRAMMATION DE MATHEMATIQUES CM2 (méthode « Maths explicites »)

	Nombres et calcul	Grandeurs et mesures	Espace et géométrie	OGD - problèmes
Période 1 (7 semaines)	Lire et écrire les grands nombres. Additionner et soustraire les nombres entiers. Décomposer les nombres. Multiplier les nombres entiers. Comparer et ranger les nombres. Encadrer et arrondir un nombre. Trouver un ordre de grandeur.	Connaître et convertir les unités du système métrique pour les longueurs. Reconnaître et reproduire des angles. <i>Estimer la mesure d'un angle.</i>	Reconnaître et tracer des droites perpendiculaires et parallèles. Décrire et tracer des cercles. Compléter une figure par symétrie axiale.	Résoudre un problème présenté sous forme de texte. Chercher un « tout » : situations additives et multiplicatives. Résoudre un problème à partir d'un tableau.
Période 2 (6 semaines 1/2)	Représenter et nommer un partage à l'aide de fractions. Connaître les multiples et les diviseurs d'un nombre entier. Comparer des fractions. Diviser en ligne. Écrire une fraction sous la forme d'une somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1. Diviser par un nombre à un chiffre. Encadrer une fraction entre deux nombres	Convertir les unités de mesure de durée. Calculer des durées.	Décrire les polygones. Décrire les triangles. Construire les triangles.	Chercher une partie : situations soustractives et de division. Créer un algorithme.

	entiers. Connaître les fractions décimales.			
Période 3 (6 semaines)	Écrire un nombre sous forme fractionnaire et décimale. Lire et écrire un nombre décimal. Multiplier et diviser un nombre entier par un multiple de 10. Placer des nombres décimaux sur une droite graduée. Utiliser la calculatrice. Comparer et ranger les nombres décimaux. Diviser par un nombre à deux chiffres.	Découvrir et utiliser les formules du périmètre du carré et du rectangle. Connaître et utiliser les unités de mesure de masse.	Décrire les quadrilatères. Construire les quadrilatères. Décrire pour identifier et reproduire une figure complexe.	Résoudre un problème à partir d'un graphique, <i>d'un diagramme en bâtons, circulaire ou semi-circulaire</i> . Synthèse : choisir la bonne opération. Résoudre un problème à l'aide d'un tableur.
Période 4 (6 semaines)	Additionner et soustraire des nombres décimaux. Encadrer et arrondir un nombre décimal. Multiplier et diviser un nombre décimal par un multiple de 10. Multiplier un nombre décimal par un nombre entier. Calculer la fraction d'un nombre.	Différencier l'aire et le périmètre d'une figure. Connaître et utiliser les unités d'aire usuelles. Calculer l'aire d'un carré et d'un rectangle.	Tracer une figure en suivant un programme de construction. Se déplacer sur un plan et sur une carte. Agrandir et réduire une figure sur un quadrillage.	Résoudre un problèmes à plusieurs étapes explicites. Résoudre un problème à plusieurs étapes implicites. Résoudre une situation de proportionnalité simple : addition et soustraction.
Période 5	Écrire les équivalences	Connaître et utiliser les	Reconnaître, décrire et	Résoudre une situation de

(11 semaines)	entre fractions et nombres décimaux. Calculer le quotient décimal de deux nombres entiers. Diviser un nombre décimal par un nombre entier. Calculer les compléments décimaux à 1 et à 10.	unités de mesure de contenance. Utiliser les fractions pour exprimer une mesure. Utiliser les nombres décimaux pour exprimer une mesure.	nommer les solides et les polyèdres. Reconnaître, décrire et nommer les pavés droits. Reconnaître, décrire et nommer les prismes. Reconnaître, décrire et nommer les pyramides.	proportionnalité simple : multiplication et division. Résoudre une situation de proportionnalité avec passage à l'unité. Connaître d'autres situations de proportionnalité.
---------------	--	---	--	--

En italiques : notion des programmes non abordée dans la méthode « Maths Explicites »