

Progression de maths CM1 - 2016/2017

Nombres

- Num 1 : L'ordre des nombres
- Num 2 : Connaitre, savoir écrire et nommer les nombres jusqu'à 100 000
- Num 3 : Comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'à 100 000
- Num 4 : Connaitre, savoir écrire et nommer les nombres jusqu'au million
- Num 5 : Comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'au million
- Num 6 : Les fractions : demi, tiers, quart
- Num 7 : Les fractions décimales : dixième, centièmes
- Num 8 : Connaitre la valeur des chiffres composant un nombre décimal (jusqu'au centième)
- Num 9 : Repérer et placer des nombres décimaux sur une droite graduée
- Num 10 : Comparer et ranger des nombres décimaux
- Num 11 : Intercaler et encadrer des nombres décimaux entre deux nombres entiers consécutifs
- Num 12 : Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture à virgule et réciproquement
- Num 13 : Utiliser les fractions dans des cas de partage ou de codage de mesures de grandeurs
- Num 14 : Connaitre, savoir écrire et nommer les nombres jusqu'au milliard
- Num 15 : Comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'au milliard
- Num 16 : Problèmes relatifs à la numération

Calculs

- Calc 1 : L'addition des nombres entiers
- Calc 2 : La soustraction des nombres entiers
- Calc 3 : Problèmes relevant de l'addition et de la soustraction des nombres entiers
- Calc 4 : L'addition des nombres décimaux
- Calc 5 : La soustraction des nombres décimaux
- Calc 6 : Problèmes relevant de l'addition et de la soustraction des entiers et des décimaux
- Calc 7 : La multiplication des nombres entiers
- Calc 8 : La division de deux entiers ; un chiffre au diviseur
- Calc 9 : Problèmes relevant de la multiplication et de la division
- Calc 10 : Utiliser une calculatrice

Organisation et gestion de données

- OGD 1 : Résoudre des problèmes avec des tableaux et des graphiques
- OGD 2 : Résoudre des problèmes à étapes

Grandeurs et mesures

- GM 1 : Comparer des angles en utilisant un gabarit
- GM 2 : Estimer et vérifier en utilisant l'équerre qu'un angle est droit, aigu ou obtus
- GM 3 : Connaitre et utiliser les unités de longueur
- GM 4 : Connaitre et utiliser les unités de masse
- GM 5 : Connaitre et utiliser les unités de contenance
- GM 6 : Problèmes de longueur, de masse, de contenance impliquant des conversions
- GM 7 : Les mesures de durée

- GM 8 : Calculer une durée
- GM 9 : Mesurer l'aire d'une surface
- GM 10 : Classer et ranger des surfaces selon leur aire
- GM 11 : Déterminer un instant à partir d'une durée

Espace et géométrie

- EG 1 : Points alignés, droites, segments, milieu de segment
- EG 2 : Reconnaître les droites perpendiculaires et les droites parallèles
- EG 3 : Les polygones et les quadrilatères
- EG 4 : Identifier le carré, le rectangle, le losange
- EG 5 : Identifier la nature des triangles en utilisant la règle et l'équerre
- EG 6 : Tracer des droites perpendiculaires
- EG 7 : Exécuter des déplacements
- EG 8 : décrire une figure en vue de la reproduire
- EG 9 : Construire un carré ou un rectangle
- EG 10 : Construire un triangle-rectangle
- EG 11 : Les axes de symétrie d'une figure
- EG 12 : Agrandir des figures
- EG 13 : Construire un losange
- EG 14 : Réduire des figures
- EG 15 : Se repérer sur un plan
- EG 16 : Identifier des solides
- EG 17 : Reconnaître, décrire et nommer un cube et un pavé droit