

Programmation Mathématiques CM2

2019-2020

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5
Nombres	<p>Les nombres entiers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire, écrire, décomposer, placer, encadrer, ranger les nombres jusqu'à 999 999 999 - Comparer, ranger, intercaler, placer les nombres jusqu'à 999 999 999 	<p>Les fractions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipuler les fractions jusqu'à 1/1000 - Connaître diverses désignations des fractions : orales, écrites - Positionner les fractions sur une droite graduée - Encadrer, comparer des fractions - Ecrire une fraction sous forme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 - Connaître des égalités entre fractions usuelles 	<p>Les nombres décimaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire et écrire les nombres décimaux - Utiliser les nombres décimaux - Connaître les unités de la numération décimale et les relations qui les lient - Repérer et placer un nombre décimal sur une demi-droite graduée adaptée - Connaître et utiliser diverses désignations orales et écrites d'un nombre décimal 	<p>Les nombres décimaux :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et appliquer aux nombres décimaux les règles de la numération décimale - Comparer et ranger des nombres décimaux - Encadrer un nombre décimal entre deux entiers, par deux nombres décimaux - Intercaler un nombre décimal entre deux entiers 	
Calcul	<ul style="list-style-type: none"> - Additionner des entiers - Soustraire des entiers - Multiplier un entier par un nombre à plusieurs chiffres 	<ul style="list-style-type: none"> - Diviser un entier par un nombre à un chiffre - Diviser un entier par un nombre à deux chiffres 	<ul style="list-style-type: none"> - Additionner des décimaux - Soustraire des décimaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Multiplier un nombre entier par un nombre décimal - Multiplier deux nombres décimaux 	<ul style="list-style-type: none"> - Diviser un nombre décimal par un nombre entier - Division de deux nombres entiers (quotient décimal)

Grandeurs et mesures	<p>Angles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier les angles d'une figure - Reconnaître un angle droit, aigu, obtus - Tracer un angle droit 	<p>Mesures de longueur</p> <p>Périmètre du carré et du rectangle</p>	<p>Durée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecture de l'heure - Conversions - Problèmes 	<p>Aires</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparaison - Détermination d'une aire avec les unités de référence - Formule des aires du carré, du rectangle et du triangle rectangle 	<p>Volumes et contenances</p> <p>Mesures de masse</p>
Espace et géométrie	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le vocabulaire et le codage en géométrie - Reconnaître et tracer des perpendiculaires - Reconnaître et tracer des parallèles 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer et connaître les polygones - Distinguer et connaître les quadrilatères : carré, rectangle, losange, parallélogramme - Tracer des quadrilatères - Connaître le vocabulaire du cercle - Tracer des cercles 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer et reconnaître les triangles - Tracer des triangles - Suivre un programme de construction 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguer et connaître les solides - Reconnaître une situation de symétrie axiale - Tracer des figures par symétrie axiale 	<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur un quadrillage - Coder un déplacement - Initiation à la programmation
Problèmes	<p>Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sens des opérations - Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives. 	<p>Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sens des opérations - Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives. 	<p>Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations.</p> <p>Résolution de problèmes à étapes (avec questions intermédiaires)</p>	<p>Produire des tableaux et diagrammes organisant des données numériques</p> <p>Résolution de problèmes à étapes (sans question intermédiaire)</p>	<p>Résoudre des problèmes de recherche et des problèmes de proportionnalité</p>