

Ce document ne concerne ni le calcul mental, ni les révisions qui font l'objet de sommaires spécifiques.

	Période 01 7 semaines	Période 02 6 semaines	Période 03 6 semaines	Période 04 7 semaines	Période 05 10 semaines
gestion de données	<input type="checkbox"/> Stratégies de résolution : - Essais et ajustements - Déduction	<input type="checkbox"/> Proportionnalité Propriété de linéarité Passage par l'unité <input type="checkbox"/> Stratégie de dénombrement	<input type="checkbox"/> Proportionnalité Comparaison de proportions Pourcentage <input type="checkbox"/> Graphiques	<input type="checkbox"/> Organisation et gestion de données Diagrammes et graphiques <input type="checkbox"/> Proportionnalité Echelles	<input type="checkbox"/> Proportionnalité Agrandissement et réduction Proportionnalité et non proportionnalité
numération	<input type="checkbox"/> Nombres entiers (inférieurs au milliard) Unités de numération Comparaison Lecture, écriture <input type="checkbox"/> Fractions Mesure et fractions Repérage sur une ligne graduée Partie entière, décomposition	<input type="checkbox"/> Fractions Fractions décimales <input type="checkbox"/> Nombres décimaux Ecritures à virgule Nombres décimaux et mesure, lecture Repérage sur une ligne graduée	<input type="checkbox"/> Nombres décimaux Comparaison rangement Décomposition avec 100, 10, 0.1, 0.01 ... Nombres décimaux et système international de mesures	<input type="checkbox"/> Nombres entiers (supérieurs au milliard) Unités de numération Comparaison Lecture, écriture <input type="checkbox"/> Nombres décimaux Ecriture à virgule Ligne graduée Encadrement par des entiers	<input type="checkbox"/> Nombres décimaux Intercalation Différentes expressions d'un nombre décimal
calculs	<input type="checkbox"/> Addition, Soustraction (entier) Calcul réfléchi et posé <input type="checkbox"/> Multiplication (entier) : Calcul réfléchi et posé	<input type="checkbox"/> Division (entier) : Problèmes de partages, équitables et de groupements réguliers Calcul réfléchi et posé <input type="checkbox"/> Multiples Notion de multiple Multiples de 2, 3, 4, 5 et 10	<input type="checkbox"/> Division : Calcul posé <input type="checkbox"/> Multiplication et Division : D'un nombre décimal par 10, 100...	<input type="checkbox"/> Addition et soustraction : Nombres décimaux <input type="checkbox"/> Multiplication : Nombre décimal par un entier	<input type="checkbox"/> Division : Quotient décimal de 2 nombres entiers Quotient décimal d'un nombre décimal par un nombre entier
grandeurs et mesures	<input type="checkbox"/> Aires : Comparaisons et mesures Comparaisons et <input type="checkbox"/> Durées : Calculs de durées exprimées en h, min et s	<input type="checkbox"/> Longueurs : Recours au compas Périmètre du rectangle, du carré <input type="checkbox"/> Unité du système international : Sens des préfixes Relations entre unités	<input type="checkbox"/> Unité du système international : Caractère décimal du système Conversions	<input type="checkbox"/> Aires : Mesure en cm ² Calcul de l'aire du rectangle, du carré <input type="checkbox"/> Aires et périmètres : Aires et périmètres de surfaces obtenues par assemblages de rectangles	<input type="checkbox"/> Durées : Comparaisons et calculs de durées exprimées en j, h et min <input type="checkbox"/> Unités d'aires : Conversions

espace et geometrie

Apporte-moi un cube, un rectangle et un segment

Solides
Le portrait d'un polyèdre
Le cube : description

Propriétés géométriques
Alignement
Segments
Droites
perpendiculaires

Figures planes
Propriété d'un carré

Solides
Le cube : reproduction

Solides
Le pavé : description

Propriétés géométriques
Droites parallèles
La symétrie axiale

Figures planes
Propriété d'un rectangle

Solides
Le pavé : reproduction (*en lien avec l'art*)

Solides
Le prisme droit : description

Propriétés géométriques
Les angles
La famille de quadrilatère

Solides
Le prisme droit : reproduction

Solides
La pyramide

Figures planes
Les triangles

Solides
Une pyramide : reproduction

Solides
Le cylindre : description

Figures planes
Le cercle

Solides
Construire un objet en 3D