

CM1

Période 1 : du ... / ... au ... / ...

CM2

 Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

## NOMBRES ET CALCUL

Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :	Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :
<b><u>L'addition, la soustraction et la multiplication des nombres entiers</u></b>	L'élève pratique le calcul écrit exact, il estime et contrôle les résultats.	➔ Calculer avec des nombres entiers	<b><u>L'addition, la soustraction et la multiplication des nombres entiers</u></b>	L'élève pratique le calcul écrit exact, il estime et contrôle les résultats.	➔ Calculer avec des nombres entiers
<b><u>Les nombres jusqu'au million : valeur des chiffres, écriture en chiffre et en lettres, décomposition, comparaison</u></b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➔ Utiliser et représenter les grands nombres entiers	<b><u>Les nombres jusqu'au milliards : valeur des chiffres, écriture en chiffre et en lettres, décomposition, comparaison</u></b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➔ Utiliser et représenter les grands nombres entiers

## GEOMETRIE

<b><u>Reconnaitre points alignés, droites, segments, milieux de segments</u></b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques. Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques)	➔ Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques	<b><u>Reconnaitre points alignés, droites, segments, milieux de segments</u></b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques. Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques)	➔ Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques
<b><u>Reproduction de figures sur papier quadrillé et papier uni</u></b>			<b><u>Reproduction de figures sur papier quadrillé et papier uni</u></b>		
<b><u>Reconnaitre et tracer des droites perpendiculaires. Identifier des parallèles.</u></b>			<b><u>Reconnaitre et tracer des droites perpendiculaires. Identifier des parallèles.</u></b>		

## GRANDEURS ET MESURES

<b><u>Comparer des angles avec un gabarit et estimer à l'aide de l'équerre s'ils sont aigus, droits, obtus.</u></b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de figures géométriques. Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées	➔ Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques : angle ➔ Utiliser le lexique, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.	<b><u>Identifier une situation de proportionnalité et résoudre des problèmes simples de proportionnalité.</u></b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées, en particulier des situations de proportionnalité	➔ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers
---	--	--	---	---	---


**Nota Bene 1 :** L'ensemble des notions va être rebrassé tout au long de l'année, même quand elles ne figurent plus sur la programmation de la période en cours.

**Nota Bene 2 :** La résolution de problème ainsi que l'organisation et la gestion de données sont travaillées également sur toutes les périodes, de manière transversale.

CM1

Période 2 : du ... / ... au ... / ...

CM2

 Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

## NOMBRES ET CALCUL

Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :	Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :
<b>Les nombres jusqu'au million : rangement, encadrement</b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➔ Utiliser et représenter les grands nombres entiers	<b>Les nombres jusqu'au milliards : rangement, encadrement</b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➔ Utiliser et représenter les grands nombres entiers
<b>Les fractions simples</b>		➔ Utiliser et représenter des fractions simples	<b>Les fractions simples</b>		➔ Utiliser et représenter des fractions simples

## GEOMETRIE

<b>Tracer et reconnaître le carré</b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.	➔ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques	<b>Tracer des droites parallèles</b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques. Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques)	➔ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques
<b>Tracer et reconnaître le rectangle</b>			<b>Tracer et reconnaître le carré et le rectangle</b>		
<b>Tracer et reconnaître le losange</b>			<b>Tracer et reconnaître le losange</b>		

## GRANDEURS ET MESURES

<b>Mesurer des durées</b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➔ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers ➔ Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers : longueur (périmètre)	<b>Mesurer des durées</b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➔ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers ➔ Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers : longueur (périmètre)
<b>Calculer des durées</b>			<b>Calculer des durées</b>		
<b>Calculer les périmètres du carré et du rectangle</b>			<b>Calculer les périmètres du carré et du rectangle</b>		


**Nota Bene 1 :** L'ensemble des notions va être rebrassé tout au long de l'année, même quand elles ne figurent plus sur la programmation de la période en cours.

**Nota Bene 2 :** La résolution de problème ainsi que l'organisation et la gestion de données sont travaillées également sur toutes les périodes, de manière transversale.

CM1

Période 3 : du ... / ... au ... / ...

CM2

 Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

## NOMBRES ET CALCUL

Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :	Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :
<u>Additionner des fractions</u>	L'élève utilise les principes du système de numération décimale et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➔ Calculer avec des nombres décimaux	<b>Additionner un nombre entier et une fraction</b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimale et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➔ Calculer avec des nombres décimaux
<u>Additionner et soustraire des nombres décimaux</u>			<u>Additionner et soustraire des nombres décimaux</u>		
<u>Les fractions décimales jusqu'à 1/10<sup>e</sup></u>		➔ Utiliser et représenter des fractions simples, les nombres décimaux	<u>Les fractions décimales jusqu'à 1/100<sup>e</sup></u>		➔ Utiliser et représenter des fractions simples, les nombres décimaux
<u>Les nombres décimaux jusqu'à 1/10<sup>e</sup> : écriture en chiffres et en lettres, repérage et placement sur droite graduée</u>			<u>Les nombres décimaux jusqu'à 1/100<sup>e</sup> : écriture en chiffres et en lettres, repérage et placement sur droite graduée</u>		

## GEOMETRIE

<u>Tracer et reconnaître le triangle rectangle</u>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.	➔ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques	<u>Tracer et reconnaître le triangle rectangle</u>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.	➔ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques
<u>Tracer et reconnaître le triangle équilatéral</u>			<u>Tracer et reconnaître le triangle équilatéral</u>		
<u>Tracer et reconnaître le triangle isocèle</u>			<u>Tracer et reconnaître le triangle isocèle</u>		

## GRANDEURS ET MESURES

<u>Connaître et utiliser les mesures de longueurs</u>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➔ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers	<u>Connaître et utiliser les mesures de longueurs</u>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➔ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers
<u>Connaître et utiliser les mesures de masse</u>			<u>Connaître et utiliser les mesures de masse</u>		


**Nota Bene 1 :** L'ensemble des notions va être rebrassé tout au long de l'année, même quand elles ne figurent plus sur la programmation de la période en cours.

**Nota Bene 2 :** La résolution de problème ainsi que l'organisation et la gestion de données sont travaillées également sur toutes les périodes, de manière transversale.

CM1

Période 4 : du ... / ... au ... / ...

CM2

 Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

## NOMBRES ET CALCUL

Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :	Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :
<b><u>Multiplier des nombres décimaux</u></b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➤ Calculer avec des nombres décimaux	<b><u>Multiplier des nombres décimaux</u></b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimal et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➤ Calculer avec des nombres décimaux
<b><u>La division euclidienne</u></b>		➤ Calculer avec des nombres entiers	<b><u>La division euclidienne</u></b>		➤ Calculer avec des nombres entiers
<b><u>Les nombres décimaux jusqu'au 1/10<sup>e</sup>: comparer, ranger, intercaler</u></b>		➤ Utiliser et représenter les nombres décimaux	<b><u>Les nombres décimaux jusqu'au 1/100<sup>e</sup>: comparer, ranger, intercaler</u></b>		➤ Utiliser et représenter les nombres décimaux

## GEOMETRIE

<b><u>Identifier et tracer des polygones</u></b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.	➤ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques	<b><u>Identifier et tracer des polygones</u></b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.	➤ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques	
<b><u>Lire et effectuer des déplacements sur quadrillage</u></b>			<b><u>Se repérer sur un plan et sur une carte</u></b>			Il lit des plans, se repère sur des cartes
<b><u>La symétrie</u></b>			<b><u>La symétrie</u></b>			

## GRANDEURS ET MESURES

<b><u>Connaitre et utiliser les mesures de contenances</u></b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➤ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers	<b><u>Connaitre et utiliser les mesures de contenances</u></b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➤ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers
<b><u>Mesurer l'aire d'une surface par pavage</u></b>			<b><u>Mesurer l'aire d'une surface par pavage</u></b>		


**Nota Bene 1 :** L'ensemble des notions va être rebrassé tout au long de l'année, même quand elles ne figurent plus sur la programmation de la période en cours.

**Nota Bene 2 :** La résolution de problème ainsi que l'organisation et la gestion de données sont travaillées également sur toutes les périodes, de manière transversale.

CM1

Période 5 : du ... / ... au ... / ...

CM2

 Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

## NOMBRES ET CALCUL

Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :	Titre :	Socle commun 2016 :	Programmes 2016 :
<b>Les nombres décimaux jusqu'au 1/10è: encadrer, passer de l'écriture fractionnaire à l'écriture décimale</b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimale et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➤ Utiliser et représenter les nombres décimaux	<b>La division à deux chiffres, à quotient décimal et à dividende décimal</b>	L'élève utilise les principes du système de numération décimale et les langages formels (lettres, symboles...) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques	➤ Calculer avec des nombres entiers et décimaux
<b>Fractions dans le cas de partage ou de codage de mesures de grandeurs</b>		➤ Utiliser et représenter des fractions simples, les nombres décimaux	<b>Les nombres décimaux jusqu'au 1/100è: encadrer, passer de l'écriture fractionnaire à l'écriture décimale</b>		➤ Utiliser et représenter des fractions simples, les nombres décimaux
			<b>Fractions dans le cas de partage ou de codage de mesures de grandeurs</b>		

## GEOMETRIE


<b>Agrandissement et réduction de figures</b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.  Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques)	➤ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques	<b>La symétrie sans quadrillage</b>	Il produit et utilise des représentations d'objets, de phénomènes naturels tels croquis, ou figures géométriques.  Il lit des plans, se repère sur des cartes Il produit et utilise des représentations d'objets	➤ Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques figures géométriques
<b>Les solides : identifier, reconnaître et nommer (le cube et le pavé)</b>			<b>Les solides : identifier, reconnaître et nommer (le cube et le pavé) et reconnaître et tracer des patrons</b>		

## GRANDEURS ET MESURES

<b>Classer et ranger les figures selon leur surface</b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➤ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers	<b>Calculer les aires avec la formule</b>	Il résout des problèmes impliquant des grandeurs variées (géométriques, physiques, économiques...)	➤ Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers
			<b>La règle de trois</b>		

**Socle commun 2016 :** L'élève pratique le calcul, mental et écrit, exact et approché, il estime et contrôle les résultats, notamment en utilisant les ordres de grandeur.

**Programmes 2016 :** Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

 Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com> CM1

CM2

	Semaine :	Notion :	Notion :
Période 1	1	Ajouter des dizaines ou des centaines	Ajouter des dizaines ou des centaines
	2	Retraire des dizaines ou des centaines	Retraire des dizaines ou des centaines
	3	Compléments aux milliers	Compléments aux milliers
	4	Addition de deux nombres	Addition de deux nombres
	5	Ajouter 11, 21... 9, 19...	Ajouter 11, 21... 9, 19...
	6	Retraire 11, 21... 9, 19...	Retraire 11, 21... 9, 19...
Période 2	1	Multiplier par 2 ou par 4	Multiplier par 2 ou par 4
	2	Multiplier par 5 ou 50	Multiplier par 5 ou 50
	3	Multiplier par 20, 30, 40	Multiplier par 20, 30, 40
	4	Multiplier deux nombres à 1 ou 2 chiffres	Multiplier deux nombres à 1 ou 2 chiffres
	5	Multiplier deux nombres à 2 chiffres	Multiplier deux nombres à 2 chiffres
	6	Calcul approché d'un produit	Calcul approché d'un produit
Période 3	1	Complément d'un nombre décimal au nombre entier supérieur	Complément d'un nombre décimal au nombre entier supérieur
	2	Complément d'un nombre décimal au nombre entier supérieur	Addition des nombres décimaux au 10ème
	3	Addition des nombres décimaux au 10ème	Calculer des sommes de nombres décimaux
	4	Calculer des sommes de nombres décimaux	Retraire des nombres décimaux
	5	Calculer des sommes de nombres décimaux	<b>Complément du nombre jusqu'au 100ème</b>
	6	Retraire des nombres décimaux	<b>Calcul approché d'une somme de décimaux</b>
Période 4	1	Retraire des nombres décimaux	<b>Multiplier un nombre décimal par un entier</b>
	2	Calcul approché d'une somme	Calcul approché d'une somme
	3	Retraire un nombre à deux ou trois chiffres	Retraire un nombre à deux ou trois chiffres
	4	La table de multiplication	La table de multiplication
	5	Diviser par 2 et par 4	Diviser par 2 et par 4
	6	Diviser par 5 et par 50	Diviser par 5 et par 50
Période 5	1	Diviser par un nombre à un chiffre	Diviser par un nombre à un chiffre
	2	Diviser par un nombre à un chiffre	<b>Calcul approché d'un quotient</b>
	3	Multiplier par 10, 100 ou 1000	Multiplier ou diviser par 10, 100, 1000
	4	Diviser par 10, 100 ou 1000	<b>Multiplier ou diviser un nombre décimal par 10, 100 ou 1000</b>
	5 à 8	Révisions + Evaluations	

