



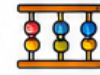
⚠ Applicable dès **septembre 2025** pour toutes les classes de CM1 de France.

LES NOUVEAUX PROGRAMMES MATHÉMATIQUES CM1 EN BREF		Contenu CM1				
Domaine	1 Nombres, calcul et résolution de problèmes	2 Grandeurs et mesures	3 Espace et géométrie	4 Organisation, données et probabilités	5 Proportionnalité	6 Pensée informatique
	Entiers jusqu'à 999 999 — Fractions (dénominateur ≤ 20) — Décimaux aux centièmes — Calcul mental — 4 opérations — Résolution de problèmes — Algèbre	Longueurs — Masses — Contenances — Aires — Angles — Durées (heures et minutes)	Géométrie plane — Solides (prisme droit) — Repérage dans l'espace	Tableaux, diagrammes en barres, courbes — Premières probabilités	Identifier et résoudre des problèmes de proportionnalité	Codages de déplacements — Suites évolutives — Programmes de calcul

1 NOMBRES, CALCUL ET RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Les nombres entiers

- Jusqu'à 999 999 (6 chiffres)
- Valeur des chiffres
- Comparer, encadrer, ordonner
- Placer sur une demi-droite
- Multiples de 2, 5 et 10
- Diviseurs et multiples



Les fractions

- Dénominateur ≤ 20
- Partie d'un tout, mesures soustraire
- Comparer, additionner, soustraire
- Fraction d'une quantité



2.45

Les nombres décimaux

- Décimaux aux centièmes
- À virgule
- Comparer, encadrer, ordonner



Calcul mental

3 types : mémorisation, numération, procédures (ajouter, multiplier, diviser...)

Les 4 opérations

- Estimer un résultat
- Calculs avec parenthèses
- Multiplication posée
- Division posée



Résolution de problèmes

- Au moins 10 problèmes/semaine
- Additifs, multiplicatifs, mixtes
- Comparaison, dénombrement, optimisation
- Préparant à l'utilisation d'algorithmes



Algèbre

- Trouver un nombre inconnu
- Programmes de calcul
- Suites évolutives

$$x + 3 = 12$$

2 GRANDEURS ET MESURES

Les longueurs

- mm, cm, dm, m, km
- Comparer, convertir
- Additionner, soustraire



Les masses

- g, kg, t
- Comparer, convertir



Les contenances

- L, dl, cl, mL
- Comparer, convertir



Les aires

- cm², dm², m²
- Comparer, estimer
- Déterminer des aires



Les angles

- Lexique et notation
- Comparer, construire
- Angle droit = 90°



Les durées

- Heures et minutes
- Lire l'heure
- Calculer des durées



3 ESPACE ET GÉOMÉTRIE

Géométrie plane

- Triangle, carré, rectangle, losange, cercle
- Reproduire, construire
- Perpendicularité, parallélisme
- Symétrie axiale (verticale et horizontale)



Les solides

- Cube, pavé, prisme droit, pyramide, cylindre, cône, boule
- Reconnaitre et décrire
- Patron du cube



Repérage dans l'espace

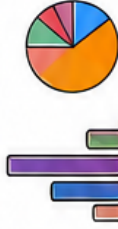
- Vocabulaire spatial
- Se déplacer, décrire un déplacement
- Problèmes d'assemblages de cubes



4 ORGANISATION, DONNÉES ET PROBABILITÉS

Organisation des données

- Tableau à double entrée
- Diagramme en barres
- Courbes
- Lire, interpréter, produire des données



Premières probabilités



- Expérience aléatoire simple
- Issues possibles
- Événements
- Probable, possible, impossible

5 PROPORTIONNALITÉ



- Identifier une situation de proportionnalité
- Résoudre des problèmes de proportionnalité (par raisonnement)
- Pas de tableau
- Pas de "produit en croix"

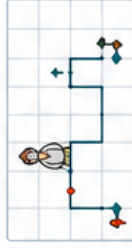
Raisonnement en langage naturel :
"Si j'achète 3 fois plus, je paie 3 fois plus."



Exemple : 3 cahiers → 6 €
9 cahiers → ? €

6 PENSÉE INFORMATIQUE

Codages de déplacements



- Se repérer
- Décrire un parcours

Suites évolutives

- 2
- 4
- 6
- 8
- ...

- Identifier une règle
- Poursuivre une suite

Programmes de calcul

- + 5
- x 2
- 3

- Exécuter un programme de calcul