

1/2
3/4

NOMBRES

Les nombres décimaux : désignations orales et écrites et ordre

- Savoir repérer, placer des nombres décimaux sur une droite graduée
- Savoir produire des décompositions liées à une écriture à virgule, en utilisant 10 ; 100 ; 1 000..., et 0,1 ; 0,01 ; 0,001...
- Maîtriser les différentes écritures d'un nombre décimal
- Comparer, ranger les nombres décimaux, encadrer et intercaler des décimaux
- Donner une valeur approchée d'un nombre décimal à l'unité près, au 1/10 ou au 1/1 000 près



CALCULS

Opérations avec les décimaux

- Calculer le produit d'un nombre décimal par un entier naturel par un calcul posé
- **Division décimale d'un nombre décimal par un nombre entier**
- Multiplier un nombre entier ou décimal par 10, 100, 1 000
- Diviser un nombre entier ou décimal par 10, 100, 1 000



PROBLÈMES / CALCULS

Proportionnalité

- Identifier une situation de proportionnalité
- Savoir résoudre un problème de proportionnalité

ORGANISATION DE DONNÉES

PENSÉE INFORMATIQUE, PROBABILITÉ

- Identifier toutes les issues possibles lors d'une expérience aléatoire simple
- Comprendre et utiliser le vocabulaire approprié : « impossible », « possible », « certain », « probable », « peu probable », « une chance sur deux »
- Identifier toutes les issues réalisant un événement dans une expérience aléatoire simple
- Exécuter un programme de calcul
- Identifier et formuler une règle de calcul pour poursuivre une suite de nombres



GÉOMÉTRIE

Programmes de construction

- Suivre un programme de construction pour tracer une figure géométrique

Solides et patrons

- Reconnaitre, décrire et nommer les solides droits : un cube, un pavé droit, un prisme et un cylindre
- Reconnaitre ou compléter le patron d'un solide droit

Agrandissement, réduction de figures

- Réaliser, dans des cas simples, des agrandissements ou des réductions de figures planes



GRANDEURS / MESURE

Aires et périmètres (suite)Mesures de contenances

- Connaître les différentes unités, leurs liens et les utiliser dans des problèmes de conversion

ORGANISATION DE DONNÉES
PENSÉE INFORMATIQUE, PROBABILITÉ

- Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui décrivent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis
- Dans une situation d'équiprobabilité, lors d'une expérience aléatoire simple, exprimer la probabilité d'un événement sous la forme « a chances sur b »
- Comprendre la notion d'indépendance lors de la répétition de la même expérience aléatoire
- Dans des situations d'équiprobabilité, recenser toutes les issues possibles d'une expérience aléatoire en deux étapes dans un tableau ou dans un arbre afin de déterminer des probabilités

LÉGENDE

● Bleu : CM1

● Noir : CM1/CM2

● Rouge : CM2