

# Progression Mathématiques C2 & C3

	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 <sup>e</sup>	
Nombres et calculs	Conceptualiser les 1 <sup>ers</sup> nbs ⇒ 20						
	Le système décimal ⇒ 100 1 000 10 000			⇒ millions & milliards			
				Fractions simples et décimales	Décimaux ⇒ centièmes	⇒ dixmillièmes	
	Décomposition/recomposition tables d'addition		tables multiplication		+° & -° de décimaux	x° décimal par entier	x° 2 décimaux
	+° en colonnes avec nbres à 2 chiffres		-° posées	x° posées	÷° sur des entiers	÷° décimal par entier	
	Problèmes additifs & soustractifs						Automatisation de la reconnaissance de l'opération pertinente pour résoudre un problème
	multiplicatifs			de division : quotient et partition à étapes			
				de proportionnalité linéaire			
				50 % 25 % 75 % 10 %		%	
Grandeurs et mesures	Comparer des longueurs double/moitié	Mesurer et exprimer des longueurs dm, cm, m, km.... mm		Mesurer des périmètres	Calculer le périmètre d'un carré et d'un rectangle	Calculer le périmètre d'un cercle	
		Exprimer des masses g, kg... tonnes (unités indépendantes)		Comparer des surfaces selon leur aire	Calculer l'aire d'un carré et d'un rectangle	Calculer l'aire d'un triangle et d'un disque	
		Exprimer des contenances : litres..... cl /dl				Calculer le volume d'un pavé droit	
	Exprimer un prix en euros... et en centimes d'euros					Relier les unités de contenance et de volume	
	Comprendre les relations entre les semaines, les jours, les heures ... les minutes		Comprendre les relations entre les heures, les minutes et les secondes et les jours, les semaines, les mois, les années, les siècles et les millénaires		Résoudre des problèmes de durées		
	Lire l'heure ... 1/2 h		... 1/4 h		... 9 h 11 min 20 s		Mesurer des angles avec un rapporteur
Géométrie	Représenter des lieux et coder des déplacements à l'échelle de la classe et de l'école..... du quartier ou du village			Résoudre des problèmes de repérage de déplacement d'objets et d'élaboration de représentations dans des espaces réels, matérialisés (plans) ou numériques.			
	Coder des déplacements à l'aide d'un logiciel adapté		Produire des algorithmes simples	Programmer les déplacements d'un robot ou d'un personnage sur un écran	Usage de logiciels de géométrie dynamique		
	Reconnaître, nommer décrire et reproduire quelques solides cube, boule, cône, pyramide, cylindre, pavé droit			Reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes et des solides simples ou des assemblages de solides simples			
	Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques cercle, carré, rectangle, triangle.....polygone			Reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire des figures simples ( différents triangles, carré, rectangle, losange, cercle) et des figures complexes (assemblages de figures simples)		+ parallélogramme	
	Construire un cube avec des carrés ou des baguettes		Faire le patron d'un cube		Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction		
	Construire un cercle sans contrainte		Construire un cercle avec la contrainte de son centre, de son rayon ou de son diamètre		Réaliser une figure simple ou un assemblage de figures simples à l'aide d'un logiciel adapté		
	Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, .....d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie			Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité ou de parallélisme			
	Compléter une figure simple sur une feuille quadrillée ou pointée pour qu'elle soit symétrique			Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport un axe de symétrie			
	Utiliser des gabarits non gradués pour reporter des longueurs						
	une règle .....graduée, équerre, compas comme instruments de tracé			un rapporteur			
Perception		Instruments		Relations			
CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 <sup>e</sup>		