
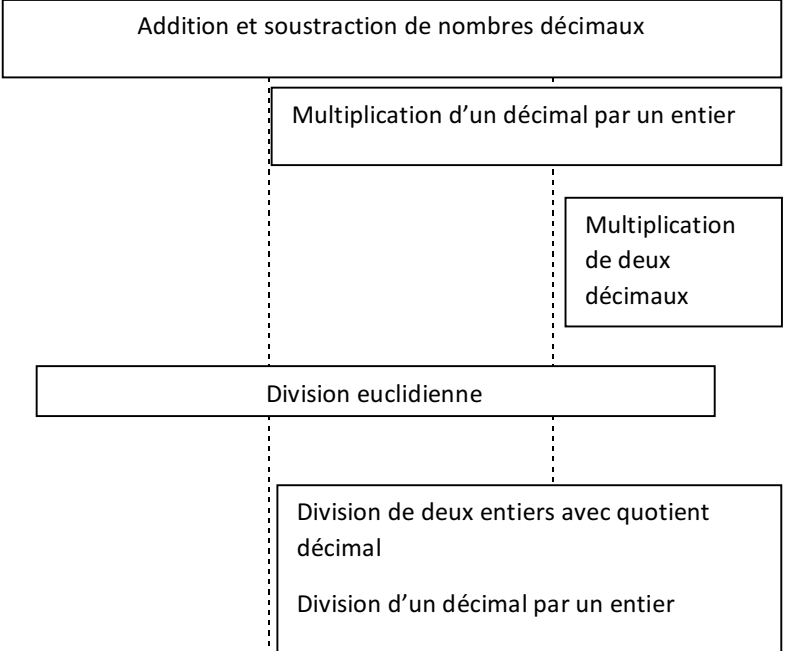


MATHEMATIQUES AU CYCLE 3

	Attendus de fin de cycle	Connaissances et compétences associées	CYCLE 3		
			CM1	CM2	6e
NOMBRES ET CALCULS	<p>[N1]</p> <p>Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux.</p>	<p>NOMBRES ENTIERS</p> <p>Composer, décomposer les nombres entiers, en utilisant des regroupements par milliers</p> <p>» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers, millions, milliards) et leurs relations.</p> <p>Comprendre et appliquer les règles de la numération aux grands nombres (jusqu'à 12 chiffres).</p> <p>Comparer, ranger, encadrer des nombres entiers, les repérer et les placer sur une demi-droite graduée adaptée.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Jusqu'au million</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;">Puis progressivement jusqu'au milliard</div>	
		<p>FRACTIONS</p> <p>Comprendre et utiliser la notion de fractions simples.</p> <p>» Ecritures fractionnaires.</p> <p>» Diverses désignations des fractions (orales, écrites et décompositions).</p> <p>Repérer et placer des fractions sur une demi-droite graduée adaptée.</p> <p>» Une première extension de la relation d'ordre.</p> <p>Encadrer une fraction par deux nombres entiers consécutifs.</p> <p>Etablir des égalités entre des fractions simples.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> Fractions simples $\frac{2}{3}, \frac{1}{4}, \frac{5}{2}$ </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 80%; margin: 0 auto;"> Fractions décimales Fraction partage </div>	

	<p>NOMBRES DECIMAUX</p> <p>Comprendre et utiliser la notion de nombre décimal.</p> <p>» Spécificités des nombres décimaux.</p> <p>Associer diverses désignations d'un nombre décimal (fractions décimales, écritures à virgule et décompositions).</p> <p>» Règles et fonctionnement des systèmes de numération dans le champ des nombres décimaux, relations entre unités de numération (point de vue décimal), valeurs des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture à virgule d'un nombre décimal (point de vue positionnel).</p> <p>Repérer et placer des décimaux sur une demi-droite graduée adaptée.</p> <p>Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres décimaux.</p> <p>» Ordre sur les nombres décimaux</p>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">NOMBRES ET CALCULS</p>	<p>OPERATIONS</p> <p>Mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul.</p> <p>Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.</p> <p>Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur.</p> <p>» Addition, soustraction, multiplication, division.</p> <p>» Propriétés des opérations : $2+9 = 9+2$; $3 \times 5 \times 2 = 3 \times 10$; $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$</p> <p>» Faits et procédures numériques additifs et multiplicatifs.</p> <p>» Multiples et diviseurs des nombres d'usage courant.</p> <p>» Critères de divisibilité (2 ; 3 ; 4 ; 5 ; 9 ; 10)</p> <p>Calcul mental : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.</p> <p>Calcul en ligne : utiliser des parenthèses dans des situations très simples ; » règles d'usage des parenthèses.</p> <p>Calcul posé : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication, la division.</p> <p>» Techniques opératoires de calcul (dans le cas de la division, on se limite à diviser par un entier).</p> <p>Calcul instrumenté : utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat. » Fonctions de base d'une calculatrice.</p>	

	<p style="text-align: center;">[N3]</p> <p>Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul.</p>	<p>Résoudre des problèmes mettant en jeu les quatre opérations.</p> <p>» Sens des opérations. » Problèmes relevant des structures additives ; des structures multiplicatives.</p> <p>ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES</p> <p>Prélever des données numériques à partir de supports variés. Produire des tableaux, diagrammes et graphiques organisant des données numériques. Exploiter et communiquer des résultats de mesures.</p> <p>» Représentations usuelles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • tableaux (en deux ou plusieurs colonnes, à double entrée) • diagrammes en bâtons, circulaires ou semi-circulaires • graphiques cartésiens. <p>PROPORTIONNALITE</p> <p>Reconnaitre et résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant une procédure adaptée.</p>	<p>Les problèmes proposés relèvent des quatre opérations avec des entiers puis des décimaux ; Le nombre d'étapes et la détermination ou non de celles-ci varient</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start; padding: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">A partir d'un support unique</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">A partir de deux supports complémentaires</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%;">A partir de plusieurs supports pour aller vers des tâches complexes</div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60%; margin-top: 10px;">Utiliser des pourcentages dans des cas simples (50%, 25%, 75%, 10%)</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 20%; margin-top: 10px; text-align: center;">Appliquer un taux de pourcentage</div>
GRANDEURS ET MESURES	<p style="text-align: center;">[M1]</p> <p>Comparer, estimer, mesurer des grandeurs géométriques avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur (périmètre), aire, volume, angle. Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.</p>	<p>LONGUEURS</p> <p>Comparer des périmètres avec ou sans recours à la mesure. Mesurer des périmètres en reportant des unités et des fractions d'unités, ou en utilisant une formule.</p> <p>» Notion de longueur : cas particulier du périmètre. » Formule du périmètre d'un carré, d'un rectangle. » Formule de la longueur d'un cercle. » Unités relatives aux longueurs : relations entre les unités de longueur et les unités de numération (grands nombres, nombres décimaux).</p> <p>AIRES</p> <p>Comparer, classer et ranger des surfaces selon leurs aires sans avoir recours à la mesure. Différencier aire et périmètre d'une surface. Déterminer la mesure de l'aire d'une surface à partir d'un pavage simple ou en utilisant une formule. Estimer la mesure d'une aire par différentes procédures.</p> <p>» Unités usuelles d'aire : multiples et sous-multiples du m² et leurs relations, are et hectare. » Formules de l'aire d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">La construction et l'utilisation des formules du périmètre du carré et du rectangle interviennent progressivement.</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Formule de la longueur d'un cercle</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Comparaison et classement des surfaces selon leur aire</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;">Construction éventuelle des formules de l'aire d'un carré et d'un rectangle</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Formules de l'aire d'un triangle rectangle, d'un triangle dont une hauteur est connue, d'un disque.</div>

	<p>disque.</p> <p>VOLUME/CONTENANCE</p> <p>Relier les unités de volume et de contenance.</p> <p>Estimer la mesure d'un volume par différentes procédures.</p> <p>» Unités usuelles de contenance (multiples et sous multiples du litre).</p> <p>» Unités usuelles de volume (cm^3, dm^3, m^3), relations entre les unités.</p> <p>Déterminer le volume d'un pavé droit en se rapportant à un dénombrement d'unités ou en utilisant une formule.</p> <p>» Formule du volume d'un cube, d'un pavé droit.</p> <p>ANGLES</p> <p>Identifier des angles dans une figure géométrique.</p> <p>Comparer des angles.</p> <p>Reproduire un angle donné en utilisant un gabarit.</p> <p>Reconnaitre qu'un angle est droit, aigu ou obtus.</p> <p>- Estimer et vérifier qu'un angle est droit, aigu ou obtus, en utilisant l'équerre si nécessaire.</p> <p>Estimer la mesure d'un angle.</p> <p>Estimer et vérifier qu'un angle est droit, aigu ou obtus.</p> <p>Utiliser un instrument de mesure (le rapporteur) et une unité de mesure (le degré) pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • déterminer la mesure en degré d'un angle • construire un angle de mesure donnée en degrés. <p>» Notion d'angle.</p> <p>» Lexique associé aux angles : angle droit, aigu, obtus.</p> <p>» Mesure en degré d'un angle.</p>	<p style="text-align: center;">Comparaison des contenances ; mesure de contenances</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>Volume d'un pavé droit.</p> <p>Lien entre les unités de volume et de contenance</p> </div>
		<p style="text-align: center;">Estimer si un angle est aigu, droit, obtus ; comparaison des angles ; reproduction avec un gabarit</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> <p>Unité de mesure des angles ; utilisation du rapporteur</p> </div>

GRANDEURS ET MESURES	<p style="text-align: center;">[M2]</p> <p>Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs (géométriques, physiques, économiques) en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux.</p>	<p>Résoudre des problèmes de comparaison avec et sans recours à la mesure. Résoudre des problèmes dont la résolution mobilise simultanément des unités différentes de mesure et/ou des conversions.</p> <p>PERIMETRES, AIRES ET VOLUMES Calculer des périmètres, des aires ou des volumes en mobilisant ou non, selon les cas, des formules.</p> <p>» Formules donnant</p> <ul style="list-style-type: none"> • le périmètre d'un carré, d'un rectangle • la longueur d'un cercle • l'aire d'un carré, d'un rectangle, d'un triangle, d'un disque • le volume d'un cube, d'un pavé droit <p>DUREES Calculer la durée écoulée entre deux instants donnés. Déterminer un instant à partir de la connaissance d'un instant et d'une durée.</p> <p>» Unités de mesures usuelles : jour, semaine, heure, minute, seconde, dixième de seconde, mois, année, siècle, millénaire.</p> <p>PROPORTIONNALITE Identifier une situation de proportionnalité entre deux grandeurs</p> <p>» Graphiques représentant deux variations entre deux grandeurs.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: fit-content; margin: auto;"> <p>La maîtrise des unités de mesure de durées et de leurs relations permet d'organiser la progressivité des problèmes</p> </div>
ESPACE ET GEOMETRIE	<p style="text-align: center;">[G1]</p> <p>(Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations</p>	<p>Se repérer, décrire ou exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte. Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers. Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran.</p> <p>» Vocabulaire permettant de définir des positions et des déplacements. » Divers modes de représentation de l'espace.</p>	

<p style="text-align: center;">[G2]</p> <p style="text-align: center;">Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques</p>	<p>Reconnaitre, nommer, comparer, vérifier, décrire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples) ; - des solides simples ou des assemblages de solides simples à partir de certaines de leurs propriétés. <p>» Figures planes et solides, premières caractérisations :</p> <ul style="list-style-type: none"> - triangles dont les triangles particuliers (triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral) - quadrilatères dont les quadrilatères particuliers (carré, rectangle, losange, première approche du parallélogramme) ; - cercle (comme ensemble des points situés à une distance donnée d'un point donné). <p>» Vocabulaire approprié pour nommer les solides : pavé droit, cube, prisme droit, pyramide régulière, cylindre, cône, boule.</p> <p>Reproduire, représenter, construire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • des figures simples ou complexes (assemblages de figures simples) • des solides simples ou des assemblages de solides simples sous forme de maquettes ou de dessins ou à partir d'un patron (donné, dans le cas d'un prisme ou d'une pyramide, ou à construire dans le cas d'un pavé droit). <p>Réaliser, compléter, rédiger un programme de construction.</p> <p>Réaliser une figure simple ou une figure composée de figures simples à l'aide d'un logiciel.</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px; text-align: center;"> Vocabulaire spécifique pour désigner des objets, des relations et des propriétés </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> Maîtrise des notations ; elles sont introduites au fur et à mesure de leur utilité </div>
---	--	--

	<p>[G3] Reconnaitre et utiliser quelques relations géométriques</p>	<p>Effectuer des tracés correspondant à des relations de perpendicularité ou de parallélisme de droites et de segments. Déterminer le plus court chemin entre deux points (en lien avec la notion d'alignement). Déterminer le plus court chemin entre un point et une droite ou entre deux droites parallèles (en lien avec la perpendicularité). » Alignement, appartenance. » Perpendicularité, parallélisme (construction de droites parallèles, lien avec la propriété reliant droites parallèles et perpendiculaires). » Egalité de longueurs. » Egalité d'angles. » Distance entre deux points, entre un point et une droite. Compléter une figure par symétrie axiale. Construire la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à un axe donne que l'axe de symétrie coupe ou non la figure, construire le symétrique d'une droite, d'un segment, d'un point par rapport à un axe donné. » Figure symétrique, axe de symétrie d'une figure, figures symétriques par rapport à un axe. » Propriétés de conservation de la symétrie axiale. » Médiatrice d'un segment. PROPORTIONNALITE Reproduire une figure en respectant une échelle. » Agrandissement ou réduction d'une figure.</p>			
PROGRAMMATION		<p>Initiation à la programmation</p> <p>Une initiation à la programmation est faite à l'occasion d'activités de repérage ou de déplacement (programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran), ou d'activités géométriques (construction de figures simples ou de figures composées de figures simples).</p>	<div data-bbox="1290 1002 1527 1171" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> Usage de logiciels de géométrie dynamique pour visualiser </div>		<div data-bbox="1603 989 2092 1184" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> Usage de logiciels de géométrie dynamique pour construire, pour mettre en évidence les propriétés de conservation, pour visualiser des représentations en perspective cavalière </div>