



PROGRESSIONS

MATHÉMATIQUES



Période 1

N°	Domaine	Titre séance	Objectifs
1	<i>Nombres</i>	Les nombres jusqu'à 100	<ul style="list-style-type: none"> • Connaître, savoir écrire et nommer les nombres de 0 à 100. • Connaître la valeur de chaque chiffre dans un nombre.
2	<i>Nombres</i>	Comparaison des nombres jusqu'à 100	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer, ranger, encadrer des nombres de 0 à 100.
3	<i>Calcul</i>	L'addition des nombres jusqu'à 100	<ul style="list-style-type: none"> • Additionner deux nombres de 0 à 100 en ligne ou en colonnes.
4	<i>Calcul</i>	La soustraction : calcul réfléchi : par étape sur l'axe des nombres (avec ou sans retenue)	<ul style="list-style-type: none"> • Soustraire deux nombres de 0 à 100 par étapes.
5	<i>Calcul</i>	La soustraction posée sans retenue	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer une soustraction en colonnes sans retenue.
6	<i>Calcul</i>	La soustraction posée avec retenue	<ul style="list-style-type: none"> • Effectuer une soustraction en colonnes avec ou sans retenue.
7	<i>Calcul</i>	Résoudre des problèmes additifs et soustractifs : méthodologie générale	<ul style="list-style-type: none"> • Acquérir une méthodologie générale de résolution de problèmes. • Résoudre des problèmes additifs et soustractifs simples.
8	<i>Nombres</i>	Les nombres jusqu'à 500	<ul style="list-style-type: none"> • Coder une quantité < 500 à l'aide d'un nombre à trois chiffres. • Connaître la valeur de chaque chiffre dans un nombre < 500.
9	<i>Nombres</i>	Les nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> • Coder une quantité à l'aide d'un nombre à trois chiffres > 500. • Connaître la valeur de chaque chiffre dans un nombre > 500.
10	<i>Nombres</i>	Écriture et décomposition des nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer et écrire en toutes lettres les nombres de 0 à 1 000.
11	<i>Nombres</i>	Comparaison des nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer et ranger des nombres de 0 à 1 000.
12	<i>Grandeurs et mesures</i>	Mètre, décimètre, centimètre	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir la bonne unité. • Effectuer des conversions.
13	<i>Grandeurs et mesures</i>	Centimètre, millimètre	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir la bonne unité. • Mesurer et tracer des segments à la règle. • Effectuer des conversions.
14	<i>Calcul</i>	Double et moitié	<ul style="list-style-type: none"> • Calculer le double et la moitié de nombres d'usage courant tels que 10, 30, 50, 100... • Calculer avec méthode le double d'un nombre quelconque inférieur à 1 000.

15	Calcul	L'addition calcul réfléchi : $cdu + cdu$ en décomposant les deux termes ou un seul	<ul style="list-style-type: none"> Additionner $cdu + cdu$ en décomposant en $c + c + d + d + u + u$ ou en $cdu + c + d + u$.
16	Nombres	Encadrement des nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> Encadrer des nombres de 0 à 1 000 entre deux dizaines ou deux centaines consécutives.
17	Calcul	Ordre de grandeur	<ul style="list-style-type: none"> Arrondir un nombre à la centaine près. Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.
18	Calcul	L'addition posée des nombres jusqu'à 1 000	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer une addition en colonnes avec ou sans retenue. Résoudre des problèmes additifs.
19	Calcul	La calculatrice	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer des calculs avec une calculatrice.
20	Espace et géométrie	L'angle droit et l'équerre	<ul style="list-style-type: none"> Identifier et tracer un angle droit à l'aide d'une équerre.
21	Espace et géométrie	Les figures planes : reconnaître un carré, un rectangle, un triangle rectangle	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Identifier ses sommets et ses côtés.
22	Espace et géométrie	Les figures planes : tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle sur papier quadrillé	<ul style="list-style-type: none"> Tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle sur papier quadrillé.

Période 2

N°	Domaine	Titre séance	Objectifs
23	Calcul	La soustraction : calcul réfléchi : $cdu - d$	<ul style="list-style-type: none"> Soustraire une dizaine entière (avec ou sans passage à la centaine inférieure) à un nombre à trois chiffres.
24	Calcul	La soustraction : calcul réfléchi : $cdu - cdu$ en décomposant un des termes.	<ul style="list-style-type: none"> Soustraire $cdu - cdu$ en décomposant en $cdu - c - d - u$.
25	Calcul	La soustraction posée des nombres jusqu'à 1 000.	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer une soustraction en colonnes avec ou sans retenue. Résoudre des problèmes soustractifs.
26	Calcul	Résoudre des problèmes additifs et soustractifs : problèmes impliquant des nombres à trois chiffres.	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes sur des nombres inférieurs à 1 000.
27	Nombres	Le nombre 1 000.	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et représenter le nombre 1 000. Compléments à 1 000.
28	Nombres	Les nombres jusqu'à 10 000.	<ul style="list-style-type: none"> Connaître, savoir écrire et nommer les nombres et 0 à 10 000. Connaître la valeur de chaque chiffre dans un nombre.
29	Nombres	Comparaison des nombres jusqu'à 10 000.	<ul style="list-style-type: none"> Connaître et maîtriser les critères de comparaison de nombres à plusieurs chiffres.
30	Nombres	Encadrement des nombres jusqu'à 10 000.	<ul style="list-style-type: none"> Encadrer un nombre à la centaine ou au milieu près.

31	Calcul	L'addition : calcul réfléchi : $mcd u + mcd u$ en décomposant les deux termes ou un seul.	<ul style="list-style-type: none"> Additionner $mcd u + mcd u$ en décomposant en $m + m + c + c + d + d + u + u$, ou en $mcd u + m + c + d + u$
32	Calcul	L'addition posée des nombres jusqu'à 10 000.	<ul style="list-style-type: none"> Additionner $mcd u + mcd u$ en colonnes, avec et sans retenue. Valider un résultat à l'aide d'un ordre de grandeur.
33	Calcul	La soustraction : calcul réfléchi : $mcd u - m$, $mcd u - c$.	<ul style="list-style-type: none"> Soustraire $mcd u - m$, $mcd u - c$ en ligne.
34	Calcul	La soustraction posée des nombres jusqu'à 10 000.	<ul style="list-style-type: none"> Effectuer une soustraction en colonnes avec ou sans retenue.
35	Espace et Géométrie	Reproduction de figures : sur papier quadrillé ou pointé.	<ul style="list-style-type: none"> Reproduire une figure sur papier quadrillé ou pointé à partir d'un modèle.
36	Espace et géométrie	Construction de carrés et de rectangles.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser la règle et l'équerre pour tracer un carré ou un rectangle de dimensions données.
37	Calcul	La multiplication : comme addition répétée.	<ul style="list-style-type: none"> Appréhender la multiplication comme une addition répétée.
38	Calcul	La multiplication : commutativité.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre en appliquant la propriété de la commutativité.
39	Calcul	Les tables de 2, 5 et 10.	<ul style="list-style-type: none"> Réviser les tables de 2, 5 et 10.
40	Calcul	Les tables de 3 et 4.	<ul style="list-style-type: none"> Réviser les tables de 3 et 4.
41	Espace et géométrie	Trouver le milieu d'un segment.	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître ou trouver le milieu d'un segment au moyen d'une bande de papier ou d'une règle.
42	Calcul	Trier les données utiles et inutiles.	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre un problème en ayant préalablement trié les données utiles et inutiles.
43	Grandeurs et mesures	Litre, décilitre, centilitre.	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir le litre, le décilitre et le centilitre. Choisir la bonne unité. Effectuer des conversions et des calculs simples.

Période 3

N°	Domaine	Titre séance	Objectifs
44	Espace et géométrie	Les quadrillages : présentation des quadrillages de cases et de nœuds.	<ul style="list-style-type: none"> Décrire la position d'une case d'un quadrillage de cases, ou d'un nœud d'un quadrillage de nœuds, à l'aide d'un nombre et d'une lettre. Utiliser convenablement les termes <i>ligne</i> et <i>colonne</i>.
45	Espace et géométrie	les quadrillages : découverte d'un trajet dans un quadrillage.	<ul style="list-style-type: none"> Décrier et effectuer des déplacements d'objets sur les cases ou les nœuds d'un quadrillage.

46	<i>Grandeurs et mesures</i>	Périmètre.	<ul style="list-style-type: none"> Calculer le périmètre d'une figure simple.
47	<i>Calcul</i>	La table de Pythagore de multiplication.	<ul style="list-style-type: none"> Réviser les produits des tables de 2, 3, 4, 5 et 10 dans la table de Pythagore. Lire et utiliser la table pour trouver un produit. Connaitre les propriétés des nombres 0 et 1.
48	<i>Calcul</i>	La table de 6.	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre la table de 6. S'appuyer sur des résultats connus pour calculer des produits. Résoudre des problèmes multiplicatifs.
49	<i>Calcul</i>	La table de 7.	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre la table de 7. S'appuyer sur des résultats connus pour calculer des produits.
50	<i>Calcul</i>	Les tables de 8 et 9.	<ul style="list-style-type: none"> Apprendre les tables de 8 et 9. S'appuyez sur des résultats connus pour calculer des produits.
51	<i>Grandeurs et mesures</i>	Le calendrier.	<ul style="list-style-type: none"> Lire un calendrier. Lire en écrire une date en chiffres.
52	<i>Calcul</i>	Multiplier par 10, 100, 1 000 : calcul réfléchi.	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre la règle pour multiplier un nombre par 10, 100 et 1 000.
53	<i>Calcul</i>	Multiplier par des multiples de 10 et 100 : $u \times d$ ou $u \times c$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier un nombre à un chiffre par une dizaine ou une centaine entière.
54	<i>Calcul</i>	Multiplier par des multiples de 10 et 100 : $d \times d$ ou $d \times c$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier deux dizaines entières entre elles ou une dizaine entière par une centaine entière.
55	<i>Calcul</i>	La multiplication : quadrillage : $u \times du$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier un nombre à un chiffre par une dizaine ou une centaine entière.
56	<i>Espace et géométrie</i>	Axes de symétrie : reconnaissance par pliage ou par simple observation, tracé.	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie par pliage ou par simple observation. Tracer ces axes.
57	<i>Espace et géométrie</i>	Tracés de figures symétriques.	<ul style="list-style-type: none"> Tracer, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite donnée.
58	<i>Calcul</i>	La multiplication : décomposition : $u \times du$ et $u \times cdu$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier $u \times du$ et $u \times cdu$ par décomposition, en ligne ou à l'aide d'un tableau.
59	<i>Calcul</i>	La multiplication posée par un nombre à un chiffre : $du \times u$ avec retenue.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier en colonnes un nombre à deux chiffres par un nombre à un chiffre.
60	<i>Calcul</i>	La multiplication posée par un nombre à un chiffre : $cdu \times u$ avec retenue.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier en colonnes un nombre à trois chiffres par un nombre à un chiffre.
61	<i>Grandeurs et mesures</i>	Résoudre des problèmes en plusieurs étapes.	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes à plusieurs étapes.
62	<i>Grandeurs et mesures</i>	Lire l'heure : heures inférieures ou égales à 12.	<ul style="list-style-type: none"> Lire l'heure sur une horloge à aiguilles ou digitale.

Période 4

N°	Domaine	Titre séance	Objectifs
63	Grandeurs et mesures	Lire l'heure : heures de l'après-midi.	<ul style="list-style-type: none"> Lire l'heure sur une horloge à aiguilles ou digitale (heures de l'après-mid).
64	Espace et géométrie	Axes de symétrie : tracer l'axe de symétrie de carrés, de rectangles.	<ul style="list-style-type: none"> Savoir tracer l'axe de symétrie de figures planes particulières (carrés, rectangles).
65	Grandeurs et mesures	Heure, minute, seconde.	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser différentes unités de mesure du temps. Effectuer des conversions simples.
66		Résoudre des problèmes additifs et soustractifs : problèmes faisant intervenir des conversions.	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes faisant intervenir les relations entre unités de longueur, de temps ou de contenance.
67	Calcul	La multiplication : quadrillage : $du \times du$.	<ul style="list-style-type: none"> Calculer une multiplication de type $du \times du$ en la décomposant grâce à un quadrillage.
68	Calcul	La multiplication : calcul réfléchi : $du \times du$.	<ul style="list-style-type: none"> Calculer une multiplication de type $du \times du$ en la décomposant à l'aide d'un tableau.
69	Calcul	La multiplication : décomposition : $du \times c$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier un nombre à deux chiffres par une centaine entière à l'aide d'un tableau ou en décomposant.
70	Calcul	La multiplication : calcul réfléchi : $du \times cdu$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier un nombre à trois chiffres par un nombre à deux chiffres à l'aide d'un tableau.
71	Calcul	Lire et exploiter des tableaux.	<ul style="list-style-type: none"> Lire ou exploiter les données présentées dans des tableaux à simple ou double entrée.
72	Calcul	La multiplication posée par un nombre à deux chiffres : $du \times du$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier en colonnes un nombre à deux chiffres par un nombre à deux chiffres.
73	Calcul	La multiplication posée par un nombre à deux chiffres : $cdu \times du$.	<ul style="list-style-type: none"> Multiplier en colonnes un nombre à trois chiffres par un nombre à deux chiffres.
74	Espace et géométrie	Les solides.	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaître un cube, un pavé droit, une sphère, un cône, une pyramide et un cylindre.
75	Espace et géométrie	Face, arête, sommet.	<ul style="list-style-type: none"> Décrire les faces, arêtes et sommets du cube et du pavé droit.
76	Espace et géométrie	Le cube et le pavé droit.	<ul style="list-style-type: none"> Construire et reconnaître des patrons du cube et du pavé droit. Connaitre les propriétés de ces solides.
77	Calcul	La multiplication à trou.	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des multiplications à trou sur les nombres de 0 à 10.
78	Calcul	Triple, quadruple.	<ul style="list-style-type: none"> Connaitre le triple et la quadruple de nombres courants.

79	Calcul	Lire et exploiter des graphiques : histogrammes.	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et exploiter les données présentées dans un histogramme (graphique en bâtons). • Compléter un histogramme.
----	--------	--	--

Période 5

N°	Domaine	Titre séance	Objectifs
80	Grandeurs et mesures	Kilomètre, mètre.	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir la bonne unité. • Effectuer des conversions et des opérations simples.
81	Grandeurs et mesures	Kilogramme, gramme.	<ul style="list-style-type: none"> • Choisir la bonne unité. • Effectuer des conversions.
82	Grandeurs et mesures	Les balances.	<ul style="list-style-type: none"> • Lire des mesures de masses sur des balances à aiguille et sur des balances digitales.
83	Calcul	La division (groupements).	<ul style="list-style-type: none"> • Diviser une quantité en groupes de taille donnée. • Traduire un el groupement par une égalité mathématique.
84	Calcul	La division (partage).	<ul style="list-style-type: none"> • Diviser une quantité en un nombre de parts donné. • Introduire les termes <i>diviseur</i>, <i>quotient</i>, <i>reste</i> et le signe « : ».
85	Calcul	La division avec quotient exact.	<ul style="list-style-type: none"> • Diviser une quantité en groupes égaux, sans reste.
86	Calcul	Moitié, tiers, quart.	<ul style="list-style-type: none"> • Calculer la moitié, le tiers et le quart de nombres d'usage courant.
87	Espace et Géométrie	Le compas.	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le compas pour reporter et comparer des longueurs.
88	Espace et géométrie	Cercle.	<ul style="list-style-type: none"> • Connaitre le vocabulaire de base pour décrire un cercle. • Tracer un cercle de centre et de rayon donnés.
89	Calcul	La division (calcul réfléchi)	<ul style="list-style-type: none"> • Diviser par n ($n < 10$) un nombre dont tous les chiffres sont multiples de n. • Diviser un nombre par 10, 100 et 1 000.
90	Calcul	Résoudre des problèmes de division.	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes faisant intervenir la division, si nécessaire en tenant compte du reste pour déterminer la réponse finale.
91	Espace et géométrie	Reproduction de figures : sur papier uni.	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire sur papier uni diverses figures à l'aide de la règle, de l'équerre et du compas.
92	Calcul	Lire et exploiter des graphiques : graphiques représentant l'évolution d'une grandeur.	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et exploiter les données d'un graphique représentant l'évolution d'une grandeur. • Compléter un graphique.

93	<i>Espace et géométrie</i>	Plans, points de vue.	<ul style="list-style-type: none"> • Faire la correspondance entre une photographie et un plan : dire où se trouve représenté, sur le plan, un objet donné de la photo, et inversement. • Localiser sur un plan une rue, une place ou un bâtiment important. • Décrire, à l'aide d'un plan, le trajet permettant de se rendre d'un lieu à un autre dans des cas simples.
94	<i>Nombres</i>	Introduction aux grands nombres : représenter, lire et décomposer un nombre à cinq chiffres.	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter, lire et décomposer un nombre à cinq chiffres.
95	<i>Nombres</i>	Introduction aux grands nombres : classes des milliers et des unités ; lire et écrire des nombres à cinq ou six chiffres.	<ul style="list-style-type: none"> • Comparer et ranger des nombres jusqu'à 100 000.
96	<i>Nombres</i>	Introduction aux grands nombres : effectuer des calculs et des conversions avec de grands nombres.	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes comportant des grands nombres. • Poser et calculer des additions, soustractions ou multiplications faisant intervenir des nombres > 10 000.
97	<i>Calcul</i>	Résoudre des problèmes de calcul.	<ul style="list-style-type: none"> • Résoudre des problèmes faisant intervenir toutes les opérations.