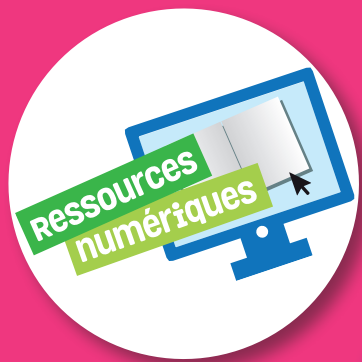
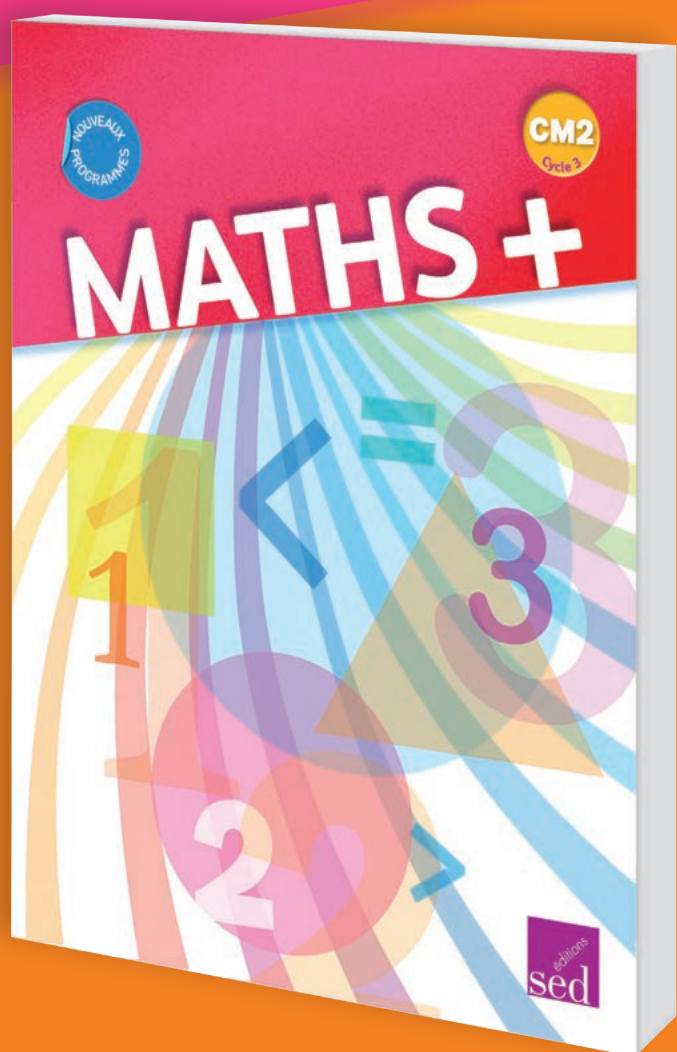


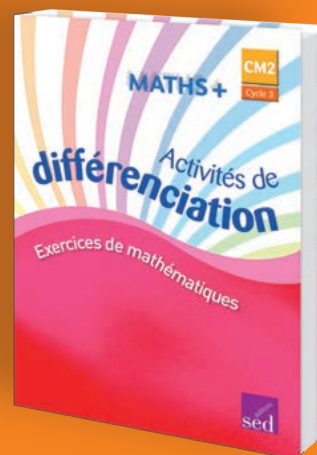
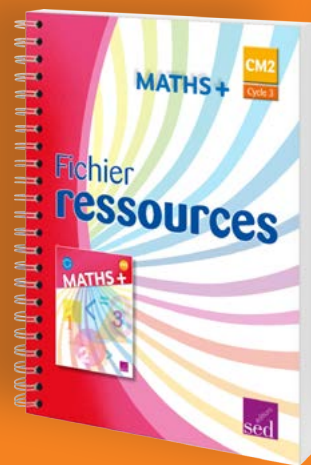


CM2
Cycle 3

MATHS +



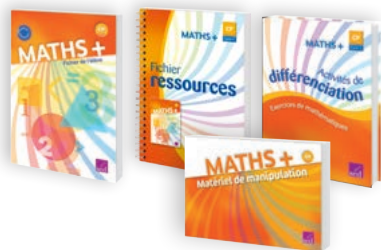
- Privilégier la résolution de problèmes et le calcul réfléchi.
- Proposer les moyens d'une pédagogie différenciée.
- Évaluer régulièrement les acquisitions.



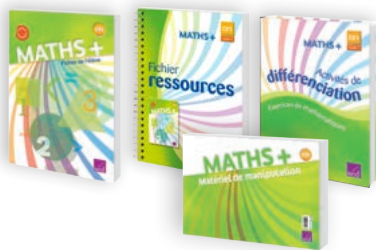
NOUVEAUX
PROGRAMMES

Dans la même collection

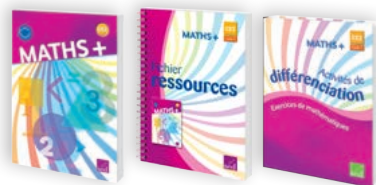
CP
Cycle 2



CE1
Cycle 2



CE2
Cycle 2



CM1
Cycle 3





Nombres et calculs Espace et géométrie Grandeurs et mesures Révision

Période 1					Période 2					Période 3					Période 4					Période 5					Savoir-faire				
1 Connaître et savoir écrire les nombres jusqu'aux centaines de mille 8					15 Connaître la valeur des chiffres composant un nombre décimal 36					29 La multiplication d'un décimal par un entier 64					43 Connaître, nommer et savoir écrire les nombres jusqu'aux milliards 92					57 Trier, reconnaître et nommer les solides 120					Calcul mental 146				
2 Comparer, ranger, encadrer les nombres jusqu'aux centaines de mille 10					16 Repérer et placer des décimaux sur une droite graduée 38					30 Multiples et diviseurs – Critères de divisibilité ... 66					44 Comparer, ranger et encadrer les nombres jusqu'aux milliards 94					58 Produire des tableaux et des diagrammes en bâtons 122					Nombres et calculs 158				
3 Reproduire un angle en utilisant un gabarit et comparer des angles 12					17 Encadrer des nombres décimaux 40					31 Le cercle et le disque 68					45 Construire une figure à partir d'un programme de construction (1) 96					59 Reconnaître et compléter un patron de solide droit 124					Espace et géométrie 186				
4 Les droites perpendiculaires 14					18 La symétrie 42					32 Les unités de longueur 70					46 Problèmes sur les aires nécessitant des conversions 98					60 Utiliser sa calculatrice 126					Grandeurs et mesures 197				
5 L'addition des nombres entiers 16					19 Comparer, ranger, encadrer les nombres jusqu'aux millions 44					33 Comparer et reproduire des angles (droit, aigu, obtus) 72					47 Se repérer et se déplacer sur une carte ou sur un plan 100					61 Initiation à la programmation : suivre des instructions 128					Leçons spécifiques portant sur les problèmes				
6 La soustraction des nombres entiers ... 18					20 Arrondir un nombre décimal 46					34 Les unités de masse 74					48 Calculer des durées 102					62. Révision 130					63 La proportionnalité 132				
7. Révision 20					21. Révision 48					35. Révision 76					49. Révision 104					64 Les pourcentages 134					65 Résoudre des problèmes à partir de tableaux 136				
8 Les droites parallèles 22					22 Comparer et ranger des nombres décimaux 50					36 Problèmes à étapes portant sur les trois opérations (+ ; - ; X) 78					50 Construire une figure à partir d'un programme de construction (2) 106					66 Les volumes 138					67 Vitesse moyenne et distance parcourue 140				
9 Les fractions simples 24					23 L'addition des nombres décimaux 52					37 Les unités de contenance 80					51 La division des entiers : quotient entier 108					68. Révision 142									
10 Les fractions décimales 26					24 La soustraction des nombres décimaux 54					38 Le périmètre du rectangle et du carré 82					52 La division des entiers : quotient décimal 110														
11 Encadrer une fraction simple par deux entiers consécutifs 28					25 Problèmes relatifs à l'addition et à la soustraction des entiers et des décimaux 56					39 Les unités d'aire 84					53 Diviser un entier ou un décimal par 10, 100 ou 1 000 112														
12 Problèmes relevant de l'addition et de la soustraction des entiers 30					26 La multiplication des nombres entiers (1) 58					40 L'aire du carré et du rectangle 86					54 La division d'un décimal par un entier 114														
13 Connaître, nommer et savoir écrire les nombres jusqu'aux millions 32					27 La multiplication des nombres entiers (2) 60					41 Problèmes sur les mesures 88					55 Problèmes à étapes portant sur les quatre opérations . 116														
14. Révision 34					28. Révision 62					42. Révision 90					56. Révision 118														

