

Création de paliers fin CM1/CM2/6e

Thèmes	CM1	CM2	6e
Nombres et calculs	<ul style="list-style-type: none"> représentation du temps (axe, horloge...) <u>fractions simples</u> : sens, lecture, reconnaissance de la fraction, comparaison de fractions simples et comparaison à l'unité, axe gradué <u>grands nombres</u> : million, ranger, encadrer, comparer, addition et soustraction, décomposition <u>nombres décimaux</u> : ranger, encadrer, comparer, addition et soustraction, décomposition 4 opérations nombres entiers Division euclidienne (diviseur un entier un chiffre et deux chiffres) 	<ul style="list-style-type: none"> lien fractions décimales/ décimaux représentation du temps (axe, horloge...) <u>fraction simples</u>, fractions décimales, comparaison de fractions décimales, axe gradué, décomposition, fraction d'une quantité <u>grands nombres</u> : milliard, ranger, encadrer, comparer, addition et soustraction, décomposition <u>nombres décimaux</u> : ranger, encadrer, comparer, addition et soustraction, multiplication, décomposition 4 opérations nombres entiers Division euclidienne et décimale (entier par entier et quotient décimal) 	<ul style="list-style-type: none"> Division euclidienne et décimale (dividende décimal) différentes écritures des nombres représentation du temps (axe, horloge...) <u>fractions</u> : représentation sur un axe gradué et multiplication par un nombre, fraction d'une quantité, pourcentage <u>grands nombres</u> : vers l'infini et au delà ! (2,3 milliards...), ranger, encadrer, comparer, addition et soustraction <u>nombres décimaux</u> : ranger, encadrer, comparer, addition et soustraction, multiplication, décomposition 4 opérations avec décimaux (nuance pour la division)
Géométrie	<ul style="list-style-type: none"> <u>Objets géométriques</u> : point, segment, droite, milieu, angle 	<ul style="list-style-type: none"> <u>Objets géométriques</u> : point, segment, droite, milieu, angle 	<ul style="list-style-type: none"> <u>Solides</u> : reconnaissance, association solide/patron, patron

	<p>(définition, vocabulaire, notation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Droites parallèles et perpendiculaires</u> : reconnaissance et construction puis passant par un point donné (<i>première droite donnée</i>) • <u>polygones</u> : vocabulaire spécifiques, reconnaissance, construction (carré, rectangle, triangle) <i>attention un carré est un losange particulier et un rectangle particulier, le triangle équilatéral est un triangle isocèle particulier, les présenter dans différentes positions</i> • <u>le cercle</u> : vocabulaire (centre, rayon, diamètre, lien diamètre rayon) • <u>solides</u> : polyèdres (cube, pavé droit), non polyèdres, patron du cube, vocabulaire spécifique (arêtes...) • symétrie axiale (quadrillage) 	<p>(définition, vocabulaire, notation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Droites parallèles et perpendiculaires</u> : reconnaissance et construction puis passant par un point donné (<i>les deux droites sont à construire</i>) • <u>polygones</u> : vocabulaire spécifiques, reconnaissance, construction (carré, rectangle, triangle, losange) <i>attention un carré est un losange particulier et un rectangle particulier, le triangle équilatéral est un triangle isocèle particulier, les présenter dans différentes positions</i> • <u>le cercle</u> : vocabulaire (centre, rayon, diamètre, lien diamètre rayon, corde, arc de cercle) • <u>solides</u> : polyèdres (cube, pavé droit, prisme droit, pyramide), non polyèdres (cylindre, cône, boule), patron du cube et pavé, vocabulaire spécifique • symétrie axiale (papier pointé, papier blanc avec calque) 	<p>du pavé droit</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Droites parallèles et perpendiculaires</u> : reconnaissance et construction puis passant par un point donné (<i>figures complexes</i>) <i>en vue des polygones particuliers</i> • Liens entre les polygones, propriétés directes • <u>distances</u> : entre deux points, un point et une droite, deux droites, polygones particuliers • symétrie axiale sur papier blanc
Grandeurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Angles</u> : gabarits, comparaison avec gabarits, obtus, aigu, droit, reproduire avec un gabarit • <u>mesures</u> : longueurs, masses, contenances, durées et leurs unités, 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Angles</u> : gabarits, comparaison avec gabarits, obtus, aigu, droit, reproduire avec un gabarit • <u>mesures</u> : longueurs, masses, 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>angles</u> : vocabulaire (angle plat, nul), construction avec rapporteur d'un angle de mesure donnée, mesure d'un angle • <u>mesures</u> : longueurs, masses,

	<p>conversion, comparaison, ranger...</p> <ul style="list-style-type: none"> • périmètres (somme des longueurs des côtés du polygone) • <u>aires</u> : comparer, classer, ranger des surfaces, mesurer la surface avec un pavage, et mesurer avec une unité fixée au départ • <u>proportionnalité</u> : proportionnalité ou non sur cas réels • lire un graphique, organiser des données 	<p>contenances, durées et leurs unités, conversion, comparaison, ranger...</p> <ul style="list-style-type: none"> • périmètres (somme des longueurs des côtés du polygone) • <u>aires</u> : comparer, classer, ranger des surfaces, mesurer la surface avec un pavage, et mesurer avec une unité fixée au départ, formules d'aire (rectangle, carré) • <u>proportionnalité</u> : proportionnalité ou non sur cas réels, pourcentages particuliers, échelles • lire un graphique et construire, organiser des données 	<p>contenances, durées et leurs unités, conversion, comparaison, ranger...</p> <ul style="list-style-type: none"> • périmètres (somme des longueurs des côtés du polygone) • <u>aires</u> : conversion d'aire, triangle quelconque • <u>volumes</u> : pavé droit, unités de volume, conversion et lien avec la contenance • <u>proportionnalité</u> : proportionnalité ou non sur cas réels, échelles • lire graphique et construire, organiser des données
--	--	--	--

Le calcul mental permet à l'élève d'élaborer des procédures adaptées à son raisonnement et qu'il peut s'approprier. Cette pratique peut être étendue à de nombreuses situations.

Généraliser le fait de chercher un ordre de grandeur du résultat avant de commencer le calcul, la vraisemblance du résultat après l'avoir effectué.

Faire un figure à main levée avant de se lancer dans la construction avec instrument.

Résolution de problèmes numériques et géométriques (compétences du socle : chercher, communiquer, tester des pistes...) : opérations, calculs, grandeurs et mesures, construction de figures géométriques et reproduction...

Piste de travail sur notre secteur commun à tous les intervenants cycle 3 (quelle que soit la matière enseignée) : lecture autonome et individuelle de la consigne, repérage des mots clés et verbes d'action de la consigne, et proposition d'une piste de résolution par chaque élève (pour contrer une attente de correction collective) (socle : autonomie, prise d'initiative, effort)