



Objectifs du programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux

☞ Références institutionnelles : B.O.E.N. n°31 du 30 juillet 2020

Mathématiques

Compétences communes à tous les cycles

Chercher	Modéliser	Représenter
<ul style="list-style-type: none">- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.- Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures.- Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements.- Reconnaître des formes dans des objets réels et les reproduire géométriquement.	<ul style="list-style-type: none">- Appréhender différents systèmes de représentations (dessins, schémas, arbres de calcul, etc.).- Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs.- Utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales.
Domaines 2 - 4	Domaines 1 - 2 - 4	Domaines 1 - 5
Raisonner	Calculer	Communiquer
<ul style="list-style-type: none">- Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.- Raisonner sur des figures pour les reproduire avec des instruments.- Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier son jugement.- Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.	<ul style="list-style-type: none">- Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.- Contrôler la vraisemblance de ses résultats.	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.
Domaines 2 - 3 - 4	Domaine 4	Domaines 1 - 3



Objectifs du programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux

Références institutionnelles : B.O.E.N. n°31 du 30 juillet 2020

Mathématiques

Nombres et calculs

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul
<p>- Dénombrer, constituer et comparer des collections en les organisant, notamment par des groupements par dizaines, centaines et milliers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • désignation du nombre d'éléments de diverses façons : écritures additives ou multiplicatives, écritures en unités de numération, écriture usuelle ; • utilisation de ces diverses désignations pour comparer des collections. <p>- Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</p> <p>- Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ relation entre ordinaux et cardinaux. <p>- Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre ; ➤ ordre ; ➤ sens des symboles =, ≠, <, >. 	<p>- Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main, etc.).</p> <p>- Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.</p> <p>- Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.</p> <p>- Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56) :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres) ; ➤ valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position) ; ➤ Noms des nombres. <p>- Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.</p>	<p>- Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, etc., conduisant à utiliser les quatre opérations :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ sens des opérations ; ➤ problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction) ; ➤ problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division). <p>- Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ sens des symboles +, -, ×, :
	<p>- Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée, ainsi qu'à la distance de ce point à l'origine.</p> <p>- Grader une demi-droite munie d'un point origine à l'aide d'une unité de longueur.</p> <p>- Associer un nombre ou un encadrement à une grandeur en mesurant celle-ci à l'aide d'une unité.</p> <p>- Faire le lien entre unités de numération et unités du système métrique étudiées au cycle 2.</p>	<p>Organisation et gestion de données</p> <p>- Exploiter des données numériques, par exemple des relevés de températures.</p> <p>- Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux ou de graphiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ modes de représentation de données numériques : tableaux, graphiques simples, etc.



Mathématiques

Nombres et calculs

Calculer avec des nombres entiers

- Mémoriser des faits numériques et des procédures :
 - tables de l'addition et de la multiplication ;
 - décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure, multiplication par 10 et par 100, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.
- Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération pour par exemple :
 - répondre à des questions comme : $7 \times 4 = ?$; $28 = 7 \times ?$; $28 = 4 \times ?$, etc. ;
 - retrouver que 24×10 , c'est 24 dizaines, c'est 240.

Calcul mental et calcul en ligne

- Traiter **à l'oral et à l'écrit** des calculs relevant des quatre opérations.
- Elaborer ou choisir des stratégies, expliciter les procédures utilisées et comparer leur efficacité :
 - addition, soustraction, multiplication, division ;
 - propriétés implicites des opérations :
 $2 + 9$, c'est pareil que $9 + 2$;
 3×5 , c'est pareil que 5×3 ;
 $3 \times 5 \times 2$, c'est pareil que 3×10 .
 - propriétés de la numération :
« $50 + 80$, c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 » ;
« 4×60 , c'est 4 \times 6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240 » ;
 - propriétés du type : $5 \times 12 = 5 \times 10 + 5 \times 2$.

Calcul mental :

- Calculer sans le support de l'écrit, pour obtenir un résultat exact, pour estimer un ordre de grandeur ou pour vérifier la vraisemblance d'un résultat.
- Résoudre mentalement des problèmes arithmétiques, à données numériques simples. En particulier :
 - calcul sur les nombres 1, 2, 5, 10, 20, 50, 100 en lien avec la monnaie ;
 - calcul sur les nombres 15, 30, 45, 60, 90 en lien avec les durées.

Calcul en ligne :

Calculer avec le support de l'écrit, en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, multiplicatives, mixtes.

Calcul posé :

Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition, la soustraction, la multiplication.

Attendus de fin de cycle

- ⊕ Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- ⊕ Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- ⊕ Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
- ⊕ Calculer avec des nombres entiers.



Objectifs du programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux

Références institutionnelles : B.O.E.N. n°31 du 30 juillet 2020

Mathématiques

Grandeurs et mesures

Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées
Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques ces grandeurs

Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

- Comparer des objets selon plusieurs grandeurs et identifier quand il s'agit d'une longueur, d'une masse, d'une contenance ou d'une durée :
➤ lexique spécifique associé aux longueurs, aux masses, aux contenances, aux durées : lourd, léger, grand, petit, haut, bas, court, long.

- Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les quatre opérations sur les grandeurs ou leurs mesures :

- Comparer des longueurs, des masses et des contenances, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage :

➤ principe de comparaison des longueurs, des masses, des contenances.

- Estimer à vue des rapports très simples de longueur.

- Estimer les ordres de grandeurs de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités métriques.

- Vérifier avec un instrument dans les cas simples :

- ordres de grandeur des unités usuelles en les associant à quelques objets familiers ;
- rapports très simples de longueurs (double et moitié).

- addition, soustraction, multiplication par un entier ; division : recherche du nombre de parts et de la taille d'une part ;
- principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros) ;
- lexique lié aux pratiques économiques ;
- mesurer des segments pour calculer la longueur d'une ligne brisée ou le périmètre d'un polygone.

- Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en reportant une unité (bande de papier ou ficelle, poids, récipient) :

➤ notion d'unité : grandeur arbitraire prise comme référence pour mesurer les grandeurs de la même espèce.

- Dans des cas simples, mesurer des longueurs, des masses et des contenances en utilisant un instrument adapté (règle graduée, bande de 1 dm de long graduée ou non, mètre gradué ou non, balance à plateaux, balance à lecture directe, verre mesureur) :

➤ unités de mesures usuelles :

- longueur : m, dm, cm, mm, km et relations entre m, dm, cm et mm ainsi qu'entre km et m ;
- masse : g, kg, tonne et relations entre kg et g ainsi qu'entre tonne et kg ;
- contenance : L, dL, cL et leurs relations.

- Encadrer une mesure de grandeur par deux nombres entiers d'unités (par exemple : le couloir mesure entre 6 m et 7 m de long).

- Lire l'heure sur une horloge ou une montre à aiguilles.

- Comparer, estimer, mesurer des durées :

- unités de mesure usuelles de durées : j, semaine, h, min, s, mois, année, siècle, millénaire ;
- relations entre ces unités.

- Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre :

- relations entre les unités usuelles ;
- lien entre les unités de mesure décimales et les unités de numération.

- Dans des cas simples, représenter une grandeur par une longueur, notamment sur une demi-droite graduée :

- des objets de grandeurs égales sont représentés par des segments de longueurs égales ;
- une grandeur double est représentée par une longueur double ;
- la règle graduée en cm comme cas particulier d'une demi-droite graduée.

- Lire les graduations représentant des grandeurs : cadran d'une balance, thermomètre, frise chronologique, axes d'un graphique gradués en unités.

Attendus de fin de cycle

- ⊕ Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées.
- ⊕ Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques de ces grandeurs.
- ⊕ Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix.



Objectifs du programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux

Références institutionnelles : B.O.E.N. n°31 du 30 juillet 2020

Mathématiques

Espace et géométrie

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations	Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides	Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques. Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans son environnement proche. - Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères : <ul style="list-style-type: none"> ➤ vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.); ➤ vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaitre et trier les solides usuels parmi des solides variés. - Reconnaitre des solides simples dans son environnement proche. - Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. - Réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, etc.). - Fabriquer un cube à partir d'un patron fourni : <ul style="list-style-type: none"> ➤ vocabulaire approprié pour : <ul style="list-style-type: none"> • nommer des solides (cube, pavé droit, boule, cylindre, cône, pyramide) ; • décrire des polyèdres (face, sommet, arête). ➤ les faces d'un cube sont des carrés ; ➤ les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés). 	<ul style="list-style-type: none"> - Décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes (<i>éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter</i>). - Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé. - Reconnaitre, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque. - Décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés. - Construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon : <ul style="list-style-type: none"> ➤ vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuelles : <ul style="list-style-type: none"> • carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; • cercle, disque, rayon, centre ; • segment, milieu d'un segment, droite. ➤ propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles ; ➤ lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : <ul style="list-style-type: none"> • droite, alignement et règle non graduée ; • angle droit et équerre ;
<ul style="list-style-type: none"> - Produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) : <ul style="list-style-type: none"> ➤ quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos). 		<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements. - Repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre. - Reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle). - Repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée : <ul style="list-style-type: none"> ➤ alignement de points et de segments ; ➤ angle droit ; ➤ égalité de longueurs ; ➤ milieu d'un segment.
<ul style="list-style-type: none"> - S'orienter et se déplacer en utilisant des repères. - Réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire. - Produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions. - Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran : <ul style="list-style-type: none"> ➤ repères spatiaux ; ➤ relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations. 		<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaitre si une figure présente un axe de symétrie (à trouver), visuellement et/ou en utilisant du papier calque, des découpages, des pliages. - Reconnaitre dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.). - Compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné : <ul style="list-style-type: none"> ➤ symétrie axiale ; ➤ une figure décalquée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver) ; ➤ une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement.

Attendus de fin de cycle

- ⊕ (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.
- ⊕ Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire quelques solides.
- ⊕ Reconnaitre, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques.
- ⊕ Reconnaitre et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie.