

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
CP Les nombres entiers L'aspect décimal (base dix) et l'aspect positionnel (dans l'écriture d'un nombre, la valeur d'un chiffre dépend de sa position) sont abordés dès la période 1...	CE1 Les nombres entiers La centaine est abordée dès le début de la période 1. Au plus tard en période 2, les élèves travaillent avec des quantités et des nombres allant jusqu'à mille.	CE2 Les nombres entiers La compréhension des aspects décimal (base dix) et positionnel (la valeur d'un chiffre dépend de sa position) étudiés depuis le CP se renforce et se généralise au CE2.	CM1 Les nombres entiers Au CM1, la compréhension des aspects décimal (base dix) et positionnel (la valeur d'un chiffre dépend de sa position) de la numération, étudiés depuis le CP, se renforce et s'étend avec l'introduction de deux nouveaux rangs dans l'écriture chiffrée : ceux des dizaines de milliers et des centaines de milliers
<ul style="list-style-type: none"> - Comparer et dénombrer des collections en les organisant. - Construire des collections de cardinal donné. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des collections en les organisant. - Construire des collections de cardinal donné. - Connaître et utiliser la relation entre unités et dizaines, entre dizaines et centaines, entre unités et centaines. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer des collections. - Construire des collections de cardinal donné. - Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer et dénombrer des collections en les organisant. - Construire des collections de cardinal donné. - Connaître et utiliser les relations entre les unités de numération.
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser diverses représentations d'un nombre et passer de l'une à l'autre.
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines). 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans un nombre.
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à cent 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à mille. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à dix-mille. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître la suite écrite et la suite orale des nombres jusqu'à 999 999.
<ul style="list-style-type: none"> - Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >. - Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Savoir placer des nombres sur une demi-droite graduée de un en un. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles (=, <, >) - Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre ... et ... ». - Savoir placer des nombres sur une demi-droite graduée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles (=, <, >). - Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre ... et ... ». - Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer, encadrer, intercaler des nombres entiers en utilisant les symboles =, < et >. - Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Comprendre et savoir utiliser les expressions « égal à », « supérieur à », « inférieur à », « compris entre ... et ... ». - Savoir placer des nombres et repérer des points sur une demi-droite graduée
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les nombres ordinaux jusqu'à « vingtième ». - Comprendre et utiliser les nombres ordinaux. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les nombres ordinaux jusqu'à cent. - Comprendre et utiliser les nombres ordinaux. 		

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang ou une position dans une file orientée ou dans une liste d'objets ou de personnes. - Faire le lien entre le rang d'un objet dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. - - Utiliser les nombres ordinaux dans le cadre de l'étude de suites de symboles, de formes, de lettres ou de nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer un rang ou une position dans une file orientée ou dans une liste d'objets ou de personnes. - Faire le lien entre le rang d'un objet dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent. - Utiliser les nombres ordinaux dans le cadre de suite de symboles, de lettres ou de nombres. 		
	<p>Les fractions Les fractions rencontrées au CE1 sont les fractions d'un tout. Elles sont, par nature, inférieures ou égales à 1. Le travail sur les fractions commence dès la période 2 par l'introduction des fractions unitaires (de numérateur égal à 1) d'un tout et de leur écriture fractionnaire. Le travail sur les fractions se poursuit ensuite avec des fractions non unitaires. Dès la période 4, les élèves apprennent à comparer des fractions dans des cas simples. La manipulation, la verbalisation et les représentations géométriques soutiennent cette compréhension. Les fractions rencontrées au CE1 ont un dénominateur égal à 2, 3, 4, 5, 6, 8 ou 10.</p>	<p>Les fractions Au début du CE2, les élèves réinvestissent les fractions d'un tout étudiées au CE1 afin d'établir des égalités entre fractions comme $5/10 = 1/2$. À partir de la période 3, le travail sur les fractions d'un tout permet de considérer une fraction d'une unité de longueur. Les fractions rencontrées au CE2 ont un dénominateur inférieur ou égal à douze et sont toutes inférieures ou égales à un.</p>	<p>Les fractions Au CM1 les élèves renforcent les connaissances et les savoir-faire acquis au cycle 2 sur les fractions en étendant leur étude aux fractions supérieures à 1. Les fractions sont utilisées avec différents sens (...) Dans la continuité du cycle 2, les élèves travaillent avec des fractions dès la période 1 et les utilisent tout au long de l'année scolaire. Les fractions rencontrées au CM1 ont toutes un dénominateur inférieur ou égal à 20, hormis les fractions décimales qui peuvent avoir un dénominateur égal à 100.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir interpréter, représenter, écrire et lire les fractions $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$ et $1/10$. - Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions inférieures ou égales à 1. - Connaitre et utiliser les mots « dénominateur » et « numérateur ». 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir établir des égalités de fractions inférieures ou égales à 1. Partager une unité de longueur en fractions d'unité et mesurer des longueurs non entières par rapport à cette unité. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir interpréter, représenter, écrire et lire des fractions. - Savoir écrire une fraction supérieure à 1 comme la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1. - Savoir écrire la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction. - Savoir encadrer une fraction par deux nombres entiers consécutifs. - Savoir placer une fraction ou la somme d'un nombre entier et d'une fraction inférieure à un sur une demi-droite graduée.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des fractions ayant le même dénominateur. - Comparer des fractions dont le numérateur est 1. - Additionner et soustraire des fractions de même dénominateur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer des fractions inférieures à 1. - Additionner et soustraire des fractions. 	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction ou par la somme d'un nombre entier et d'une fraction. - Comparer des fractions. - Additionner et soustraire des fractions. - Déterminer une fraction d'une quantité ou d'une grandeur.
			<p>Les nombres décimaux</p> <p>Les nombres décimaux, abordés au cycle 2 par leurs écritures à virgule dans le cas particulier de la monnaie, sont réintroduits de manière plus générale au CM1 sous la forme de fractions décimales. L'écriture à virgule est réintroduite dans un second temps, comme un codage conventionnel de la décomposition canonique d'un nombre écrit sous la forme d'une somme de fractions décimales : ainsi l'écriture décimale 35,78 est présentée comme un codage destiné à simplifier l'écriture du nombre $35 + 7/10 + 8/100$.</p> <p>Au CM1, les nombres décimaux rencontrés ne vont pas au-delà des centièmes et s'écrivent donc avec au plus deux chiffres après la virgule. Des nombres décimaux exprimés avec une écriture à virgule sont rencontrés dès la période 1 dans le cadre de problèmes sur la monnaie prolongeant le travail mené au cycle 2. L'étude plus générale des nombres décimaux, introduits sous la forme de fractions décimales puis exprimés avec une écriture à virgule, est menée dès la période 2 du CM1.</p>
			<ul style="list-style-type: none"> -Interpréter, représenter, écrire et lire des fractions décimales - Connaître et utiliser les relations entre unités simples, dixièmes et centièmes - Placer une fraction décimale sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction décimale - Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et d'une fraction décimale inférieure à 1. - Écrire une fraction décimale supérieure à 1 comme la somme d'un nombre entier et de fractions décimales ayant un numérateur inférieur à 10. - Comparer, encadrer, intercaler des fractions décimales en utilisant les symboles =, < et >.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
			<ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des fractions décimales dans l'ordre croissant ou décroissant. - Passer d'une écriture sous forme d'une fraction décimale ou d'une somme de fractions décimales à une écriture à virgule et réciproquement. - Interpréter, représenter, écrire et lire des nombres décimaux (écriture à virgule). - Placer un nombre décimal en écriture à virgule sur une demi-droite graduée et repérer un point d'une demi-droite graduée par un nombre décimal. - Savoir donner la partie entière et l'arrondi à l'entier d'un nombre décimal. - Comparer, encadrer, intercaler, ordonner, par ordre croissant ou décroissant, des nombres décimaux donnés par leur écriture à virgule en utilisant les symboles =, < et>.
<p>CP</p> <p>Les quatre opérations sont mobilisées au CP lors de la résolution de problèmes qui fournit un cadre permettant de donner du sens aux opérations.</p> <p>Au CP, l'addition posée n'est introduite qu'en période 4 ou 5 ; avant cette introduction, les élèves effectuent des additions en utilisant des faits numériques mémorisés ou en mettant en œuvre des procédures de calcul par étapes. Des soustractions par manipulation et cassage de dizaines sont effectuées dès la période 3 dans le cadre de la résolution de problèmes</p> <p>La calculatrice n'est pas utilisée au cycle 2 en dehors d'un usage prescrit pour des élèves à besoins particuliers.</p>	<p>Les quatre opérations sont mobilisées au CE1 lors de la résolution de problèmes qui fournit un cadre permettant de donner du sens aux opérations. Un algorithme de la soustraction posée est introduit en période 3 au plus tard. Un unique et même algorithme sera privilégié au niveau d'une école pour toutes les classes du CE1 au CM2.</p>	<p>Les quatre opérations sont mobilisées au CE2 lors de la résolution de problèmes qui fournit un cadre permettant de donner du sens aux opérations. Des additions et des soustractions posées sont régulièrement utilisées dès le début de l'année, quand les nombres en jeu le justifient. Cependant, les élèves sont encouragés à privilégier le calcul mental à chaque fois que celui-ci est envisageable. La commutativité de la multiplication est à nouveau explicitée si des élèves en ont besoin. L'algorithme de la multiplication posée est introduit en période 4 au plus tard.</p>	<p>Les quatre opérations sont mobilisées au CM1 lors de la résolution de problèmes, qui permet de donner du sens aux opérations. Cette partie entretient également, de façon naturelle, un lien fort avec les autres parties du programme relatives aux nombres, aux grandeurs et au calcul mental.</p> <p>Au cours moyen, les élèves ne disposent pas de calculatrice personnelle. Des calculatrices peuvent être distribuées par l'enseignant pour certaines activités et à certains élèves, lorsque le professeur estime que cette mise à disposition peut être utile.</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre le sens de l'addition et de la soustraction. - Comprendre et utiliser les symboles « + », « - » et « = ». - Poser et effectuer des additions en colonnes. - Comprendre le sens de la multiplication. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser le symbole « × ». - Poser et effectuer des additions et des soustractions en colonnes. - Comprendre et savoir que la multiplication est commutative. - Connaitre la notion de parité d'un nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et utiliser les mots « terme », « somme » et « différence ». - Poser et effectuer des additions et des soustractions en colonnes. - Comprendre et utiliser les mots « facteur », « produit » et « multiple ». - Comprendre le sens de la division et utiliser le symbole « ÷ ». - Poser et effectuer des multiplications d'un nombre à deux ou trois chiffres par un nombre à un ou deux chiffres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estimer le résultat d'une opération - Savoir effectuer un calcul contenant des parenthèses. - Poser en colonnes et effectuer des additions et des soustractions de nombres décimaux. - Poser et effectuer des multiplications de deux nombres entiers. - Poser et effectuer des multiplications d'un nombre décimal par un nombre entier inférieur à 10. - Poser et effectuer des divisions euclidiennes avec un diviseur à un chiffre.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
Le calcul mental	Le calcul mental	Le calcul mental	Le calcul mental
Mémoriser des faits numériques	Mémoriser des faits numériques	Mémoriser des faits numériques	Mémoriser des faits numériques
- Connaître dans les deux sens les tables d'addition.	- Connaître dans les deux sens les tables d'addition.	- Connaître dans les deux sens les tables d'addition.	- Connaître des faits numériques usuels relatifs aux nombres entiers. - Connaître quelques relations entre des fractions usuelles. - Connaître l'écriture décimale de fractions usuelles.
	- Connaître dans les deux sens les tables de multiplication.	- Connaître dans les deux sens les tables de multiplication.	- Savoir déterminer si un nombre entier donné est un multiple d'un nombre entier inférieur ou égal à 10.
	- Connaître des faits multiplicatifs usuels.	- Connaître des faits multiplicatifs usuels.	- Savoir déterminer si un nombre entier inférieur ou égal à 10 est un diviseur d'un nombre entier donné.
- Connaître les doubles et les moitiés de nombres usuels.			- Savoir reconnaître les multiples de 2, de 5 et de 10 à partir de leur écriture chiffrée.
Utiliser ses connaissances en numération pour calculer mentalement	Utiliser ses connaissances en numération pour calculer mentalement	Utiliser ses connaissances en numération pour calculer mentalement	Utiliser ses connaissances en numération pour calculer mentalement
- Ajouter ou soustraire 1 ou 2 à un nombre.	- Ajouter ou soustraire un nombre entier de dizaines à un nombre. Ajouter ou soustraire un nombre entier de centaines à un nombre.		- Ajouter ou soustraire un nombre entier inférieur à 10, d'unités, de dizaines, de centaines, de dixièmes ou de centièmes à un nombre décimal, lorsqu'il n'y a pas de retenue.
- Ajouter ou soustraire 10 à un nombre.			
- Ajouter ou soustraire 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 ou 90 à un nombre.			
	- Multiplier par 10 un nombre inférieur à 100.	- Multiplier un nombre entier par 10 ou 100.	- Multiplier un nombre entier par 10, 100 ou 1 000. - Multiplier un nombre décimal par 10. - Diviser un nombre décimal par 10.
Apprendre des procédures de calcul mental	Apprendre des procédures de calcul mental	Apprendre des procédures de calcul mental	Apprendre des procédures de calcul mental
- Trouver le complément d'un nombre à la dizaine supérieure.			
- Ajouter un nombre inférieur à 9 à un nombre			
- Ajouter 9 à un nombre.	- Ajouter 9, 19 ou 29 à un nombre.	- Ajouter 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39 à un nombre	- Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
- Ajouter deux nombres inférieurs à 100.			
- Déterminer la moitié d'un nombre pair.	- Déterminer la moitié d'un nombre pair.		
	- Soustraire 9 à un nombre.	- Soustraire 9, 19, 29 ou 39 à un nombre.	- Ajouter ou soustraire 8, 9, 18, 19, 28, 29, 38 ou 39, à un nombre.
- Soustraire un nombre inférieur à 10 à un nombre entier de dizaines.	- Soustraire un nombre inférieur à 9 à un nombre.		
	- Calculer le produit d'un nombre compris entre 11 et 19 par un nombre inférieur à 10 en décomposant le plus grand des deux facteurs en la somme de deux nombres (propriété de distributivité de la multiplication par rapport à l'addition).	- Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8. - Multiplier un nombre inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines. - Calculer le produit d'un nombre compris entre 11 et 99 par un nombre inférieur à 10 en décomposant le plus grand des deux facteurs en la somme de deux nombres (propriété de distributivité de la multiplication par rapport à l'addition).	- Multiplier un nombre entier par 4 ou par 8. - Multiplier un nombre entier inférieur à 10 par un nombre entier de dizaines ou de centaines. - Multiplier un nombre entier par 5.
			- Utiliser la distributivité de la multiplication par rapport à l'addition dans des cas simples

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)			Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG
<p>La résolution de problèmes Au CP, la phase « Calculer » peut se limiter à réunir deux collections ou à identifier la quantité à retirer d'une collection, puis à dénombrer les éléments restants, sans effectuer réellement de calculs. La phase « Répondre » conduit à quitter le domaine des mathématiques pour revenir au problème initialement posé en communiquant une solution. Cette phase est importante et doit être mise en lien avec la « Régulation » qui permet d'adopter une attitude critique sur le résultat trouvé. Les élèves doivent traiter au moins dix problèmes par semaine, une partie d'entre eux pouvant être des problèmes élémentaires, à l'énoncé bref, proposés oralement, la réponse étant simplement notée sur l'ardoise.</p>	<p>La résolution de problèmes Au CE1, la phase « Calculer » peut être traitée de différentes façons selon les outils dont disposent les élèves au moment où est proposé le problème : manipulation de matériel multibase, schéma représentant du matériel multibase, calcul mental ou opération posée. La phase « Répondre » conduit à quitter le domaine des mathématiques pour revenir au problème initialement posé en communiquant une solution. [...] Les élèves doivent traiter au moins dix problèmes par semaine, une partie d'entre eux pouvant être des problèmes élémentaires, à l'énoncé bref, proposés oralement, la réponse étant simplement notée sur l'ardoise.</p>	<p>La résolution de problèmes Au CE2, la phase « Calculer » peut être traitée de différentes façons selon les outils dont disposent les élèves au moment où est proposé le problème : le calcul mental et le calcul posé sont les modalités privilégiées. La phase « Répondre » conduit à quitter le domaine des mathématiques pour revenir au problème initialement posé en communiquant une solution. Les élèves doivent traiter au moins dix problèmes par semaine, une partie d'entre eux pouvant être des problèmes élémentaires, à l'énoncé bref, proposés oralement, la réponse étant simplement notée sur l'ardoise.</p>	<p>La résolution de problèmes Les élèves doivent traiter au moins 10 problèmes par semaine, une partie d'entre eux pouvant être des problèmes élémentaires, à l'énoncé bref, proposés oralement, la réponse étant simplement notée sur l'ardoise. Au cours de l'année, les élèves doivent apprendre à résoudre des problèmes dont les structures sont répertoriées dans le programme. Cependant, des problèmes relevant d'autres structures peuvent également être proposés tout au long de l'année.</p>
- Résoudre des problèmes additifs en une étape du type parties-tout.	- Résoudre des problèmes additifs en une étape de type parties-tout.	- Résoudre des problèmes additifs en une étape de types parties-tout et comparaison.	- Résoudre des problèmes additifs en une étape des types « parties-tout » et « comparaison ».
- Résoudre des problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30).	- Résoudre des problèmes additifs en deux étapes.	- Résoudre des problèmes additifs en deux étapes.	- Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes.
- Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape (champ numérique inférieur ou égal à 30).	- Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape.	- Résoudre des problèmes multiplicatifs en une étape.	- Résoudre des problèmes multiplicatifs de type « parties-tout » en une étape.
-	- Résoudre des problèmes mixtes en deux étapes (une étape additive et une étape multiplicative).	- Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes.	- Résoudre des problèmes mixtes en deux ou trois étapes.
-		- Résoudre des problèmes de comparaison multiplicative en une étape.	- Résoudre des problèmes de comparaison multiplicative.
-		- Résoudre des problèmes mettant en jeu des produits cartésiens.	
-			- Résoudre des problèmes de dénombrement.
-			- Résoudre des problèmes d'optimisation.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)			Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG
			Algèbre <ul style="list-style-type: none"> - Trouver le nombre manquant dans une égalité à trous. - Déterminer la valeur d'un nombre inconnu en utilisant un symbole ou une lettre pour le représenter. - Résoudre des problèmes algébriques. - Exécuter un programme de calcul. - Identifier et formuler une règle de calcul pour poursuivre une suite de nombres. - Identifier des régularités et poursuivre une suite de motifs évolutive.

Espace et géométrie	Espace et géométrie	Espace et géométrie	Espace et géométrie
CP	CE1	CE2	CM1
Les solides	Les solides	Les solides	Les solides
<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les solides usuels suivants : cube, boule, cône, cylindre, pavé. - Nommer un cube, un pavé et une boule. - Décrire un cube ou un pavé en utilisant le terme « face ». - Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube et d'un pavé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître les solides usuels suivants : cube, boule, cône, pyramide, cylindre, pavé. - Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône ou une pyramide. - Décrire un cube, un pavé ou une pyramide en utilisant les termes « face », « sommet » et « arête ». - Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide ou un cylindre. - Décrire un cube, un pavé ou une pyramide en utilisant les termes « face », « sommet » et « arête ». - Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé. - Connaître la nature des faces d'une pyramide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nommer un cube, une boule, un pavé, un cône, une pyramide, un cylindre et un prisme droit. - Décrire un cube, un pavé, une pyramide et un prisme droit en faisant référence à des propriétés et en utilisant le vocabulaire approprié. - Connaître le nombre et la nature des faces d'un cube ou d'un pavé. - Connaître la nature des faces d'une pyramide. - Connaître la nature des faces d'un prisme droit.
<ul style="list-style-type: none"> - Construire des cubes et des pavés. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire un cube, un pavé droit ou une pyramide. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire un cube, un pavé ou une pyramide. - Construire un cube à partir d'un patron 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire un cube, un pavé, une pyramide ou un prisme droit - Reconnaître un patron d'un cube - Construire un patron d'un cube

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
La géométrie plane	La géométrie plane	La géométrie plane	La géométrie plane
<ul style="list-style-type: none"> - Donner une première description du carré, du rectangle, du triangle en utilisant les termes « sommet » et « côté ». - Reconnaître des formes planes (disque, carré, rectangle et triangle) dans un assemblage et dans son environnement proche. - Nommer le disque, le carré, le rectangle et le triangle. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le vocabulaire géométrique approprié. - Reconnaître, nommer et décrire un cercle, un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle en utilisant le vocabulaire approprié. - Connaître les propriétés des angles et des égalités de longueur pour les carrés et les rectangles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le vocabulaire géométrique approprié. - Reconnaître, nommer et décrire le carré, le rectangle, le triangle, le triangle rectangle et le losange. - Connaître les propriétés des angles et les égalités de longueur pour les carrés, les rectangles et les losanges. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le vocabulaire géométrique approprié dans le contexte d'apprentissage des notions correspondantes. - Utiliser les outils géométriques usuels : règle, règle graduée, équerre et compas. - Connaître les codes usuels utilisés en géométrie. - Décrire et reconnaître un cercle et un disque comme un ensemble de points caractérisés par leur distance à un point donné. - Reconnaître et utiliser la notion de perpendicularité. - Reconnaître et utiliser la notion de parallélisme. - Reconnaître et nommer les figures suivantes en faisant référence à leur définition : triangle, triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, quadrilatère, carré, rectangle et losange. - Connaître les propriétés de parallélisme des côtés opposés, des égalités de longueurs et d'angles pour les figures usuelles : triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral, carré, rectangle et losange.
<ul style="list-style-type: none"> - Repérer visuellement des alignements. - Utiliser la règle pour repérer ou vérifier des alignements. - Utiliser la règle comme instrument de tracé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la règle pour vérifier des alignements et l'équerre pour vérifier qu'un angle est droit. - Utiliser la règle graduée, l'équerre et le compas comme instruments de tracé. - Connaître et utiliser le code pour les angles droits. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser le codage d'un angle droit et celui qui indique que des segments ont la même longueur. 	<ul style="list-style-type: none"> -

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
<ul style="list-style-type: none"> - Construire un carré, un rectangle, un triangle ou un assemblage de ces figures sur du papier quadrillé ou pointé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un rectangle et un cercle ou un assemblage de ces figures. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle et un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé ou pointé ou papier uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduire ou construire un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle ou un cercle ou des assemblages de ces figures sur tout support (papier quadrillé, pointé ou uni), avec une règle graduée, une équerre ou un compas. - Construire une figure géométrique composée de segments, de droites, de polygones usuels et de cercles.
-	-	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître si une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie en utilisant des pliages ou du papier calque. - Compléter, sur une feuille quadrillée ou pointée, une figure simple pour la rendre symétrique par rapport à un axe donné. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaître si une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie. - Compléter une figure pour la rendre symétrique par rapport à une droite donnée, horizontale ou verticale. - Construire, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite horizontale ou verticale.
Le repérage dans l'espace	Le repérage dans l'espace	Le repérage dans l'espace	Le repérage dans l'espace
<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives. - Situer des personnes ou des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères dans la classe. - Construire et utiliser des représentations de la classe pour localiser, mémoriser et communiquer un emplacement. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives. - Situer des personnes ou des objets les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères dans un espace familier. - Construire et utiliser des représentations d'un espace familier pour localiser, mémoriser ou communiquer un emplacement. 		<ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser le vocabulaire lié aux déplacements. - Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui décrivent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis. - Résoudre des problèmes portant sur des assemblages de cubes.
<ul style="list-style-type: none"> - Construire et reproduire des assemblages de solides à partir d'un modèle en trois dimensions ou de représentations planes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Construire des assemblages de cubes et de pavés. 		
<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer et décrire des déplacements dans la classe en s'orientant et en utilisant des repères. - Construire et utiliser un plan de la classe pour communiquer un déplacement. - Utiliser et produire une suite d'instructions qui codent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre, utiliser et produire une suite d'instructions qui codent un déplacement en utilisant un vocabulaire spatial précis. 		

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)			Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG
CP Organisation et gestion de données	CE1 Organisation et gestion de données	CE2 Organisation et gestion de données	CM1 Organisation et gestions des données
<ul style="list-style-type: none"> - Collecter des données et présenter ces données sous forme d'un tableau ou d'un diagramme en barres. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produire un tableau ou un diagramme en barres pour présenter des données recueillies. - Lire et interpréter les données d'un diagramme en barres. - Lire et interpréter les données d'un tableau à double entrée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produire un tableau ou un diagramme en barres pour présenter des données recueillies. - Lire et interpréter les données d'un tableau à double entrée ou d'un diagramme en barres. - Résoudre des problèmes en utilisant les données d'un tableau à double entrée ou d'un diagramme en barre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recueillir des données et produire un tableau, un diagramme en barres ou un ensemble de points dans un repère pour les présenter - Lire et interpréter les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe - Résoudre des problèmes en une ou plusieurs étapes en utilisant les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe
<ul style="list-style-type: none"> - Construire et compléter un tableau à double entrée. 			
			CM1 Les probabilités <ul style="list-style-type: none"> - Identifier des expériences aléatoires - Identifier toutes les issues possibles lors d'une expérience aléatoire simple - Comprendre et utiliser le vocabulaire approprié : « impossible », « possible », « certain », « probable », « peu probable », « une chance sur deux » - Comparer des issues d'expériences aléatoires ou des évènements selon leur probabilité de réalisation - Comprendre que ce n'est pas parce qu'il y a deux issues possibles que chacune a une chance sur deux de se réaliser - Reconnaître des situations d'équiprobabilité

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)			Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG
			La proportionnalité
			<ul style="list-style-type: none"> - Identifier une situation de proportionnalité. - Savoir résoudre un problème de proportionnalité.

CP Grandeurs et mesures	CE1 Les longueurs et les masses	CE2 Les longueurs, les masses et les contenances	CM1 Grandeurs et mesures
Les longueurs <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le lexique spécifique associé aux longueurs. - Comparer des objets selon leur longueur. - Comparer des segments selon leur longueur. <ul style="list-style-type: none"> - Savoir mesurer la longueur d'un segment en utilisant une règle graduée. - Connaître et utiliser les unités mètre et centimètre et les symboles associés (m et cm). - Connaître quelques longueurs de référence. - Savoir qu'un mètre est égal à cent centimètres. 	Les longueurs <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les unités mètre, centimètre, kilomètre et les symboles associés (m, cm et km). - Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer une longueur. - Comparer des longueurs. - Connaître les relations entre les unités de longueur usuelles. - Savoir mesurer la longueur d'un segment en utilisant une règle graduée. - Connaître quelques longueurs de référence. - Estimer la longueur d'un objet du quotidien. 	Les longueurs <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les unités mètre, décimètre, centimètre, millimètre, kilomètre et les symboles associés (m, dm, cm, mm, km). - Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer une longueur. - Comparer des longueurs. - Connaître les relations entre les unités de longueur. - Tracer un segment de longueur donnée. - Disposer de quelques longueurs de référence. - Estimer la longueur d'un objet ou une distance. - Savoir ce qu'est le périmètre d'une figure plane. - Comparer le périmètre de plusieurs polygones sans règle graduée, en utilisant un compas. - Déterminer le périmètre d'un polygone en utilisant une règle graduée. 	Les longueurs <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les unités de longueur du millimètre au kilomètre et les symboles associés. - Choisir une unité adaptée pour exprimer une longueur. - Comparer des longueurs. - Connaître les relations entre les unités de longueur. - Disposer de quelques longueurs de référence. - Estimer la longueur d'un objet ou d'une distance. - Savoir ce qu'est le périmètre d'une figure plane. - Déterminer le périmètre d'un polygone en utilisant une règle graduée. - Résoudre des problèmes mettant en jeu les longueurs des côtés d'un polygone et son périmètre.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)			Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG
Les masses <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le lexique associé aux masses. - Comparer des objets selon leur masse. 	Les masses <ul style="list-style-type: none"> - Savoir identifier l'objet le plus léger (ou le plus lourd) parmi deux ou trois objets de volumes proches en les soupesant ou en utilisant une balance pour les peser. - Connaître et utiliser les unités gramme et kilogramme et les symboles associés (g, kg). - Savoir que 1 kg est égal à 1 000 g. - Comparer des masses. - Disposer de quelques masses de référence. - Estimer la masse d'objets du quotidien en gramme ou en kilogramme. 	Les masses <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les unités gramme, kilogramme et tonne et les symboles associés (g, kg, t). - Choisir l'unité la mieux adaptée pour exprimer une masse. - Connaître les relations entre les unités de masse usuelles. - Comparer des masses. - Disposer de quelques masses de référence. - Estimer la masse d'un objet. 	Les masses <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les unités de masse du milligramme au kilogramme et la tonne, et les symboles associés. - Choisir une unité adaptée pour exprimer une masse. - Connaître les relations entre les unités de masse. - Comparer des masses. - Disposer de quelques masses de référence. - Estimer la masse d'un objet.
		Les contenances <ul style="list-style-type: none"> - Comparer les contenances de différents objets. - Connaître et utiliser les unités litre, décilitre et centilitre et les symboles associés (L, dL et cL). - Savoir que 1 L est égal à 10 dL et également à 100 cL. 	Les contenances <ul style="list-style-type: none"> - Connaître et utiliser les unités de contenance du millilitre à l'hectolitre et les symboles associés. - Connaître les relations entre les unités de contenance. - Choisir une unité adaptée pour exprimer une contenance. - Comparer des contenances.
			Les aires <ul style="list-style-type: none"> - Comparer les aires de différentes figures planes. - Déterminer des aires. - Connaître et utiliser les centimètres carrés pour exprimer des aires.
			Les angles <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le lexique spécifique associé aux angles. - Comprendre et utiliser les notations des angles. - Comparer des angles.

<p>La monnaie La monnaie est un point d’appui important pour travailler sur la numération. Elle est utilisée dans un second temps, après le matériel multibase. En effet, elle nécessite un niveau d’abstraction supérieur, car un billet de dix euros n’apparaît pas comme un groupe de dix pièces d’un euro, contrairement à une barre d’une dizaine qui est constituée de dix cubes unité. Les montants sont des nombres entiers d’euros toujours inférieurs ou égaux à cent. La monnaie est introduite en période 2 ou 3.</p>	<p>La monnaie L’introduction des centimes d’euro au CE1 a un double objectif : connaître les pièces en usage et permettre une fréquentation de l’écriture à virgule des nombres décimaux dès le cycle 2. En ce sens, la connaissance de la relation « 100 centimes = 1 € » et la pratique régulière de conversions fondées sur cette équivalence sont essentielles. L’utilisation de l’écriture à virgule pour la monnaie se fait de façon pratique et concrète, sans introduire le nom des unités de numération (dixième, centième ou millième) qui seront présentées au cycle 3 en s’appuyant sur les fractions décimales. Toutefois, la virgule est ici présentée comme le signe qui permet de repérer le chiffre des unités d’euro. Les centimes d’euro sont introduits au plus tard en période 2. L’écriture à virgule est utilisée à partir de la période 3. Le travail sur la monnaie est poursuivi et renforcé à chaque période, à l’occasion d’activités ritualisées.</p>	<p>La monnaie Au CE2, la monnaie est avant tout un point d’appui pour utiliser l’écriture à virgule des nombres décimaux. Cette écriture, introduite au CE1, est à nouveau utilisée dès la période 1 du CE2 dans le cadre d’exercices ou de problèmes impliquant la monnaie. L’utilisation de l’écriture à virgule pour la monnaie se fait de façon pratique et concrète, sans introduire le nom des unités de numération (dixième, centième, millième) qui seront introduites au cycle 3 en s’appuyant sur les fractions décimales.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le lexique spécifique lié à la monnaie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître le lien entre les euros et les centimes. 		
<ul style="list-style-type: none"> - Comparer les valeurs de deux ensembles constitués de pièces de monnaie ou de deux ensembles constitués de pièces et de billets. - Déterminer la valeur en euro d’un ensemble constitué de pièces et de billets. - Constituer une somme d’argent donnée avec des pièces et des billets. - Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer les valeurs en euro de deux ensembles constitués de pièces et de billets. - Déterminer la valeur en euro et centime d’euro d’un ensemble constitué de pièces et de billets. - Constituer avec des euros et des centimes d’euro une somme d’argent d’une valeur donnée. - Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie. - Connaître le sens de l’écriture à virgule d’une somme d’argent. 	<ul style="list-style-type: none"> - Simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs. Rendre la monnaie. - Poser et effectuer des additions de montants en euro. - Poser et effectuer des soustractions de montants en euro. 	

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
Le repérage dans le temps	Le repérage dans le temps et les durées	Le repérage dans le temps et les durées	Le repérage dans le temps et les durées
<ul style="list-style-type: none"> - Lire sur une horloge à aiguilles une heure donnée en heures entières. - Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée (uniquement des heures entières inférieures ou égales à douze). - Associer une heure à un moment de la journée. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire l'heure sur une horloge à aiguilles (lorsque l'heure est donnée en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quarts d'heure). - Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quart d'heure. - Connaître, utiliser et distinguer les heures du matin et celles de l'après-midi. - Connaître les unités de mesure de durée, heure et minute, et les symboles associés (h et min). - Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (pour des intervalles de temps situés dans une même journée, avec des heures données en heures entières, en heures et demi-heure ou en heures et quarts d'heure). 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire l'heure sur une horloge à aiguilles. - Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heures entières ou en heures et minutes - Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (pour des intervalles de temps situés dans une même journée). - Résoudre des problèmes à une ou deux étapes impliquant des durées. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire l'heure sur une horloge à aiguilles. - Positionner les aiguilles d'une horloge correspondant à une heure donnée en heure et minute. - Comparer et mesurer des durées écoulées entre deux instants affichés sur une horloge (instants et durées sont exprimés en heure et minute). - Résoudre des problèmes à une ou deux étapes impliquant des durées.

Parcours des élèves du cycle 2 au CM1 – Objectifs d'apprentissage en Maths (En surbrillance apparaissent les variations d'un niveau à l'autre dans une lecture longitudinale du tableau)		Outil de synthèse des programmes - Rentrées 2025-2026 Circonscription de WISSEMBOURG	
			<p>CM1 Initiation à la pensée informatique</p> <p><i>Au CM1, l'élève continue d'utiliser et de produire des codages de déplacements en élargissant les environnements dans lesquels ces déplacements ont lieu (quartier, ville, etc.).</i></p> <p><i>La programmation de robot est également toujours envisagée lorsque l'école en est équipée. Dans le cadre de l'initiation à la pensée algébrique, l'élève continue de travailler sur des suites évolutives qui s'appuient sur des algorithmes plus en plus complexes comme « 80 ; 85 ; 83 ; 88 ; 86 ; 91 ; 89 ; 94 ; 92, etc. » ou « 1 ; 2 ; 6 ; 7 ; 11 ; 12 ; 16 ; etc. » et il peut utiliser des logiciels de programmation par blocs ou un tableur pour déterminer des termes éloignés. Il exécute également des programmes de calcul comme le suivant : — choisir un nombre entier ; — ajouter 2 au nombre choisi ; — multiplier le résultat trouvé à l'étape précédente par 4 ; — écrire le nombre obtenu.</i></p> <p><i>Ces programmes peuvent aussi être codés avec un logiciel de programmation par bloc comme Scratch ou sur une feuille d'un tableur en faisant apparaître les différentes étapes, de manière à vérifier les résultats obtenus.</i></p> <p><i>La réalisation de figures géométriques s'appuyant sur des programmes de construction comme « Trace un rectangle ABCD tel que $AB = 5$ cm et $BC = 3$ cm. Trace le cercle de centre A qui passe par le milieu du côté [AB]. » contribue également au développement de la pensée informatique.</i></p>