

**Thème 1 : Les nombres****1. Les nombres entiers**

6.NE.1	<b>Séquence 1. MAITRISER LES NOMBRES ENTIERS</b>					
6.NE.1.1	Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers et relations qui les lient					
6.NE.1.1	Ecrire correctement un nombre entier					
6.NE.1.2	Comparer et ranger des nombres entiers					
6.NE.1.3	Nombres entiers et demi-droite graduée					
6.NE.2	<b>Séquence 2. ADDITIONNER, SOUSTRAIRE ET MULTIPLIER DES NOMBRES ENTIERS</b>					
6.NE.2.1	Additionner des nombres entiers					
6.NE.2.2	Soustraire des nombres entiers					
6.NE.2.3	Multiplication de nombres entiers					
6.NE.2.4	Choisir la bonne opération pour résoudre un problème					
6.NE.2.5	Résoudre un problème					
6.NE.3	<b>Séquence 3. LA DIVISION EUCLIDIENNE</b>					
6.NE.3.1	Connaître et utiliser le vocabulaire : quotient, diviseur, dividende, reste					
6.NE.3.2	Poser et effectuer une division euclidienne					
6.NE.3.3	Vérifier sa division euclidienne					
6.NE.3.4	Résoudre un problème					
6.NE.4	<b>Séquence 4. MULTIPLES ET DIVISEURS</b>					
6.NE.4.1	Dire si un nombre est un multiple ou un diviseur					
6.NE.4.2	Connaître et utiliser les critères de divisibilité par 2 ; 5 ; 10					
6.NE.4.3	Connaître et utiliser les critères de divisibilité par 3 ; 4 ; 9					
6.NE.4.4	Résoudre un problème en utilisant les critères de divisibilité					

**2. Les nombres décimaux**

6.ND.1	<b>Séquence 1. Les nombres décimaux : LECTURE ET ECRITURE</b>					
6.ND.1.1	Ecrire un nombre décimal en lettres et en chiffres					
6.ND.1.2	Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture					
6.ND.1.3	Reconnaître un nombre décimal					
6.ND.1.4	Ecrire différentes écritures d'un nombre décimal					
6.ND.2	<b>Séquence 2. Les nombres décimaux : COMPARAISON</b>					
6.ND.2.1	Comparer deux nombres décimaux					
6.ND.2.2	Ranger des nombres décimaux					
6.ND.2.3	Intercaler un nombre décimal entre deux nombres					
6.ND.2.4	Encadrer un nombre décimal					
6.ND.3	<b>Séquence 3. Les nombres décimaux : DEMI-DROITE GRADUEE</b>					
6.ND.3.1	Compléter une graduation sur une demi-droite graduée					
6.ND.3.2	Placer un nombre sur une demi-droite graduée					
6.ND.3.3	Lire l'abscisse d'un point ou en donner un encadrement					
6.ND.4	<b>Séquence 4. Les nombres décimaux : ADDITION, SOUSTRACTION, MULTIPLICATION</b>					
6.ND.4.2	Maîtriser le vocabulaire : somme, différence, produit, terme, facteur					
6.ND.4.3	Additionner des nombres décimaux					
6.ND.4.4	Soustraire des nombres décimaux					
6.ND.4.5	Multiplier des nombres décimaux					
6.ND.4.6	Multiplier par 10, 100, 1000					
6.ND.4.7	Multiplier par 0,1 ; 0,01 ; 0,001					
6.ND.4.8	Calculer astucieusement une somme ou un produit					
6.ND.4.9	Choisir la bonne opération pour résoudre un problème					
6.ND.5	<b>Séquence 7. LA DIVISION DECIMALE</b>					
6.ND.5.1	Diviser un nombre entier par un autre nombre entier					
6.ND.5.2	Diviser un nombre décimal par un nombre entier					
6.ND.5.3	Donner une valeur approchée par excès ou par défaut, à l'unité, au dixième, au centième près					
6.ND.5.4	Diviser par 10, 100, 1000 (sans poser d'opération)					
6.ND.5.5	Résoudre un problème					

### 3. Les fractions

6.NF.1	Séquence 1. FRACTIONS ET PARTAGE								
6.NF.1.1	Connaitre le vocabulaire des fractions								
6.NF.1.2	Utiliser une fraction pour exprimer un partage								
6.NF.1.3	Demi-droite graduée et fraction								
6.NF.2	Séquence 2. FRACTIONS EGALES ET SIMPLIFICATION								
6.NF.2.1	Prendre une fraction d'une quantité								
6.NF.2.2	Reconnaitre ou trouver des fractions égales								
6.NF.2.3	Simplifier une fraction								

## Thème 2 : La géométrie

### 4. Utilisation des instruments de géométrie

6.GI.1	Séquence 1. Utilisation de la règle : DROITES, DEMI-DROITES, SEGMENTS								
6.GI.1.1	Reconnaitre un point, une droite, une demi-droite, un segment								
6.GI.1.2	Construire un point, une droite, une demi-droite, un segment								
6.GI.1.3	Connaitre et utiliser les notations								
6.GI.1.4	Mesurer la longueur d'un segment								
6.GI.1.5	Placer le milieu d'un segment								
6.GI.1.6	Ecrire un programme de construction								
6.GI.2	Séquence 2. Utilisation de l'équerre : DROITES PERPENDICULAIRES ET PARALLELES								
6.GI.2.1	Reconnaitre des droites sécantes, perpendiculaires et parallèles								
6.GI.2.2	Construire une droite perpendiculaire								
6.GI.2.3	Construire une droite parallèle								
6.GI.2.4	Utiliser correctement les notations								
6.GI.2.5	Ecrire un programme de construction								
6.GI.2.6	Connaitre et utiliser les propriétés des droites parallèles et perpendiculaires								
6.GI.2.7	Construire la médiatrice d'un segment (méthode 1)								
6.GI.3	Séquence 3. Utilisation du compas : CERCLES ET REPORT DE LONGUEUR								
6.GI.3.1	Connaitre et utiliser le vocabulaire du cercle								
6.GI.3.2	Tracer un cercle connaissant son centre et son rayon								
6.GI.3.3	Tracer un cercle connaissant son diamètre								
6.GI.3.4	Tracer un cercle connaissant son centre et un point du cercle								
6.GI.3.5	Reporter une longueur								
6.GI.3.6	Ecrire un programme de construction								
6.GI.4	Séquence 4. Utilisation du rapporteur : NOMMER ET RECONNAITRE UN ANGLE								
6.GI.4.1	Connaitre le vocabulaire (sommet et côtés)								
6.GI.4.2	Connaitre le vocabulaire (nul, aigu, obtus, droit, plat)								
6.GI.4.3	Nommer un angle								
6.GI.5	Séquence 5. Utilisation du rapporteur : MESURE ET CONSTRUCTION D'UN ANGLE								
6.GI.4.4	Mesurer un angle								
6.GI.4.5	Construire un angle de mesure donnée								
6.GI.4.6	Construire la bissectrice d'un angle								

### 5. Les Polygones

6.GP.1	Séquence 1. TRIANGLES PARTICULIERS								
6.GP.1.1	Reconnaitre les triangles particuliers								
6.GP.1.2	Construire des triangles particuliers								
6.GP.1.3	Connaitre les propriétés relatives aux angles des triangles particuliers								
6.GP.1.4	Ecrire un programme de construction								
6.GP.2	Séquence 2. QUADRILATERES PARTICULIERS								
6.GP.2.1	Reconnaitre des quadrilatères particuliers								
6.GP.2.2	Construire des quadrilatères particuliers								
6.GP.2.3	Connaitre les propriétés relatives aux côtés, aux angles et aux diagonales								

## 6. Les transformations

6.GT.1	Séquence 1. SYMETRIE AXIALE					
6.GT.1.1	Reconnaitre des figures symétriques					
6.GT.1.2	Construire le symétrique d'un point, d'une droite, d'une demi-droite, d'un cercle					
6.GT.1.3	Construire le symétrique d'une figure (quadrillage et papier blanc)					
6.GT.1.4	Connaitre et utiliser les propriétés de la symétrie axiale					
6.GT.2	Séquence 2. AXES DE SYMETRIE					
6.GT.2.1	Déterminer les axes de symétrie d'une figure quelconque					
6.GT.2.2	Déterminer les axes de symétrie des figures usuelles					
6.GT.2.3	Construire la médiatrice d'un segment (méthode 2)					

## 7. La géométrie dans l'espace

6.GE.1	Séquence 1. ETUDE DU PAVE DROIT					
6.GE.1.1	Connaitre le pavé droit					
6.GE.1.2	Connaitre le vocabulaire associé					
6.GE.2	Séquence 2. REPRESENTATION DU PAVE DROIT					
6.GE.2.1	Reconnaitre et interpréter une représentation en perspective cavalière d'un pavé droit					
6.GE.2.2	Reconnaitre et interpréter le dessin d'un patron d'un pavé droit					
6.GE.2.3	Dessiner ou compléter un patron d'un pavé droit					

## Thème 3 : Organisation et gestion de données

### 8. Les tableaux

6.OT.1	Séquence 1. LES TABLEAUX SIMPLES					
6.OT.1.1	Lire un tableau simple					
6.OT.1.2	Compléter un tableau simple					
6.OT.1.3	Construire un tableau simple					
6.OT.2	Séquence 2. LES TABLEAUX A DOUBLE ENTREE					
6.OT.2.1	Lire un tableau à double entrée					
6.OT.2.2	Compléter un tableau à double entrée					
6.OT.2.3	Construire un tableau à double entrée					

### 9. La proportionnalité

6.OP.1	Séquence 1. RECONNAITRE LA PROPORTIONNALITE					
6.OP.1.2	Reconnaitre une situation de proportionnalité dans un tableau					
6.OP.1.2	Transformer un problème sous forme de tableau					
6.OP.2	Séquence 2. COMPLETER UN TABLEAU DE PROPORTIONNALITE					
6.OP.2.1	Technique du coefficient de proportionnalité					
6.OP.2.2	Technique des propriétés de linéarité					
6.OP.2.3	Technique du passage à l'unité					
6.OP.3	Séquence 3. APPLICATION					
6.OP.3.1	Appliquer un pourcentage					
6.OP.3.2	Calculer un pourcentage					

### 10. Les graphiques

6.OG.1	Séquence 1. LE DIAGRAMME EN BÂTONS					
6.OG.1.1	Lire et interpréter un diagramme en bâtons					
6.OG.1.2	Construire un diagramme en bâtons					
6.OG.2	Séquence 2. LE DIAGRAMME CIRCULAIRE					
6.OG.2.1	Lire et interpréter un diagramme circulaire					
6.OG.2.2	Construire un diagramme circulaire					
6.OG.3	Séquence 3. LE GRAPHIQUE CARTESIEN					
6.OG.3.1	Lire et interpréter un graphique cartésien					
6.OG.3.2	Placer des points sur un graphique cartésien					

## Thème 4 : Les grandeurs

### 11. Périmètres, aires et volumes

6.P.1	Séquence 1. LES PERIMETRES								
6.P.1.1	Calculer le périmètre d'un polygone								
6.P.1.2	Calculer le périmètre d'un cercle								
6.P.1.3	Calculer d'une figure quelconque								
6.P.1.4	Comparer géométriquement des périmètres								
6.P.2	Séquence 2. LES AIRES								
6.P.2.1	Calculer l'aire d'un rectangle et d'un carré								
6.P.2.2	Calculer l'aire d'un triangle rectangle								
6.P.2.3	Calculer l'aire d'un triangle de hauteur tracée								
6.P.2.4	Calculer l'aire d'un disque								
6.P.3	Séquence 3. LES VOLUMES								
6.P.3.1	Définir le volume d'un solide, une unité de volume étant choisie								
6.P.3.2	Calculer le volume d'un pavé droit en utilisant la formule								
6.P.3.3	Calculer le volume d'un pavé droit par dénombrement d'unités								

### 12. Les durées, les conversions

6.PC.1	Séquence 1. LES DUREES								
6.PC.1.1	Calculer la somme ou la différence de durées								
6.PC.1.2	Convertir des durées								
6.PC.2	Séquence 2. LES CONVERSIONS								
6.PC.2.1	Convertir des longueurs et des masses								
6.PC.2.2	Convertir des aires								
6.PC.2.3	Convertir des volumes et des contenances								

## Thème 5 : Numérique

### 1. Scratch

6.NS.1	SCRATCH								
6.NS.1.1	Présenter le logiciel SCRATCH								

### 2. Géogébra

6.NG.1	GEOGEBRA								
6.NG.1.1	Construire un point, une demi-droite, une droite, un segment, un cercle								
6.NG.1.2	Construire des droites parallèles, des droites perpendiculaires, des médiatrices								
6.NG.1.3	Construire des angles et leurs bissectrices								
6.NG.1.4	Construire le milieu et la longueur d'un segment								
6.NG.1.5	Construire un triangle								
6.NG.1.6	Construire un quadrilatère particulier								

### 3. Calculatrice

6.NC.1	CALCULATRICE								
6.NC.1.1	Effectuer des calculs en utilisant les touches +, -, *, /								
6.NC.1.2	Déterminer le quotient et le reste d'une division euclidienne								
6.NC.1.3	Passer de l'écriture décimale à l'écriture fractionnaire et vis versa								
6.NC.1.4	Effectuer des calculs en utilisant la touche fractionnaire								

### 4. EXCEL

6.NE.1	EXCEL								
6.NE.1.1	Construire un tableau simple ou double								
6.NE.1.2	Construire un diagramme en bâtons								
6.NE.1.3	Construire un diagramme circulaire								