

Points, droites, segments, demi-droites et cercles Longueurs et mesures	<ul style="list-style-type: none"> • Point, segment, demi-droite et droite : définitions et notations • Alignement de points, appartenance d'un point à un objet, longueur et milieu d'un segment, droites sécantes
Les nombres décimaux	<ul style="list-style-type: none"> • Valeur des chiffres selon leur rang dans l'écriture d'un décimal • Repérage sur une demi-droite graduée • Comparaison et encadrements
Parallèles et perpendiculaires	<ul style="list-style-type: none"> • Droites perpendiculaires, médiatrices (construction et propriétés) • Droites parallèles • Cercle et disque
Additions, soustractions et multiplications	<ul style="list-style-type: none"> • Additions, soustractions et multiplications • Multiplications par 10 ; 100 ou 1000 et par 0,1 ; 0,01 ou 0,001 • Ordres de grandeur
Les polygones	<ul style="list-style-type: none"> • Triangles particuliers (constructions et propriétés) • Quadrilatères particuliers (constructions et propriétés)
Symétrie axiale	<ul style="list-style-type: none"> • Symétrie d'une figure • Axes de symétrie des figures usuelles
Proportionnalité	<ul style="list-style-type: none"> • Reconnaître une situation de proportionnalité • Utilisation d'un coefficient de proportionnalité • Appliquer un taux de pourcentage
Les angles	<ul style="list-style-type: none"> • Définition ; nommer et classer des angles ; vocabulaire • Mesures et tracés d'angles • Bissectrice d'un angle : définition et tracé
Périmètres et aires	<ul style="list-style-type: none"> • Calculs de longueurs de cercle • Calcul du périmètre d'un polygone • Changements d'unités de mesures de longueurs et de masses • Calculer l'aire d'un rectangle, d'un carré et d'un triangle • Changements d'unités de mesures d'aires
Divisions	<ul style="list-style-type: none"> • Division euclidienne, vocabulaire • Critères de divisibilité • Division d'un décimal par un entier et 10 ; 100 ou 1000 • Valeur arrondie
Parallélépipède rectangle	<ul style="list-style-type: none"> • Pavé droit : définition, perspective cavalière : reconnaître et dessiner • Patron : reconnaître et fabriquer le pavé • Calcul du volume d'un pavé droit ; lien entre unités de volume et de contenance ; $1L = 1dm^3$
Écritures fractionnaires	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulaire ; fraction « partage » • Quotients égaux • Prendre la fraction d'un nombre
Gestion de données	<ul style="list-style-type: none"> • Lire et organiser des tableaux à une ou plusieurs colonnes ou à double entrée • Lire, interpréter des informations sur des représentations graphiques
Utilisation de l'informatique Algorithmie	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation d'un tableur • Utilisation d'un logiciel de géométrie (Géogébra) • Algorithmie : fonctions de base de Scratch (lutin, déplacement, costume, question, son)