

# Programmation en Mathématiques pour les classes de la 6<sup>e</sup> à la 4<sup>e</sup>

La structure de la programmation MHM est en spirale, ce qui signifie qu'une notion donnée est revisitée à plusieurs reprises et dans divers modules. Lorsqu'une notion est spécifiquement indiquée ici, elle fait l'objet d'une attention particulière. Cependant, elle est également introduite en amont pour une première approche et réexaminée ultérieurement pour des révisions.

## Année de 6<sup>e</sup>

- Module 1
- Module 2
  - Les grands nombres
  - Les unités de mesure de longueur
- Module 3
  - Les polygones
  - Tracer un carré
  - Tracer un rectangle
- Module 4
  - Le périmètre
  - Le cercle
- Module 5
  - Les encadrements
- Module 6
  - Les fractions
- Module 7
  - Les fractions
  - Les tables de multiplication
- Module 8
  - Multiples et diviseurs
  - La division

## Année de 4<sup>e</sup>

- Module 17
- Module 18
  - Multiplier par 10,100, 1000
- Module 19
  - Les unités de mesure
- Module 20
- Module 21
  - Symétrie axiale
- Module 22
  - La division
  - La programmation
- Module 23
  - Particularités des triangles
- Module 24
  - Les priorités opératoires
  - Les puissances
  - La racine carrée

## Année de 5<sup>e</sup>

- Module 9
  - Les tables de multiplication
- Module 10
  - Les droites
- Module 11
  - Les angles
- Module 12
  - Les triangles
- Module 13
  - Les aires
- Module 14
- Module 15
- Module 16
  - Tables : 11 et 25
  - Tables : 12 et 50
  - Tracer un triangle
  - Tracer un triangle