

Nouveaux programmes de mathématiques en 5^e – Rentrée 2026

Ce tableau synthétique n'a pas vocation à se substituer aux [programmes officiels](#) : il a simplement pour objectif d'apporter un éclairage sur certaines évolutions. Il fait également mention des [exemples pour la mise en œuvre du nouveau programme](#).

Domaines	Contenus	Contenus ajoutés	Contenus supprimés	Remarques
Nombres et calculs	Opérations	- Connaître les critères de divisibilité par 3 et par 9. - Nommer un calcul, distinguer sommes et produits, termes et facteurs. - Connaître et utiliser les priorités opératoires.	Nombres premiers Ils n'apparaissent plus qu'en prolongement possible. →	<u>6^e RS 25</u> : L'élève identifie si l'expression est une somme ou un produit. <u>5^e RS 26</u> : Prolongements possibles : mises en perspective historiques et culturelles. • Notion de nombre premier et développements sur ce thème (existence d'un nombre infini de nombres premiers, crible d'Ératosthène, etc.). <u>5^e RS 26</u> : Utiliser le vocabulaire (somme, quotient, etc.) à partir d'un enchaînement d'opérations dans un programme de calcul et inversement.
	Nombres relatifs	- Définir la valeur absolue d'un nombre. - Définir la notion de nombre strictement positif, strictement négatif.		<u>6^e RS 25</u> : Les signes d'inégalités larges $\leq$ et $\geq$ sont introduits.
	Nombres rationnels	<i>On appelle quotient le résultat d'une division ou l'expression d'une division. Une fraction est le quotient de deux entiers (numérateur et dénominateur), qui peut être vu comme un nombre, une expression, et aussi comme un opérateur (fraction d'une quantité). Un nombre rationnel est un nombre égal au quotient de deux entiers, sans référence à une écriture particulière.</i> - Additionner et soustraire des fractions de dénominateurs quelconques (continuité avec le cycle 3)	Démonstration d'au moins une propriété de calcul sur les fractions.	<u>6^e RS 25</u> : L'élève sait additionner et soustraire des fractions de même dénominateur ou de dénominateurs multiples l'un de l'autre. Il sait additionner et soustraire des fractions de dénominateurs quelconques dans des cas simples.
	Puissances	- Découvrir la notion de carré et cube d'un nombre et sa notation. - Connaître les carrés des entiers de 0 à 12. Connaître le cube de 10. - Savoir écrire un nombre sous forme d'une puissance 2 ou 3. - Calculer la valeur numérique d'expressions avec puissances. - Calculer la valeur d'une expression littérale avec puissance simple.		Dans les anciens programmes, les notations de carré et de cube apparaissaient déjà dans le champ du calcul littéral.
	Calcul littéral et algébrique	- Déterminer si une expression littérale est une somme, un produit. - Exploiter les relations $k(a + b) = ka + kb$ ou $k(a - b) = ka - kb$ pour factoriser, ou développer une expression littérale. <i>Donner à la lettre le statut d'inconnue</i> - Résoudre des équations du type $ax = c$ ou $x + b = c$ par des méthodes arithmétiques s'appuyant sur les opérations inverses.		<u>6^e RS 25</u> : Utiliser des modèles pré-algébriques pour résoudre des problèmes algébriques. Identifier la structure d'un motif évolutif en repérant une régularité et en identifiant une structure.

Domaines	Contenus	Contenus ajoutés	Contenus supprimés	Remarques
Espace et Géométrie	Repérage sur une droite et dans le plan			
	Représentations de l'espace	- Construire et mettre en relation différentes représentations en perspectives cavalières [...] d'un prisme droit - Savoir mettre en relation une représentation en perspective cavalière et un patron [...] d'un prisme droit	Reconnaissance de solides ([...] , pyramide, cône, boule) →	<u>6° RS 25</u> : Connaître l'unité centimètre cube Comparer et déterminer des volumes (assemblage) Automatismes : L'élève identifie dans un ensemble de solides lesquels sont des pyramides, des boules, des cubes, des cylindres, des pavés, des cônes ou des prismes droits. Dès le CM1, les élèves travaillent avec des solides en trois dimensions, avec leurs représentations en perspective, ils construisent des solides, ils reconnaissent et construisent des patrons.
	Transformations	- La symétrie centrale est présentée comme un demi-tour.		
	Angles	- Démontrer la somme des angles d'un triangle.	Découverte de la somme des angles d'un triangle →	<u>6° RS 25</u> : Angles opposés par le sommet, angles adjacents, angles supplémentaires. L'élève s'appuie sur l'accolement de triangles identiques pour constater que la somme des angles d'un triangle est un angle plat avant d'admettre ce résultat. Connaître la valeur de la somme des mesures des angles d'un triangle. L'utiliser pour calculer des angles, effectuer des constructions et résoudre des problèmes.
	Triangles	- Connaître les propriétés des médiatrices et du cercle circonscrit dans le cas de triangles particuliers. - Savoir que les hauteurs d'un triangle sont concourantes. - Définir et tracer les médianes dans un triangle. - Démontrer qu'une médiane partage un triangle en deux triangles d'aires égales. - Utiliser ces propriétés dans le cas de triangles particuliers.	Inégalité triangulaire	<u>6° RS25</u> : L'élève admet que le plus court chemin pour aller de A à B est le segment [AB]. Il en déduit que, pour tout point C, $AC + CB \geq AB$, l'égalité étant réalisée pour tous les points appartenant au segment [AB], et uniquement pour eux. L'élève construit un triangle connaissant les longueurs des trois côtés, lorsque la construction est possible. Savoir que les médiatrices d'un triangle sont concourantes. Connaître et construire le cercle circonscrit à un triangle. L'aire d'un triangle n'est pas abordée en 6°.
	Parallélogrammes	<i>Le parallélogramme est défini comme un quadrilatère qui a ses côtés opposés parallèles.</i>		Les parallélogrammes n'apparaissent pas dans le programme du cycle 3. <u>5° RS 26</u> : La reconnaissance en justifiant d'un parallélogramme est automatisée en 5°.

Domaines	Contenus	Contenus ajoutés	Contenus supprimés	Remarques
Organisation et gestion de données et probabilités	Statistiques	- Choisir une représentation adaptée pour mettre en avant des données.		
	Probabilités	<i>Au cycle 4, on formalise la notion de probabilité dans le cas fini en s'appuyant sur le langage des ensembles et on précise les premiers éléments de calcul des probabilités.</i> - Répéter matériellement une expérience aléatoire simple. - Enregistrer les résultats observés dans un tableau d'effectifs et de fréquences.		<u>6° RS 25</u> : Savoir que la probabilité d'un évènement est un nombre compris entre 0 et 1 Calculer des probabilités dans des situations simples d'équiprobabilité. Comparer des résultats d'une expérience aléatoire répétée à une probabilité calculée.
Proportionnalité, fonctions	Proportionnalité	- Utiliser un coefficient de proportionnalité dans des contextes concrets (prix unitaire, vitesse moyenne, échelle, etc.). - Représenter une situation de proportionnalité par un tableau ou un graphique. - Reconnaître une situation de proportionnalité à partir d'un tableau ou d'un graphique. - Reconnaître graphiquement qu'un nuage de points est ou n'est pas associé à une situation de proportionnalité entre données discrètes.	Ratios <i>Ils seront traités en 4° à partir de la RS27</i>	<u>6° RS 25</u> : La technique des « produits en croix » n'est pas enseignée. Représenter une situation de proportionnalité à l'aide d'un tableau ou de notations symboliques (2,5 kg → 5 €) <u>5° RS 26</u> : La manipulation de tableaux de nombres décontextualisés n'est pas un objectif du programme de cinquième. On s'appuie sur des situations de proportionnalités courantes.
	Fonctions	- Produire, lire et interpréter un tableau de valeurs. - Placer dans un repère orthogonal donné des points correspondant à un tableau de valeurs. - Lire et interpréter un graphique cartésien donné par une courbe ou un nuage de points. - Caractériser graphiquement la proportionnalité.		<u>5° RS 26</u> : Introduire l'expression « en fonction de » dans des contextes concrets ou mathématiques. <i>Exemple de graphiques donnant la distance à un point fixe en fonction du temps.</i>
La pensée informatique		<i>Sans être des nouveautés en 5°, les objectifs d'apprentissage sont reformulés.</i> - Manipuler des instructions simples et les séquencer. - Identifier les entrées et sorties d'un programme. - Représenter des formules sous la forme d'une expression informatique dans un langage de programmation par blocs. - Calculer la valeur de formules à l'aide d'une suite d'instruction dans un langage de programmation par blocs. - Prévoir la valeur d'une expression informatique avant son exécution. - Analyser un programme simple donné et modifier ses paramètres. - Effectuer une boucle inconditionnelle simple permettant de répéter une séquence linéaire d'instructions un nombre précis de fois.	Les élèves mettent en ordre [...] des blocs Scratch L'utilisation progressive des instructions conditionnelles	<u>6° RS 25</u> : L'utilisation d'un tableur peut également être envisagée pour l'étude des suites évolutives de nombres. Identifier une instruction ou une séquence d'instructions. Produire et exécuter une séquence d'instructions. Répéter à la main une séquence d'instructions pour accomplir une tâche imposée. Programmer la construction d'un chemin simple. <u>5° RS 26</u> : La notion de variable est vue uniquement à ce stade sous l'angle de la manipulation en lecture d'une donnée saisie.

Listes des automatismes de la classe de 5^e à la rentrée 2026

Domaines	Description
Nombres et calculs	Mobiliser les critères de divisibilité par 2, 5 et 10 vus en CM1 et CM2.
	Déterminer le quotient et le reste dans une division euclidienne, par exemple, savoir que $17 = 3 \times 5 + 2$.
	Utiliser les tables de multiplication pour factoriser des nombres entiers décomposables en produit de deux nombres différents de 1, par exemple, $21 = 3 \times 7$
	Savoir calculer des produits en lien avec les tables : $0,6 \times 7$; $40 \times 0,03$.
	Multiplier et diviser par 10, 100, 1 000
	Additionner et soustraire des décimaux, par exemple, $2,7 + 1,4$; $3,4 - 0,8$
	Additionner, soustraire, multiplier des nombres décimaux à une ou deux décimales.
	Savoir que pour compléter une addition à trou, on utilise une soustraction : $2 + \dots = 7$ se complète en calculant $7 - 2$
	Entretenir la connaissance et l'utilisation des tables de multiplication.
	Entretenir l'écriture décimale des fractions simples comme $1/2$, $1/4$, $3/4$, $3/2$, $4/2$, $5/2$, $1/10$, $100/100$, $7/1$
	Faire vivre la notion de nombre quotient en complétant des multiplications à trou : $3 \times \dots = 7$ puis $3 \times 7/3 = \dots$
	Lire l'abscisse d'un point sur une droite graduée en tiers, en quarts, en moitiés, en dixièmes.
	Reconnaître des fractions égales : $2/3 = \dots / 15$ et $4/7 = \dots / 14$
	Comparer deux fractions : $2/7$ et $5/7$, $8/12$ et $8/21$, $3/4$ et $7/18$, $8/3$ et $6/7$
	Écrire une fraction sous la forme d'une somme d'un nombre entier et d'une fraction inférieure à 1 : $17/5 = 3 + 2/5$
	Addition et soustraction de fractions simples : $3/5 + 4/5$, $1 - 2/3$, $4/7 - 2/21$, $3 + 2/5$, $2/5 + 1/4$
	Prendre une fraction simple d'un nombre : le $1/3$ de 18, le $1/4$ de 12
	Prendre 1 %, 10 % ou 50 % d'un nombre, en lien avec la proportionnalité.
	Lire un même nombre sous de multiples formes, par exemple dire que $1,2 = 12/10 = 6/5 = 1 + 1/5 = 120\% = 120/100$
	Entretenir les tables de multiplications.
	Connaître les unités d'aires et de volume.
	Identifier des régularités et poursuivre une suite de motifs évolutive.
	Trouver le nombre d'éléments pour une étape donnée dans une suite de motifs évolutive.
	Identifier la structure d'un motif évolutif en repérant une régularité.
	Nombre quotient.
Espace et géométrie	Placer sur une demi-droite graduée un point dont l'abscisse est un nombre décimal.
	Repérer un nombre décimal sur une demi-droite graduée
	Reconnaître des vues (de dessus, dessous...) d'empilements de cubes.
	Dénombrer des cubes dans des empilements.
	Reconnaître un cube, un pavé représenté en perspective cavalière.
	Reconnaître un patron d'un cube.
	Reconnaître et construire le symétrique d'une figure par symétrie axiale, dont l'axe est vertical, horizontal, ou en diagonale sur quadrillage.
	Construire le symétrique, par rapport à un axe, d'un point, d'une figure, sur feuille blanche.
	Reconnaître et citer sur une configuration géométrique des angles : angle plein, plat, nul, droit ; angles opposés par le sommet, adjacents, supplémentaires, aigus, obtus.
	Savoir qu'un angle droit mesure 90° , qu'un angle plat mesure 180° .

	Reconnaitre une bissectrice.
	Connaître les mesures des angles de l'équerre dont dispose l'élève (30° 60° 90° ou 45° 45° 90°)
	Reconnaitre un triangle isocèle, équilatéral ou rectangle à partir d'un schéma codé.
	Connaître la somme des angles d'un triangle, calculer le 3e angle d'un triangle connaissant les mesures des deux autres.
	Connaître la notion de médiatrice, de cercle circonscrit.
	Reconnaitre en justifiant un quadrilatère, un parallélogramme, un rectangle, un losange, un carré, un trapèze, un pentagone, un hexagone dans des figures complexes.
	Exploiter le codage d'une figure pour identifier des parallélogrammes particuliers.
Organisation et gestion de données et probabilités	Positionner sur une échelle de probabilité les événements du type : événement impossible ; événement certain ;
	Positionner sur une échelle de probabilité les événements du type : obtenir pile en lançant une pièce équilibrée ;
	Positionner sur une échelle de probabilité les événements du type : obtenir une couleur d'une boule lors du tirage dans une urne ;
	Positionner sur une échelle de probabilité les événements du type : ne pas obtenir la bonne combinaison au loto ;
	Positionner sur une échelle de probabilité les événements du type : obtenir 10 fois de suite la valeur 1 en lançant un dé à six faces.
	Donner la probabilité sous diverses formes (fraction, décimale, pourcentage) pour les cinq premiers événements ci-dessus.
	Lier l'expression « une chance sur quatre » (par exemple) et la probabilité 1/4
Proportionnalité, fonctions	Reconnaitre si une situation donnée entre dans le cadre de la proportionnalité ou non.
	Mobiliser une procédure adaptée (propriété de linéarité pour la multiplication ou l'addition, retour à l'unité) pour résoudre un problème lié à la proportionnalité.
	Résoudre à partir d'une recette pour 4 personnes, on sait donner (ou verbaliser la procédure) les quantités lorsque l'on passe à 2, 8, 6
	Résoudre "si l'on connaît le prix d'un kilogramme de tomates, on sait comment calculer le prix de 3 kg ou de 4,3 kg de tomates"
	Calculer, lors de l'élection des délégués de la classe avec 4 candidats, le pourcentage de voix de chaque candidat.