

# Programmation

## grandeurs et mesures

	géométrie	mesure
P1	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ Situer, se repérer dans l'espace</li> <li>☆ Utiliser la règle pour tracer</li> <li>☆ L'alignement des points</li> <li>☆ droites et segments</li> <li>☆ le quadrillage: ① repérer les cases ② se déplacer sur les cases ③ repérage des nœuds et déplacement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ Introduction: les grandeurs</li> <li>⊕ Mesure de longueurs:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparer des longueurs</li> <li>- Utiliser le double décimètre</li> </ul> </li> </ul>
P2	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ Reproduction sur quadrillage</li> <li>☆ La symétrie</li> <li>☆ droite segment et point</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ Mesure de longueurs:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- les unités de longueurs: m et cm</li> </ul> </li> </ul>
P3	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ L'angle droit et l'équerre</li> <li>☆ Reconnaître les figures géométriques</li> <li>☆ Reconnaître et construire un rectangle</li> <li>☆ Reconnaître et construire un carré</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ La monnaie</li> </ul>
P4	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ Reconnaître les triangles</li> <li>☆ Reconnaître et construire un triangle rectangle</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ L'heure</li> <li>⊕ Mesure des durées</li> </ul>
P5	<ul style="list-style-type: none"> <li>☆ Reconnaître décrire et nommer les solides</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>⊕ Mesure de volume</li> <li>⊕ Mesure de masse</li> </ul>

# Programmation GEOMETRIE

	séquences	exercices	Ateliers maths
P1	☆ Situer, se repérer dans l'espace	Fiche 1 (Thévenet+)	
	☆ Utiliser la règle pour tracer	Fiche ABCD (Coccinelles)	Fichier CP sur <a href="http://www.ecole-primaire.org/">www.ecole-primaire.org/</a>
	☆ L'alignement des points	Fiche (site de <a href="http://jean-luc.bregeon">jean-luc.bregeon</a> )	Jeu de la marelle
	☆ le quadrillage: ① repérer les cases	CLR 811-812 CLR 813-816-817	Jeu de la mosaïque Bataille navale
	☆ le quadrillage: ② se déplacer sur les cases	Fiche s3 (Thévenet+ p.45) CLR 824	Jeu d'Obélix de chez <a href="http://lutinbazar.eklablog.com">lutinbazar.eklablog.com</a>
	☆ le quadrillage ③ repérage des nœuds	Fiche s4 (Tribu des maths+Thévenet ) CLR 818	
	☆ le quadrillage 4. déplacements sur les nœuds	Fiche s5 (Coccinelles ) CLR 819-820	Jeu d'Idéfix chez <a href="http://lutinbazar.eklablog.com">lutinbazar.eklablog.com</a>
P2	☆ le quadrillage: reproduction	Fiche ( <a href="http://www.ecole-primaire.org/">http://www.ecole-primaire.org/</a> )	Fiches CE1 de <a href="http://www.ecole-primaire.org/">www.ecole-primaire.org/</a>
	☆ La symétrie	Fiches ABCD ( <a href="#">les-coccinelles</a> , <a href="#">laclasseedelphine</a> , Thévenet+) CLR 826-825-831-833	Fiches CE1 de <a href="http://www.ecole-primaire.org/">www.ecole-primaire.org/</a> Et fiches <a href="#">les-coccinelles</a>
P3	☆ Droites, segments, points, milieu	La carte au trésor (en collectif) Exercices sur <a href="http://cartables.net">cartables.net</a>	
	☆ L'angle droit et l'équerre	Fiches ABCD (primaths, fichier Vivre les maths, coccinelles...)	Exercices CLR: 878 (reproduction de figure sur feuille blanche)
	☆ Reconnaître les figures géométriques	Fiches de lilipomme et lutin bazar	Fiches <a href="#">les-coccinelles</a> + fiches <a href="http://www.ecole-primaire.org/">www.ecole-primaire.org/</a> CP
	☆ Reconnaître et construire un rectangle		tangram
	☆ Reconnaître et construire un carré		
P4	☆ Reconnaître les triangles		
	☆ Reconnaître et construire un triangle rectangle		
P5	☆ Reconnaître décrire et nommer les solides		