

PROGRAMMATION EN GEOMETRIE CM2

Période 1	<p><u>GEOM 1 – Se repérer et se déplacer dans un espace familier</u> -Se repérer, décrire et exécuter des déplacements, sur un plan ou sur une carte (école, quartier, ville, village) -Accomplir, décrire, coder des déplacements dans des espaces familiers.</p> <p><u>GEOM 2 – Droites parallèles et droites perpendiculaires</u> -Tracer avec l'équerre la droite perpendiculaire à une droite donnée passant par un point donné. -Tracer avec la règle et l'équerre la droite parallèle à une droite donnée passant par un point donné.</p>
Période 2	<p><u>GEOM 3 – Les quadrilatères</u> -Reconnaitre, nommer, décrire des figures simples ou complexes: quadrilatères, dont les quadrilatères particuliers (carré, rectangle, losange) -Connaitre le vocabulaire associé : côté, sommet, angle, diagonale, polygone, milieu. -Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction d'une figure plane : → <u>Programmes de construction n°1, 2, 5 et 6.</u></p>
Période 3	<p><u>GEOM 4 – Les triangles</u> -Reconnaitre, nommer, décrire des figures simples ou complexes: triangles, dont les triangles particuliers (triangle rectangle, triangle isocèle, triangle équilatéral) -Connaitre le vocabulaire associé : côté, sommet, angle. -Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction d'une figure plane : → <u>Programmes de construction n°3 et 4.</u></p>
Période 4	<p><u>GEOM 5 – Le cercle</u> -Reconnaitre, nommer, décrire des figures simples ou complexes: le cercle. -Connaitre le vocabulaire associé : centre, rayon, diamètre. -Réaliser, compléter et rédiger un programme de construction d'une figure plane : → <u>Programmes de construction n°7 à 15.</u></p>
Période 5	<p><u>GEOM 6 – Les solides</u> -Reproduire, représenter, construire des solides simples ou des assemblages de solides simples sous forme de maquettes ou de dessins ou à partir d'un patron (donné dans le cas d'un prisme ou d'une pyramide, ou à construire dans le cas d'un pavé droit)</p>

GEOM 7 – La programmation

-Programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran en utilisant un logiciel de programmation (type Scratch)

GEOM 8 – Agrandir ou réduire une figure

-Reproduire une figure en respectant une échelle donnée.

Les compétences en bleu sont celles des programmes modifiés de 2018