

Programmation en Mathématiques

Espace et géométrie

Période	Compétences CE1	Compétences CE2
P1 :	<p>Repérage :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Dans l'espace de la feuille Ⓧ Sur un quadrillage : déplacements, d'un point, d'une case Ⓧ Reproduction sur quadrillage <p>L'alignement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Les points alignés <p>La ligne droite :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Le tracé à la règle <p>Les figures planes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Tracé de figures sur quadrillage 	<p>Repérage :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Sur plan : repérage d'objet, déplacement Ⓧ Sur quadrillage : repérage d'un point, d'une case Ⓧ Reproduction sur quadrillage <p>La ligne droite :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Le tracé à la règle <p>les figures planes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Tracé de figures sur quadrillage
P2 :	<p>De la ligne à la figure :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Les polygones <p>Figures planes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Triangles <p>Angles droits :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Construire un gabarit Ⓧ Le triangle rectangle 	<p>De la ligne à la figure :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Droite, demi-droite, segment Ⓧ Reconnaître, décrire et construire des polygones : carré, triangle, rectangle, losange <p>Angles droits :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Angles droits et équerre
P3 :	<p>Perpendicularité, carré et rectangle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Rectangle, carré (caractérisation, reconnaissance avec l'équerre et la règle graduée) Ⓧ Droites perpendiculaires <p>Les figures planes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Jeu du portrait 	<p>Perpendicularité, carré et rectangle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Rectangle, carré, losange (caractérisation, reconnaissance avec l'équerre et la règle graduée) Ⓧ Droites perpendiculaires <p>Alignement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Reproduction de figures planes : carré, rectangle, losange Ⓧ Utiliser un claue, un gabarit <p>Triangle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Représentations, caractérisation
P4 :	<p>Les figures planes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ La symétrie : identifier et placer l'axe de symétrie Ⓧ La symétrie : reproduire le symétrique d'une figure 	<p>Symétrie :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ La symétrie axiale sur quadrillage <p>Cercle :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Caractérisation, tracé Ⓧ Utiliser le compas
P5 :	<p>Les solides :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Le cube et le pavé : classement, vocabulaire de description <p>Figures planes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Décrire une figure 	<p>Les solides :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ⓧ Classement et description Ⓧ Décrire les solides : utiliser le vocabulaire Ⓧ (Les polyèdres : le patron du cube)