

cycle 2 ESPACE ET GEOMETRIE

(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations

1° - se repérer dans son environnement proche

2° situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères : F.9 vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest, etc.) ; F.9 vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre, etc.)

3° - produire des représentations des espaces familiers (l'école, les espaces proches de l'école, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties) : F.9 quelques modes de représentation de l'espace (maquettes, plans, photos).

4° s'orienter et se déplacer en utilisant des repères

5° réaliser des déplacements dans l'espace et les coder pour qu'un autre élève puisse les reproduire

6° produire des représentations d'un espace restreint et s'en servir pour communiquer des positions

7° programmer les déplacements d'un robot ou ceux d'un personnage sur un écran : F.9 repères spatiaux ; F.9 relations entre l'espace dans lequel on se déplace et ses représentations.

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.

8° reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés

9° reconnaître des solides simples dans son environnement proche

10° décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié

11° réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations (photos, vues, etc.) ;

12° fabriquer un cube à partir d'un patron fourni : F.9 vocabulaire approprié pour :
o nommer des solides (cube, pavé droit, boule, cylindre, cône, pyramide) ;
o décrire des polyèdres (face, sommet, arête).
 F.9 les faces d'un cube sont des carrés ;
 F.9 les faces d'un pavé droit sont des rectangles (qui peuvent être des carrés).

A.A. ULIS ECOLE

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie

17c° lien entre propriétés géométriques et instruments de tracé : o droite, alignement et règle non graduée ; o angle droit et équerre ; o cercle et compas.

17b° propriété des angles et égalités de longueur des côtés pour les carrés et les rectangles

17a° vocabulaire approprié pour décrire les figures planes usuels : o carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, côté, sommet, angle droit ; o cercle, disque, rayon, centre ; o segment, milieu d'un segment, droite

17° construire un cercle connaissant son centre et un point, ou son centre et son rayon

24° compléter une figure pour qu'elle soit symétrique par rapport à un axe donné : F.9 symétrie axiale ; F.9 une figure découpée puis retournée qui coïncide avec la figure initiale est symétrique : elle a un axe de symétrie (à trouver) ; F.9 une figure symétrique pliée sur son axe de symétrie, se partage en deux parties qui coïncident exactement

22° reconnaître si une figure présente un axe de symétrie (à trouver), visuellement et/ou en utilisant du papier calque, des découpages, des pliages

23° reconnaître dans son environnement des situations modélisables par la symétrie (papillons, bâtiments, etc.) ;

21° repérer ou trouver le milieu d'un segment, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée : F.9 alignement de points et de segments ; F.9 angle droit ; F.9 égalité de longueurs ; F.9 milieu d'un segment.

20° reporter une longueur sur une droite déjà tracée, en utilisant une bande de papier avec un bord droit ou la règle graduée ou le compas (en fin de cycle)

19° repérer et produire des angles droits à l'aide d'un gabarit, d'une équerre

18° utiliser la règle (non graduée) pour repérer et produire des alignements

16° décrire à partir des côtés et des angles droits, un carré, un rectangle, un triangle rectangle. Les construire sur un support uni connaissant la longueur des côtés

15° reconnaître, nommer les figures usuelles : carré, rectangle, triangle, triangle rectangle, polygone, cercle, disque

14° utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé

13° décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni des figures ou des assemblages de figures planes (éventuellement à partir d'éléments déjà fournis de la figure à reproduire qu'il s'agit alors de compléter)